

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

2.1.1 Program Si Bolang



Gambar 2.1 Si Bolang: Bocah Petualang. Sumber: Website Trans7.

Karya terdahulu yang digunakan penulis menjadi referensi yaitu program Si Bolang. Program ini telah tayang pertama kali pada 7 Maret 2006 dengan menayangkan 1000 *episode* lebih. Setiap *episode*-nya menampilkan keunikan budaya dari berbagai daerah di pelosok Nusantara sehingga program ini menonjolkan unsur nilai budaya yang tinggi. Kemudian, anak-anak di dalam program Si Bolang menerangkan pembuatan makanan, kerajinan, hingga permainan tradisional. Program ini mencoba mendekatkan anak-anak dengan alam dan budaya di sekitarnya. Program yang telah berjalan sejak 2006 telah menerima banyak penghargaan dan menjadi program yang memiliki citra positif di masyarakat Indonesia karena menayangkan program anak yang tidak mengedukasi, tetapi juga menghibur. Selanjutnya, terdapat berbagai permainan yang dimainkan dalam program Si Bolang, seperti bola lempar, membuat sekaligus bermain mobil, sepakbola, dan sebagainya.

Program ini telah meraih penghargaan sebagai program televisi terbaik di ajang Anugerah Penyiaran Ramah Anak (APRA) pada 2022,

sekaligus mendapatkan penghargaan melalui kategori Penghargaan Khusus untuk Program Si Bolang (CNN, 2022). Ajang APRA adalah ajang tahunan kompetisi dari program-program anak yang diselenggarakan oleh KPI Pusat.

Dengan begitu, relevansinya program Si Bolang dengan karya penulis yaitu pengemasan konten yang bersifat ringan, tetapi mengedukasi banyak anak-anak di Indonesia sekaligus memberikan informasi serta mengedukasi mengenai permainan tradisional lebih dalam lagi. Kemudian, *tutorial* pembuatan sebuah kerajinan, makanan, hingga permainan juga sangat mudah dipahami oleh audiens selama program berlangsung. Penulis akan memasukan *tutorial* di dalam program *Funtional* mengenai cara memainkan permainan tradisional yang bernama Ular Naga Panjang dari Jakarta, terutama khas Betawi. Ular Naga Panjang diharapkan dapat mengedukasi anak untuk bermain dengan teman-teman sehingga mengembangkan perkembangan sosial yang dimiliki anak tersebut. Pembawaan konten programnya juga sangat santai dan menghibur agar audiens tidak bosan dalam menonton program tersebut. Kemudian, *background* yang digunakan juga sangat ceria sehingga konten terasa lebih asyik untuk disimak dengan durasi yang lama.

Program Si Bolang juga menggunakan anak kecil bertopi merah sebagai *host* program tersebut. Kemudian, program ini mencakup bahasan yang luas seperti makanan daerah, keindahan alam, sedangkan *Funtional* hanya membahas mengenai permainan tradisional saja. Namun, yang membedakan yaitu *Funtional* menggunakan *host* perempuan berusia 22 tahun, terdapat *motion graphic* sehingga *tutorial* yang dijelaskan oleh *host* lebih mudah dipahami oleh audiens yang menonton program *Funtional*.

2.1.2 Channel YouTube *Traditional Games Returns*



Gambar 2.2 Channel *Traditional Games Returns*. Sumber: YouTube TGR Community.

Traditional Games Returns (TGR) Community merupakan komunitas yang bergerak di bidang sosial budaya dengan berkonsentrasi pada hak anak, terutama dalam bermain permainan tradisional. Komunitas ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi kembali untuk melestarikan dan meningkatkan antusiasme mengenai permainan tradisional kepada anak-anak di Indonesia (TGR Community, 2016).

Relevansinya dengan program yang akan dibuat oleh penulis yaitu adanya persamaan topik yang dibahas mengenai permainan tradisional Indonesia. Ditemukan pada video yang ada di *channel* TGR terdapat permainan Ular Naga Panjang, yang akan dimainkan dalam *episode* kedua *Funtional*. Permainan tradisional ini akan dimainkan dan diajarkan kepada anak-anak SD pada saat produksi berlangsung. Kemudian, terdapat *tutorial* yang diberikan kepada audiens untuk menjelaskan cara bermain permainan tradisional Indonesia.

Namun, penulis melihat adanya kekurangan dalam pengemasan video, di mana TGR hanya merekam dokumentasi dari acara yang diselenggarakan. Dengan begitu, tidak banyak penjelasan mengenai edukasi permainan tradisional karena komunitas tersebut mengedukasinya melalui acara, bukan melalui konten di YouTube. Acara-acara yang diselenggarakan yaitu seperti musyawarah, kegiatan komunitas, dan sebagainya. TGR lebih memfokuskan melestarikan permainan tradisional

kepada audiens yang menghadiri acara tersebut sehingga kontennya hanya mendokumentasikan acara yang diselenggarakan oleh TGR saja. Pada program *Funtional*, penulis akan mengedukasi dengan menampilkan tutorial, pembahasan-pembahasan dengan ahli-ahli yang diwawancarai. Dengan begitu, akan mengedukasi audiens yang menonton program *Funtional*.

2.1.3 Kiky Saputri: “Roasting itu Mereka yang Minta” | Maja Najwa



Gambar 2.3 Mata Najwa episode Kiky Saputri. Sumber: YouTube Najwa Shihab.

