

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam tahapannya, program TV *Funtional* memiliki dua *episode* yang membahas mengenai permainan tradisional, tetapi dibagi ke tiga topik utama, yakni mengenai “Dampak Permainan Tradisional terhadap Tumbuh dan Kembang Anak,” “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak,” dan “Mengenang Serunya Budaya Permainan Tradisional Indonesia.” Penulis bertanggung jawab dalam seluruh proses produksi *episode* kedua dan ketiga yaitu mengenai Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak, serta Mengenang Serunya Budaya Permainan Tradisional Indonesia.

<i>Episode</i>	Topik	Produser
<i>Episode 1</i>	Dampak Permainan Tradisional terhadap Tumbuh dan Kembang Anak	Audrey Indrianti Lesmana
<i>Episode 2</i>	Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak	Marissa Amran
<i>Episode 3</i>	Mengenang Serunya Budaya Permainan Tradisional Indonesia	Marissa Amran dan Audrey Indrianti Lesmana

Tabel 3.1 Pembagian Topik per *Episode* Program TV *Funtional*.

3.1.1 Proses Praproduksi

Dilansir dari buku yang berjudul “Dasar-dasar Produksi Televisi” oleh Andi Fachruddin (2017), menjelaskan bahwa program televisi *feature* memiliki tiga

tahapan, yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Praproduksi adalah tahapan paling penting dalam memproduksi program televisi, yakni persiapan sebelum sebuah produksi dimulai. Makin baik sebuah perencanaan produksinya, maka akan memudahkan proses produksi televisi. Dalam tahapan praproduksi, dibagi menjadi tiga kategori, berikut penjelasannya (Fachruddin, 2017).

1. Menentukan Karakter Utama

Tahapan ini menjelaskan bahwa program televisi harus menentukan karakter utama. Karakter utama yang dimaksud bisa *host* maupun program sebagai ciri khas dalam sebuah program. *Host* merupakan peran penting dalam sebuah program televisi, di mana membawakan program dari awal hingga akhir syuting produksi. Jika tidak ada *host*, program yang dibawakan menjadi tidak terarah dan tidak bisa memberitakan sebuah informasi yang ingin dipublikasikan. Dalam program *Funtional*, *host* menjadi pengenalan utama atau ciri khas di setiap *episode*. Di mana *host* menampilkan kesan pertama yang ceria, energik, dan ramah kepada audiens, terutama audiens yang ditujukan yaitu kepada orang tua dan anak-anak.

2. Menyusun sinopsis dan *treatment script*

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.

3. Menentukan alat produksi dan budget

Alat produksi sangat penting untuk mendukung jalannya proses produksi dari awal hingga akhir. Apabila tidak terdapat peralatan yang digunakan, sebuah program televisi tidak akan bisa diproduksi dengan baik. Kemudian, budget juga penting untuk disusun agar sebuah produser dapat melihat berapa banyak pengeluaran yang dibutuhkan selama proses syuting berlangsung.

3.1.1.1 Mencari Ide

Dalam membuat program TV *Funtional*, penulis melakukan diskusi terlebih dahulu bersama *partner* kelompok (Audrey) untuk menentukan topik apa yang ingin dibahas dalam karya televisi yang akan dibuat. Setelah melakukan diskusi yang cukup panjang dalam 3 minggu, akhirnya penulis dan Audrey memutuskan untuk membuat karya program TV yang memiliki tema besar yaitu Permainan Tradisional di Indonesia. Pada saat sudah menemukan tema besar, penulis mulai melakukan riset mengenai penelitian-penelitian terdahulu, apa saja yang pernah dibahas dan yang dapat dikembangkan dalam program TV ini. Kemudian, penulis memilih membahas mengenai Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak. Penulis memilih topik tersebut karena masih jarang dibahas oleh program televisi dan sudah ada penelitiannya. Berdasarkan riset yang ditemukan oleh penulis, permainan tradisional memiliki banyak dampak positif untuk anak, yakni dapat meningkatkan kerjasama, dapat beradaptasi dengan lingkungannya, melatih kemampuan berkomunikasi secara, rasa empati kepada sesama, serta menaati peraturan yang ada (Kurniati dalam (Maghfiroh, 2020). Tujuan dari pembuatan program TV *Funtional* dengan topik “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak” yakni mengedukasi masyarakat Indonesia, terutama orang tua dan anak-anak agar lebih mengenal permainan tradisional lebih dalam lagi, memberikan wawasan mengenai dampak yang ditimbulkan, sekaligus melestarikan budaya Indonesia. Dengan begitu, anak beralih dari permainan *gadget* ke permainan tradisional.