Segmen referensi kedua adalah YouTube Najwa Shihab dalam programnya yang bernama Mata Najwa, dengan judul “Kiky Saputri: “Roasting itu Mereka yang Minta.” Program tersebut ditayangkan di stasiun televisi Trans7. Dilansir dari laman Narasi, Mata Najwa adalah program sebagai tempat validasi terhadap isu-isu penting bagi publik, berdampak, relevan dan juga lebih dekat dengan audiens (Narasi, 2023). Program tersebut dikemas dalam *talkshow* yang dibawakan oleh Najwa Shihab yang memiliki karisma kuat dalam bertanya kepada narasumbernya secara tuntas dan mendalam. Gaya bertanya Najwa terlihat sangat tegas, mengkritik, dan sedikit memprovokatif untuk mengakomodir narasumber sehingga acara tersebut sangat menarik untuk ditonton sepanjang penayangan program

(TRANS7, 2023). Bahasa jurnalistik yang disampaikan oleh Najwa kepada penontonnya juga memiliki ciri khas tersendiri di setiap *episode*-nya.

Program ini memiliki *brand image* yang kuat sebagai program *talkshow* dengan menyediakan isu-isu fenomena yang sedang *trend* di masyarakat sesuai fakta dengan menghadirkan narasumber-narasumber yang terkemuka di Indonesia. *Genre* program ini yaitu untuk menarik pemirsa dengan rentang usia yang lebar (*youth-oldies*) karena terdapat nilai berita *proxity* dan *prominence* untuk diketahui oleh masyarakat di Indonesia. Kemudian, Mata Najwa juga pernah meraih kategori inspiratif terpopuler di Indonesia Television Awards (Maheswar, 2021). Hal ini disebabkan karena berani untuk mengangkat isu-isu terhangat yang viral agar keadilan dapat dikritisi secara konstruktif dan pengawasan oleh masyarakat dapat diterapkan dengan efektif. Namun, sejak 29 Desember 2021, Mata Najwa tidak lagi tayang di Trans7 yang didapatkan dalam unggahan media sosial pribadi milik Najwa (Beda, 2022).

Mata Najwa beralih ke media sosial yaitu ke YouTube milik Narasi TV yang dikelola langsung oleh Najwa Shihab. Pengikut pada *channel* YouTube-nya sebanyak 9,39 juta *subscriber*. Dengan peralihan penyiaran tersebut, membuat Masyarakat lebih mudah untuk menonton dan menyaksikan program dari Mata Najwa dimanapun dan kapanpun itu. Konten-konten *talkshow* yang disajikan oleh Mata Najwa juga menjadi lebih bervariasi dengan kehadiran beragam narasumber yang diwawancara. Dilihat dari *website* milik narasi, pembahasan program Mata Najwa menjadi lebih banyak kategorinya, yakni membahas di bidang *entertainment*, *sport*, teknologi, internasional, pendidikan, dan sebagainya. Jika dibandingkan dengan program yang ditampilkan di televisi, pembahasan topik yang dipilih menjadi lebih bebas, santai, tetapi tetap kritis terhadap riset yang dilakukan dalam memawawancarai narasumbernya.

Salah satu *episode* pada program Mata Najwa yang berjudul “Kiky Saputri: “*Roasting* itu Mereka yang Minta” mengulik mengenai lika-liku

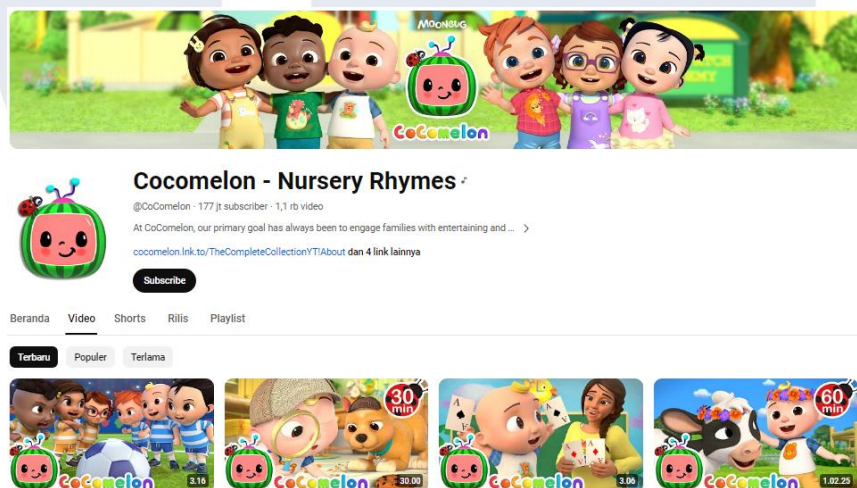
kisah perjalanan Kiky menjadi komedian atau yang dikenal dengan *queen of roasting* di Indonesia. Kiky menjadi salah satu komedian Wanita yang berhasil melakukan *roasting* kepada pejabat negeri. Dilansir dari INews, *roasting* adalah sebuah sebutan untuk lawakan yang dibuat secara verbal untuk meledek atau menertawakan seseorang sebagai sasarannya dengan cara yang unik (Pambudi, 2022). Namun, Kiky mengatakan tidak hanya sekedar mengejek, tetapi juga termasuk dalam bentuk apresiasi kepada orang yang sedang di *roasting*.