Penulis memilih topik tersebut karena perkembangan teknologi yang ada membuat anak-anak sering bermain telepon seluler. Dengan teknologi canggih, membuat permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak menjadi jarang dimainkan. Dalam pemilihan ide ini, harus memastikan bahwa tidak digunakan untuk merugikan atau menyudutkan pihak manapun (Latief, 2021). Hubungannya dengan topik yang dipilih yaitu penulis tidak

akan menyudutkan pihak manapun, tetapi untuk memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai permainan tradisional.

Setelah menemukan ide, penulis menentukan segmen-segmen apa saja yang akan dibahas dalam *episode* kedua. Segmen ini dibuat berdasarkan syarat *programming based* yang berdurasi 60 menit setiap *episode*-nya. Penulis menyusun segmen tersebut dengan memperdalam lagi topik yang sudah dipilih. Penulis juga mengaitkan tentang dampaknya untuk Pendidikan karena di permainan tradisional anak dapat menggunakan seluruh indera, melakukan interaksi antara manusia dengan sumber alam, menghitung, serta melatih ketangkasan.

Kemudian, riset yang dilakukan oleh penulis yaitu mengenai data-data visual yang ingin ditampilkan pada program agar datanya sesuai dengan fakta dan dari sumber yang akurat. 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). Selanjutnya, pada 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).

Riset yang dilakukan penulis diantaranya, mencari data berapa banyak permainan tradisional di Indonesia, dampak positif permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak, dampak terhadap Pendidikan seperti yang terdapat di atas, angka yang menunjukkan menurunnya permainan tradisional, dan anak-anak yang mengakses permainan *gadget* atau menggunakan internet sejak dini. Tak hanya itu, penulis juga melakukan riset terhadap permainan tradisional, mulai dari definisi, peraturan permainan, dan pengetahuan masyarakat terhadap permainan tradisional di Indonesia. Penulis mendapatkan banyak referensi karya yang terdapat pada *platform* YouTube sehingga mendapatkan *insight* baru untuk diterapkan dan disempurnakan dalam program TV *Funtional*. Dengan adanya referensi tersebut, riset ini dilakukan agar dapat membuat kerangka cerita, *treatment script*, *sequence/scene*, daftar pertanyaan, jadwal rencana produksi syuting, wawancara, *editing*, *mixing*, dan lain sebagainya (Fachruddin, 2017).

3.1.1.2 Menentukan *Structure* (Sekuen dan *Scene*)

Penulis telah menentukan untuk satu *episode* program TV yang berdurasi selama 60 menit, dibagi menjadi lima segmen. Kemudian, terdapat *commercial break* (iklan) kurang lebih selama 2 menit yang terdapat di lima segmen tersebut. Iklan pada program TV ini dibuat agar audiens tidak bosan dan terhibur dengan iklan-iklan yang disediakan dalam program *Funtional*. Penentuan iklan juga sesuai dengan pedoman yang ada di program televisi di Indonesia. *Penulis* juga akan membuat iklan sendiri sehingga tidak melanggar etika *copyright* di YouTube. Dalam menyusun

struktur dari program *feature*, penulis mengutamakan narasumber, informasi kegiatan, dan *footage* yang memiliki nilai penting dalam produksi (Fachruddin, 2017).

Berikut tabel segmen pada *episode* Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak.

Tabel 3.2 Pembagian Segmen *Episode* Dua.

Segmen	Topik/Pembahasan	Narasumber/talent	Durasi
Segmen 1	<i>Voice over opening</i> tentang permainan tradisional. Pengenalan topik yang dibawakan oleh <i>host</i> . Kemudian, mewawancarai anak-anak SD dalam bentuk <i>voxpath</i> . Dilanjutkan dengan <i>interview</i> bersama kepala sekolah SD terkait pengaruh permainan tradisional terhadap pendidikan anak.	<i>Host, kepala sekolah, dan anak-anak SD.</i>	15'
Segmen 2	<i>Host</i> main tebak-tebakan kepada anak-anak SD di kelas apakah mereka mengenal permainan tradisional atau tidak. Dilanjutkan dengan mengajarkan anak-anak tentang permainan tradisional yaitu ular naga panjang.	Anak-anak SD dan <i>host</i> .	15'
Segmen 3	<i>Voice over</i> mengenai permainan tradisional yang mulai pudar dilestarikan. <i>Interview</i> dengan psikolog mengenai dampak permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak (interaksi terhadap sesama). Melakukan <i>mini</i>	Psikolog dan <i>host</i> .	15'

	<i>games</i> singkat yaitu pernah <i>gak</i> pernah seputar permainan tradisional.		
Segmen 4	Melakukan <i>interview</i> dengan ahli budaya Indonesia yang membahas mengenai permainan tradisional terhadap pendidikan dan budaya. <i>Host</i> bermain permainan tradisional sebagai bentuk edukasi kepada audiens yang menonton agar melestarikan permainan tradisional mulai sekarang. Dilanjutkan dengan kesimpulan dan <i>closing episode</i> .	<i>Host</i> dan ahli budaya.	15'

Sumber: Olahan penulis.

Durasi yang terdapat pada tabel sudah termasuk dalam *bumper in*, *bumper out*, *next segment*, dan *after credit*. Penulis telah melakukan pembagian segmen ke dalam *rundown episode*, berikut susunannya.

Tabel 3.3 *Rundown Episode* Dua

<i>Story</i>	<i>Segment</i>	<i>Description</i>
<i>BUMPER IN</i>		
<i>OPENING BUMPER EPISODE</i>		
<i>FOOTAGE</i>	<i>SEGMENT 1</i>	Anak-anak SD yang sedang belajar di kelas dan bermain di lapangan, serta guru yang sedang mengajar di kelas.
<i>INTRO</i>		<i>Voice over</i> tentang permainan tradisional. <i>Host</i> melakukan <i>opening</i> sudah berada di salah satu sekolah. Kemudian, melakukan <i>voxpath</i> kepada anak-anak SD.

<i>INTERVIEW</i>		Dilanjutkan <i>interview</i> dengan kepala sekolah SD mengenai pentingnya permainan tradisional dalam Pendidikan.
<i>CLOSING</i>		<i>Host</i> menutup dengan kesimpulan segmen satu.
<i>BUMPER OUT</i>		
<i>TEASER NEXT SEGMENT</i>		
<i>AFTER CREDIT</i>		
<i>BUMPER IN</i>		
<i>TEASER SEGMENT</i>		
<i>OPENING</i>	<i>SEGMENT 2</i>	<i>Host</i> opening segmen di lorong kelas SD.
<i>MINI GAMES</i>		<i>Host</i> melakukan <i>mini games</i> yaitu tebak permainan tradisional dengan anak-anak SD di kelas. Dilanjutkan dengan <i>co-host</i> bermain permainan tradisional ular naga panjang yang disertai dengan <i>tutorial</i> berupa <i>motion graphic</i> .
<i>CLOSING</i>		<i>Host</i> memberikan kesimpulan dari segmen kedua.
<i>BUMPER OUT</i>		
<i>TEASER NEXT SEGMENT</i>		
<i>AFTER CREDIT</i>		
<i>BUMPER IN</i>		
<i>TEASER SEGMENT</i>		
<i>OPENING</i>	<i>SEGMENT 3</i>	<i>Voice over</i> artikel dan jurnal tentang permainan tradisional sudah mulai luntur dan tidak dilestarikan di Indonesia.