Program ini menjadi referensi penulis karena penyampaian *talkshow* yang santai, tidak terlalu kaku, tetapi tetap mewawancarainya secara formal. Dalam pengemasan informasinya, Najwa juga mengupas secara dalam mengenai pengalaman-pengalaman narasumber terkait topik yang dibahas yaitu mengenai *roasting*. Pada wawancara tersebut terdapat dokumentasi yang ditambahkan untuk memperkuat materi dari narasumber yaitu berupa foto Kiky saat menjadi guru dan video Kiky ketika melakukan *stand-up comedy*. Namun, penulis ingin menyempurnakan program tersebut dengan menambahkan unsur data-data yang dimunculkan dalam grafis dan menambahkan dokumentasi, serta *footage* sebagai materi pelengkap narasumber. Durasi pada program Mata Najwa ini yaitu 33 menit, sedangkan yang diinginkan penulis hanya 12 menit saja. Hal ini membuat penulis harus menyiapkan pertanyaan yang cukup dengan durasi yang dibutuhkan.

Maka dari itu, program ini menjadi acuan penulis dalam membawakan program dengan menampilkan beberapa narasumber yang memiliki pendekatan dan pengalaman berbeda dalam melestarikan permainan tradisional. Kemudian, dalam programnya penulis ingin *host* membawakan wawancara dengan ringan dan mudah dipahami khalayak agar informasi yang dipublikasikan berimbang dan tidak menimbulkan disinformasi seperti Najwa Shihab. Walaupun tidak ada orang seperti Najwa Shihab, penulis akan melakukan riset dari data-data yang ada mengenai

permainan tradisional untuk mengulik lebih dalam wawancara bersama narasumber. Dengan begitu, program yang dibuat dapat menyajikan informasi yang mengedukasi untuk masyarakat Indonesia, serta membuat *host* program menjadi lebih kritis seperti Najwa Shihab. Penulis berharap dengan perubahan yang disajikan oleh program penulis dapat membuka wawasan masyarakat dengan memperlihatkan dampak yang disebabkan dari permainan digital, dibandingkan permainan tradisional terhadap pendidikan dan juga perkembangan sosial anak.

2.1.4 Channel YouTube CoComelon



Gambar 2.4 CoComelon. Sumber: YouTube CoComelon.

Karya terdahulu ketiga yang digunakan yaitu *channel* YouTube CoComelon. CoComelon merupakan *channel* YouTube yang berasal dari Perusahaan Inggris bernama Moonbug Entertainment dan dikelola di Perusahaan Amerika yaitu Treasure Studio (PopMama, 2022). CoComelon dibuat 1 September 2006. Selain melalui YouTube, CoComelon juga dapat ditonton melalui tayangan *streaming* Netflix. Pada pengemasan kontennya, CoComelon menampilkan animasi kepada anak-anak dalam bentuk 3D. *Channel* ini bertujuan untuk mengedukasi anak-anak, serta menampilkan keseharian antara sesame bayi, orang dewasa, atau dengan hewan peliharaan. Kemudian, visualisasinya bersifat ringan dan *eye catching* dengan menampilkan karakter-karakter yang lucu. Musik yang digunakan

juga sangat riang sehingga membuat anak-anak lebih nyaman menyaksikan tayangan tersebut.

Relevansinya dengan program *Funtional episode* kedua ini yaitu ingin menampilkan animasi anak SD dalam menarik perhatian anak-anak untuk menyaksikan program *Funtional*. Animasi ini digunakan untuk menjelaskan *tutorial* bermain permainan tradisional yaitu Ular Naga Panjang. Namun, desain grafis dalam *episode* kedua belum dapat menyanggupi membuat *motion graphic* dalam bentuk 3D, hanya dibuat dalam bentuk 2D saja. Penulis akan menambahkan *voice over* dan juga *backsound* untuk memperjelas *tutorial* yang terdapat dalam *motion graphic* tersebut. Tak hanya itu, penulis ingin menambahkan *caption* tulisan terhadap *tutorial* yang diberikan sehingga penonton bisa melihat dan juga mendengar langkah-langkah dalam permainan Ular Naga Panjang. Konten yang akan dibuat yang pasti menyajikan tampilan yang variatif, ceria, dan mudah dipahami oleh audiens yang anak-anak.

Namun, penulis melihat kelemahannya yakni durasi yang terdapat dalam *channel* YouTube CoComelon ada yang melebihi dari 20 menit hingga mencapai 1 jam. Pada program *Funtional*, maksimal durasi yang ingin ditayangkan yaitu hanya 20 menit karena tidak *full* animasi. Dengan begitu, penulis menggabungkan ke berbagai format yaitu *mini games*, *interview*, dan animasi. Penulis ingin audiens yang menyaksikan program *Funtional* dapat menambah wawasan mengenai pentingnya permainan tradisional.

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

2.1.5 Cretivox: Jkt48 Main #PernahNggaPernah



Gambar 2.5 Program Cretivox bersama Jkt48. Sumber: Youtube Cretivox.

Segmen keempat yang digunakan oleh penulis yaitu program milik Cretivox yang mengundang Jkt48 sebagai bintang tamunya yang diunggah di akun YouTube Cretivox pada 4 Oktober 2022. Bintang tamunya adalah Gaby Warouw dan Azizi Asadel sebagai perwakilan dari Jkt48. Dilansir dari *website* milik Cretivox, menjelaskan bahwa Cretivox adalah startup yang berdiri sebagai *platform* digital media untuk generasi muda yang tentunya bersifat informasi, yang dikemas dalam konten yang *epic* (Ahmad, 2021). Cretivox memiliki 910.000 *subscriber* pada *channel* YouTube-nya. Tak hanya YouTube, dalam membagikan kontennya, Cretivox hadir di beberapa media sosial, yakni Facebook, Twitter, dan Tiktok.

Pada konten Cretivox yang bernama Pernah Ngga Pernah? ini merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk membuktikan seberapa dekat antara satu sama lain (Ahmad, 2021). Dalam *episode* ini, kedua bintang tamu memainkan permainan “Pernah atau Gak Pernah”, di mana narasumber harus menjawab pertanyaan yang sudah tersedia di dalam kartu dari Cretivox. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan seputar kehidupan mereka selama menjadi *girlband* di Indonesia. Dalam program tersebut, narasumber menjawab dengan menggunakan papan yang digunakan sebagai jawaban pernah dalam warna biru dan gak pernah dalam warna merah. Narasumber akan menghitung 1,2,3 untuk mengangkat bersama-sama papan Pernah Ngga Pernah. Kemudian, dalam

konten tersebut, terdapat *background* yang membuat suasana tidak terlalu hening dan menjadi lebih lucu. Tak hanya itu, Cretivox juga menggunakan *sound effect* di setiap pertanyaan yang muncul dan jawaban-jawaban narasumber yang lucu. Hal ini membuat audiens merasa tidak bosan dan terhibur dalam menonton konten Pernah Nggak Pernah yang dibuat oleh Cretivox.

Relevansinya dalam karya penulis yaitu terdapat segmen bermain *games* bersama narasumber dengan konsep yang sama. Di mana, *host* dan narasumber bermain bersama-sama dengan penulis mengucapkan pertanyaan yang diberikan. Kemudian, terdapat dua papan yaitu pernah dan nggak pernah untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pertanyaan yang dibuat seputar mengenai permainan tradisional saat narasumber masih kecil, seperti “Pernah/Nggak pernah sembunyi di balik tembok saat main petak umpet” dan “Pernah/Nggak pernah main kelereng sampai jatuh ke got.” Walaupun terkesan sangat santai, tetapi penulis ingin membuat narasumber dan *host throwback* ke masa lalu mengenai permainan-permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh keduanya.

Kekurangan yang dilihat oleh penulis pada konten ini yaitu terdapat kebocoran suara pada *microphone* yang digunakan sehingga membuat *noise*. Kemudian, bahasa yang digunakan sangat santai dan menggunakan ‘Lu’ dan ‘Gua’ sebagai panggilan satu sama lain. Sementara itu, penulis ingin dalam karyanya menggunakan bahasa yang formal dan sopan kepada narasumber karena narasumber yang ingin diwawancara memiliki peran penting untuk kelengkapan informasi yang akan disajikan dan dipublikasikan di YouTube.

Pada keempat karya terdahulu yang menjadi referensi oleh penulis, terdapat beberapa keunggulan yang terdapat pada program *Funtional*, dibandingkan dengan karya terdahulu, berikut di antaranya:

- 1) Program *Funtional* dikemas dengan lebih lama dan mendalam mengenai dampak permainan tradisional terhadap pendidikan dan relasi sosial anak yang berdurasi 60 menit dengan dibagi menjadi 4-5 segmen.
- 2) Karya Program TV *Funtional* menggabungkan beberapa format yang terdapat pada keempat karya terdahulu yang terdiri dari, *talkshow*, *voxpop*, narasi, ilustrasi, dan *mini games*. Pada *mini games*, *Funtional* akan melakukan *throwback* masa kecil *host* dan narasumber untuk membagikan cerita kepada audiens mengenai permainan tradisional yang pernah dimainkan.
- 3) Program *Funtional* tidak hanya membahas mengenai permainan tradisional saja, tetapi fokus terhadap dampak yang disebabkan di dunia pendidikan dan juga relasi sosial anak dalam berteman.
- 4) Riset program *Funtional* akan sangat mendalam sehingga *host* dapat mengkritisi narasumber dengan pertanyaan yang sudah disiapkan oleh tim produksi, tetapi gaya pembawaan program akan lebih santai dan sopan.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalistik Televisi

Dilansir dari buku yang berjudul “Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik” oleh Askurifai Baksin (2013), terdapat ciri khas jurnalistik televisi, yakni programnya tidak dapat diulang, dapat menyajikan peristiwa yang telah terjadi penulisan dibatasi oleh detik, menit, jam, bahasa yang digunakan formal dan nonformal, serta menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Kemudian, terdapat karakteristik televisi yaitu bahasa yang terdapat dalam program *Feature*. Dengan menggunakan bahasa jurnalistik yang baik dan benar, sebuah pembawa acara atau *host* dapat melakukan komunikasi yang mudah dimengerti oleh audiens yang menontonnya. Bahasa juga dapat menjadi sarana komunikasi verbal yang tidak bisa dilepaskan dari budaya. Di mana bahasa merupakan cerminan budaya yang berlaku, sementara

budaya menyebarkan nilai-nilai melalui bahasa. Penggunaan bahasa yang biasa digunakan pada program televisi bukan hanya secara verbal, tetapi terkadang terdapat juru bahasa isyarat untuk menginterpretasikan percakapan yang dikemas secara audiovisual sehingga menjadi media komunikasi oleh para penyandang tuna rungu atau tuna wicara.

Dilansir dari buku “Jurnalistik Sinematografi” oleh Rusman Latief (2021), menjelaskan bahwa karakteristik dari program televisi, yakni dapat dilihat dan didengar karena berbasis audiovisual, dapat menarik simpati penonton secara emosional, memiliki daya jangkauan yang luas terhadap informasi yang diberikan, komunikasi satu arah, dan hanya dinikmati pada tempat, serta waktu tertentu. Pada program *Funtional*, karakteristik televisi ini akan diperhatikan dan dimodifikasi karena merupakan hal yang penting dalam pengemasan konten per segmennya. Dengan begitu, audiens yang menonton akan merasa nyaman dan tidak bosan untuk mendapatkan informasi yang akan disampaikan seputar permainan tradisional. Kemudian, dikemas dalam media *online* agar dapat ditonton dimana saja dan kapanpun.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi, melahirkan konvergensi jurnalistik yang merupakan cara baru menghasilkan berita dan menyebarkannya kepada khalayak. Konvergensi jurnalistik adalah penggabungan dari media-media yang digunakan untuk menyebarkan berita dan diarahkan ke dalam tujuan yang sama (Latief, 2021). Tidak hanya mendapatkan informasi di satu *platform* media, tetapi masyarakat dapat mengakses berita di berbagai jenis media. Maka dari itu, seorang jurnalis diharapkan dapat menciptakan karya jurnalistik yang bisa dikonsumsi publik melalui semua jenis media, yakni media cetak, elektronik, dan *online* dalam waktu yang bersamaan. Media tidak berdiri sendiri, tetapi berintegrasi dalam satu jaringan yang disebut dengan konvergensi media (*new media*) (Latief, 2021). Dengan kemunculan *new media*, membuat banyak media bertransformasi ke media digital sehingga dapat diakses dimanapun dan bersifat *timeless*.

2.2.2 Program Televisi *News Feature*

News Feature merupakan program reportase yang dikemas secara mendalam dan ditambahkan sedikit aspek *human interest* agar memiliki dramatika (Fachruddin, 2017). Program *Feature* ini bertujuan untuk menghibur dan mengedukasi melalui eksplorasi terhadap elemen-elemen manusia di dalamnya. Dalam pembahasan topiknya, *feature* mengungkapkan beberapa pandangan yang saling melengkapi secara kritis dengan disajikan melalui format yang bervariasi. Format yang bervariasi disini maksudnya yaitu narasi, wawancara, *voxpop*, musik, puisi, bahkan terdapat drama pendek yang dibawakan oleh *host* program tersebut. Maka dari itu, di dalam *feature* bisa saja terdapat unsur opini, dokumenter, dan ekspresi yang didapatkan dari narasumber, serta *host* program. Unsur opini bertujuan untuk menyampaikan uraian narasumber dari jawaban wawancara sehingga memperdalam topik yang dibahas dengan memberikan argumentasi terhadap topik tersebut (Fachruddin, 2017). Kemudian, ekspresi yang dimaksud yakni karya musik, puisi, dan nyanyian yang disajikan dari informasi yang sifatnya tidak aktual sehingga dapat menciptakan suasana yang nyaman dan juga menghibur.

Dilansir dari buku yang berjudul “Dasar-Dasar Produksi Televisi” oleh Andi Fachruddin (2017), berikut beberapa karakteristik yang terdapat pada program *feature*:

1. **Kreativitas**

Berbeda dari berita *hard news*, *feature* menciptakan sebuah cerita sebagai cerminan karya kreatif individual dari seorang jurnalis. Walaupun *feature* harus akurat, tetapi karangan fiktif dan khayalan tidak boleh ditampilkan dalam program *feature*.

2. **Informatif**

Dengan adanya *feature*, dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang aspek kehidupan yang mungkin kurang dipedulikan dan disiarkan

pada berita *hard news*. Pada umumnya, banyak *feature* yang bersifat biasa saja, tetapi jika dikemas oleh jurnalis yang sudah memiliki pengalaman, bisa membawa pesan moral tertentu untuk audiens yang menontonnya. Nilai-nilai yang terkandung dalam program *feature* yaitu nilai kesetiaan, kejujuran, tulus, pengorbanan, kegigihan, pengabdian, dan cinta kasih. Maka dari itu, *feature* dapat membuat manusia bersimpati dan menciptakan perubahan yang konstruktif.

3. Menghibur (*entertainment*)

Feature menjadi program alternatif untuk meng-*counter* program sinetron, *reality show*, dan sebagainya karena terdapat segmentasi yang bervariasi. *Host* program perlu menggarap cerita yang berwarna warni untuk menyajikan perasaan dan suasana pada sebuah peristiwa yang terjadi sehingga dapat menghibur audiens yang menontonnya.

4. Awet (*timeless*)

Berbeda dengan berita *hard news* dengan pembahasan topik yang sudah punah, *feature* dapat dinikmati dan ditonton kapan saja karena nilai yang terkandung pada program *feature* tidak akan punah oleh waktu (*timeless*). Jika dibandingkan dengan *hard news*, program *feature* juga tidak dikejar-kejar oleh waktu dalam memberitakannya kepada khalayak karena lebih beragam dalam pengemasan konten dan pengambilan topik yang dibahas.

5. Subjektivitas

Terkadang, terdapat jurnalis yang memberikan argumentasinya berdasarkan opini sendiri sehingga tidak berdasarkan fakta atau bersifat objektif. Namun, dengan adanya subjektivitas dalam program memberikan pendapatnya mengenai mengenai topik yang sedang dibahas. Dengan begitu, memungkinkan adanya unsur emosi dan juga pemikiran sendiri.

Selain mementingkan unsur informasi, *feature* juga menciptakan unsur-unsur menghibur, terdapat unsur seni, indah, kreatif, dan dengan cara-cara artistik. Maka dari itu, terdapat beberapa jenis pada program siaran, berikut di antaranya (2017):

1. *Current Affair*

Menurut Ishawara (2011), *Current Affair* merupakan berita berdasarkan proses yang disajikan dengan interpretasi mengenai kondisi masyarakat yang dihubungkan secara luas dan melampaui waktu (Fachruddin, 2017). Biasanya disebut dengan *investigative reporting*, format program siaran ini memberikan informasi mengenai berita yang pernah muncul, tetapi dikulik lagi dengan lebih mendalam. Terdapat unsur 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*) di dalamnya. Fokus programnya yaitu menghubungkan dan mendalami hal-hal yang tidak berhubungan sebelumnya untuk menambah keakuratan konten liputannya. Tujuannya untuk mengetahui latar belakang mengenai perkembangan di sebuah peristiwa yang sudah terjadi.

2. *Magazine Show*

Program *magazine show* menampilkan informasi ringan seputar fakta, tips, pendapat, dan *event* yang dirangkai menjadi satu program. Materi siarannya mengandung *human interest* yang kuat dan bersifat *timeless*.

3. *Infotainment*

Berasal dari kata *information* dan *entertainment*, program ini menyiarkan mengenai kehidupan orang-orang terkenal di publik (artis) yang bekerja di dunia *entertainment*. Walaupun didominasi dengan berita hiburan, tetapi tetap terdapat 5W+1H dalam penulisan beritanya.

4. *Feature show*

Feature show merupakan format berita siaran televisi yang ringan (*soft news*) dengan satu topik yang berhubungan dengan masyarakat dan memiliki unsur informatif, menyentuh rasa kemanusiaan, menghibur, dan menciptakan emosi audiens.

5. *Television Documentary*

Menurut Latief (2020), dokumenter televisi dibagi menjadi 3 kelompok, yakni 1) Dokumenter bioskop yang diproduksi dengan menyajikan cerita yang sebenarnya, tetapi terdapat unsur artistik, dramatik, dan diperankan dengan aktor atau aktris untuk ditampilkan di bioskop (Fachruddin, 2017).

2) Dokumenter murni yang menyajikan cerita apa adanya, dari sudut pandang subjek atau sisi pembuatan dokumenter itu sendiri yang bertujuan untuk membahas mengenai ilmu pengetahuan, pendidikan, dan mengikuti perlombaan di festival film. 3) Dokumenter televisi yang diproduksi dengan pendekatan televisi dalam bidang bisnis, hiburan, dan Pendidikan. Biasanya dibuat berdasarkan segmentasi audiens televisi dengan ada unsur kreativitas di dalamnya.

6. *Talk show*

Program berbincang dengan beberapa narasumber untuk membahas sebuah topik yang ingin didiskusikan secara lebih dalam. Dibagi menjadi dua jenis, 1) *Light entertainment* merupakan *talkshow* yang menonjolkan unsur hiburan, biasanya narasumbernya berasal dari selebritas yang terkenal untuk membahas mengenai kehidupan atau pengalamannya. Kemudian, menghadirkan narasumber yang berprestasi dan terkenal di masyarakat. 2) *Serious discussion* yang disebut juga di *hard news* yaitu *interview on air* (Fachruddin, 2017). Materi bahasannya lebih fokus pada masalah ekonomi, hukum, budaya, politik, dan sosial. Biasanya narasumbernya adalah ahli untuk memberikan pendapat mengenai topik yang dibahas.

Nilai berita tentu terdapat unsur dan kriteria yang dijadikan sebagai ukuran terhadap fakta yang disebarluaskan kepada khalayak melalui media massa ataupun elektronik. Maka dari itu, membutuhkan nilai-nilai berita di dalamnya. Dalam buku *Jurnalistik Dasar* karya Khoirul Muslimin (2019), menurut Brian S. Brooks, George Kennedy, Darly R. Moen, dan Don Ranly dalam buku yang berjudul *News Reporting and Editing* (1980), mengemukakan ada sembilan nilai berita, berikut di antaranya;

- 1) Keluarbiasaan (*unusualness*)
- 2) Kebaharuan (*newness*)
- 3) Akibat (*impact*)
- 4) Aktual (*timeliness*)
- 5) Kedekatan (*proximity*)

- 6) Informasi
- 7) Konflik
- 8) Orang penting (*prominence*)
- 9) *Human Interest*

Menyusun naskah termasuk dalam bentuk perencanaan produksi program televisi. Naskah berisikan tema, sudut pandang, hasil riset, hasil wawancara, dan suara pendukung (Fachruddin, 2017). Kemudian, naskah juga berupa *script* yang akan disampaikan oleh *host*, terdapat daftar pertanyaan, dan *timecode* untuk penyusunan gambar. Sinopsis dan *script* yang digunakan selama program diproduksi untuk mengetahui alur ceritanya seperti apa dan pembawaan programnya bagaimana. Dengan begitu, audiens akan memahami dengan jelas apa topik yang sedang dibahas.

Seorang jurnalis televisi harus memahami definisi berita dan nilai berita sebelum mencari berita yang ditulis ke dalam naskah. Dalam menuliskan naskah dalam produksi program televisi, dikemas menjadi laporan yang menyajikan peristiwa yang sedang terjadi untuk menarik perhatian audiens. Prinsip utama ketika menuliskan naskah yaitu menggunakan bahasa yang sederhana agar naskah mudah dimengerti. Dengan begitu, sebuah karya jurnalistik diproduksi dengan pendekatan jurnalistik yang mengutamakan kecepatan penyampaian, mengungkap informasi dari narasumber, dan sebuah peristiwa (Fachruddin, 2017). Bentuknya berita aktual yang bersifat *time concern*, seperti monolog, siaran langsung (reportase), dan dialog (wawancara).

Kemudian, produksi berita televisi memanfaatkan atau memburu materi audiovisual apa adanya, tanpa manipulasi (karya jurnalistik) sehingga gambar yang ditayangkan “*as it happen*” atau sebuah peristiwa yang sedang berlangsung (Fachruddin, 2017). Karya jurnalistik mendapatkan sumber dari permasalahan yang hangat, mengutamakan

kecepatan, dan isi pesan harus faktual (terpercaya). Penyajiannya harus terikat waktu dan tepat sasaran sehingga mendapatkan kepercayaan audiens dalam mengetahui sebuah peristiwa. Bentuk improvisasi ini terbatas karena isi pesan harus mengikuti dengan kode etik jurnalistik dan menggunakan bahasa jurnalistik yang beretika.

Kemudian, diperlukan juga *shooting list* berisikan perkiraan gambar yang akan direkam oleh kamera, seperti lokasi peristiwa, wawancara narasumber, dan aktivitas narasumber yang berkaitan dengan materi program (Fachruddin, 2017). Setelah menyusun *shooting list*, tahap praproduksi berikutnya adalah membuat *timeline*/linimasa yang harus dijadwalkan berdasarkan skala prioritas. Patokannya yaitu berdasarkan gambar yang paling penting dengan pertimbangan waktu syuting, suasana mendukung, dan perjanjian wawancara dengan narasumber *feature* yang akan diproduksi (Fachruddin, 2017). Selanjutnya, produser juga perlu membuat kerangka program *feature* agar alur cerita menjadi lebih jelas dan tersusun dengan baik, biasanya agar dapat dituangkan dalam tulisan yang bernama *shooting script*. *Feature* dibuat dengan mengutamakan *wishlist*/daftar harapan gambar, narasumber, informasi kegiatan, dan *footage* yang diambil untuk mendapatkan nilai yang penting. Tak hanya itu, program *features* juga membutuhkan *host* yang akan membawakan program dari awal hingga akhir *episode*. Dengan begitu, audiens akan mengenal sebuah acara program melalui ciri khas *host* dari program tersebut.

Program televisi *Funtional* menggunakan format *feature* untuk membahas mengenai dampak permainan tradisional terhadap pendidikan dan perkembangan sosial anak. Penulis meyakini bahwa *episode* ini mengandung nilai berita yang dapat dinikmati oleh audiens yang menontonnya. Kemudian, program ini akan mengandung unsur *feature* hiburan seperti terdapat *variety show* dan *mini games* yang dipublikasikan kepada masyarakat agar mudah dipahami oleh audiens.

2.2.3 Peran Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial

Menurut Akbari et al (2009), permainan tradisional digambarkan sebagai permainan yang memiliki latar belakang sejarah dalam suatu wilayah atau budaya tertentu, yang mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan, dan bukan merupakan hasil dari proses industrialisasi (Iswinarti, 2017). Konsep serupa juga diungkapkan oleh Parlebas (dalam Lavega, 2007), yang mendefinisikan permainan tradisional sebagai hasil kreativitas budaya dan sejarah, menghadirkan unsur kesenangan, dan pada saat yang sama, mencerminkan nilai-nilai sosial yang mendalam (Isniwati, 2017). Dengan demikian, permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk belajar berkomunikasi dengan lingkungan mereka.

Dilansir dari buku yang berjudul “Permainan Tradisional” oleh Dr. Dra. Iswinarti, M. Si. (2017), menurut Dharmamulya (2004), mengklasifikasikan karakteristik permainan tradisional menjadi 3 kategori yang berbeda, berikut di antaranya.

1. Bermain dan bernyanyi

Dalam jenis permainan ini, para pemain menyanyikan lagu dan berdialog saat bermain. Biasanya, jenis permainan ini lebih sering dilakukan oleh anak-anak perempuan. Aktivitas ini memberikan nilai rekreasi dan interaksi sosial. Beberapa contoh permainan dalam kategori ini adalah kotak pos, ampar-ampar pisang, cublak-cublak suweng, dan lain sebagainya.

2. Bermain dan berpikir

Dalam jenis permainan ini, anak-anak perlu berkonsentrasi dan berpikir untuk merancang strategi guna mengatasi berbagai tantangan atau masalah dalam permainan. Beberapa contoh permainan dalam kategori ini mencakup dakon, congklak, gundu, dan lain sebagainya.

3. Bermain dan berkompetisi

Permainan dalam kategori ini berdasarkan pada kompetisi fisik, baik antara individu dengan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok. Hasil akhirnya adalah menang atau kalah, dengan pemenang biasanya menerima hadiah dan yang kalah mungkin mendapatkan hukuman. Beberapa contoh permainan dalam kategori ini meliputi gobag sodor, engklek, layangan, egrang, dan lain sebagainya.

Dalam buku yang berjudul “Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional” oleh Dr. Masganti Sit, M. Ag., Gardner (1997) menerangkan permainan tradisional terdapat sembilan kecerdasan pada anak, berikut penjelasannya.

1. Kecerdasan Linguistik (berbahasa)

Seorang anak dikatakan memiliki kecerdasan bahasa apabila mampu berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan teratur, mampu menulis, bercerita, menghafal bahasa asing, dan mampu memahami bahasa isyarat dengan tepat.

2. Kecerdasan logika matematika (menghitung)

Seseorang yang dapat mengerti penalaran, menghitung angka, menjawab teka-teki, dan memiliki pemikiran kritis terhadap matematika artinya memiliki kecerdasan matematika.

3. Kecerdasan ruang

Kecerdasan ruang berkaitan dengan kemampuan memvisualisasikan sebuah hal yang terdapat di pikiran seseorang. Dengan begitu, komponen visualnya langsung mengacu pada kemampuan seseorang dalam membuat mempresentasikan ide-idenya menjadi kenyataan.

4. Kecerdasan musik (irama)

Seorang yang cerdas memainkan musik, bernyanyi, memiliki kepekaan nada, ritme, dan suara baru bisa dikatakan memiliki kecerdasan musik dalam dirinya.

5. Kecerdasan tubuh

Seorang anak yang memiliki kemampuan atletik, ketangkasan manual, dan pemahaman mengenai kesehatan fisik, seperti mengonsumsi makanan 4 sehat 5 sempurna.

6. Kecerdasan natural (alam)

Kecerdasan natural yang dimaksud adalah kemampuan seseorang dalam mengenali tumbuhan, hewan, dan beragam macam aspek lingkungan yang berada di alam.

7. Kecerdasan Interpersonal (hubungan antar manusia)

Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal bisa dikatakan mampu bergaul dengan orang lain, bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, berempati kepada orang lain, dan memotivasi orang lain.

8. Kecerdasan intrapersonal (memahami diri sendiri)

Dikatakan memiliki kecerdasan intrapersonal, apabila anak memiliki pengetahuan diri, pemahaman diri, kemampuan membedakan kekuatan dan kelemahan seseorang untuk melakukan tindakan.

9. Kecerdasan spiritual (mengenal ciptaan Tuhan)

Seorang anak yang memiliki pengetahuan terhadap agamanya dan pemahaman agamanya mengenai Tuhan sebagai pedoman hidupnya.

Dilansir dari buku “Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional” permainan tradisional teridentifikasi dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Pada permainan tradisional, terdapat manfaat yang signifikan bagi perkembangan emosional, intelektual, dan interaksi sosial anak sebagai landasan untuk kehidupan dewasanya. Beberapa permainan tradisional juga memiliki unsur yang berasal dari matematika dasar, ketangkasan, dan kecepatan tangan, seperti menghitung, melempar batu, dan menjaga keseimbangan. Dengan adanya permainan tradisional, menjadi kebiasaan anak dalam melakukan interaksi sosial dan membentuk hubungan antarsesama (Gischa, 2022). Kehadiran permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk memotivasi anak,

terutama dalam meningkatkan kerjasama, mendorong siswa beradaptasi dengan lingkungannya, melatih kemampuan berkomunikasi secara kompeten untuk meningkatkan kendali diri dan empati kepada sesama, serta menaati peraturan yang ada (Kurniati dalam (Maghfiroh, 2020).

Dalam buku yang berjudul “Permainan Tradisional” oleh Mulyana dan Lengkana (2019), menerangkan bahwa permainan tradisional dikenal sebagai alat untuk mempertahankan relasi dan menciptakan kenyamanan sosial, dapat menjadi kunci untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Peran orangtua cukup signifikan dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada anaknya untuk menjadi peluang mempromosikan kompetensi anaknya. Dengan adanya permainan tradisional, dapat melatih motorik anak di usia dini dengan melatih daya tahan, kelenturan, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. Kemudian, dalam aspek kognitifnya, permainan tradisional bisa mengembangkan imajinasi, kreativitas, memecahkan masalah, membangun strategi, dan suportif. Selanjutnya, dalam aspek sosial dapat melatih membangun hubungan sosial dengan sesamanya, melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang dewasa (orangtua). Menurut Mulyani (2016), permainan modern membuat anak lebih bersifat individualistik karena bisa bermain sendiri, tanpa teman-temannya (Rut et al, 2020). Hal ini membuat mereka lebih kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman-temannya karena sudah terbiasa dengan permainan *gadget*.

Dalam menunjukkan peran permainan tradisional ini akan digambarkan melalui *footage-footage*, seperti video permainan Ular Naga Panjang dan Bola Bekel. Hasil riset yang telah dijelaskan di atas selanjutnya akan direalisasikan dengan menyampaikan pesan melalui video yaitu saat wawancara dengan narasumber. Kemudian, jawaban dari narasumber akan dibuat poin-poin yang dikemas ke dalam grafis yang dimasukkan di video *Funtional*.