<i>INTERVIEW</i>		Wawancara dengan psikolog mengenai dampak permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak.
<i>CLOSING</i>		<i>Mini games</i> "Pernah Ngga Pernah" seputar permainan tradisional dengan narasumber, dilanjutkan dengan <i>closing</i> segmen oleh <i>host</i> .
<i>BUMPER OUT</i>		
<i>TEASER NEXT SEGMENT</i>		
<i>AFTER CREDIT</i>		
<i>BUMPER IN</i>		
<i>TEASER SEGMENT</i>		
<i>OPENING</i>	<i>SEGMENT 4</i>	<i>Voice over</i> mengenai permainan tradisional.
<i>INTERVIEW</i>		<i>Interview</i> bersama ahli budaya untuk membahas mengenai Pendidikan dan budaya Indonesia.
<i>MINI GAMES</i>		<i>Host</i> dan <i>co-host</i> bermain permainan tradisional yaitu bola bekel sekaligus mengajak audiens untuk melestarikan permainan tradisional.
<i>CLOSING</i>		<i>Host</i> dan <i>co-host</i> menutup <i>episode</i> kedua dan memberikan <i>teaser</i> sedikit mengenai <i>episode</i> selanjutnya.
<i>BUMPER OUT</i>		
<i>TEASER NEXT SEGMENT</i>		
<i>AFTER CREDIT</i>		
<i>TEASER NEXT EPISODE</i>		

Sumber: Olahan penulis

Melalui *rundown* di atas, penulis membuat program yang berdurasi 60 menit yaitu dengan total satu *episode* yang dibagi menjadi empat segmen. *Rundown* ini dibuat untuk menjadi pedoman penulis dalam menyusun tahapan produksi program *Funtional*. Namun, bisa saja terdapat perubahan di kemudian hari untuk menyesuaikan dengan situasi yang terjadi. Walaupun begitu, penulis harus menyusun dengan matang agar sesuai dengan yang diharapkan.

3.1.1.3 Menyusun Naskah

Menyusun naskah termasuk dalam bentuk perencanaan produksi. Naskah tersebut 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. Penulis akan menyusun naskah selengkap dan serinci mungkin agar bisa dijadikan acuan dalam membuat program TV sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, penulis juga memerlukan narasumber sebagai informasi dalam mengembangkan cerita, tidak hanya mengandalkan riset saja. Maka dari itu, sebelum proses syuting dimulai, penulis harus bertanya kepada narasumber terlebih dahulu mengenai latar belakang dan pengalaman apa saja yang dapat dibagikan dalam program *Funtional* ini yang akan dicatat dalam susunan daftar pertanyaan.

Naskah akan disusun ke dalam tabel khusus yang dibagi menjadi dua kategori, yakni audio dan visual. Tabel audio diisi dengan narasi yang akan dibacakan oleh *host*, sedangkan kolom visual akan diisi dengan *timecode* dan elemen media apa saja yang akan ditambahkan sehingga menyesuaikan dengan narasi yang diucapkan. Pembuatan naskah akan dibuat oleh penulis dan pastinya akan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai naskah yang dibuat untuk diproduksi dalam program *Funtional*.

3.1.1.4 Menyiapkan Tim Produksi dan *Host*

Dalam menyusun program TV *Funtional*, tidak akan berhasil jika tidak adanya bantuan dari berbagai pihak. Dengan begitu, penulis mencari rekan-rekan yang dapat membantu dalam produksi program yang disebut dengan tim produksi. Semua anggota yang sudah terpilih sudah dipikirkan secara matang, melihat kemampuan, kredibilitas, dan pengalaman yang telah dimiliki. Tim produksi akan dijabarkan menjadi *program director*, *production assistant*, *camera person*, *editor*, *host*, *audio man*, dan desain grafis. Berikut susunan dari tim produksi program *Funtional episode* dua.

1) *Program Director*

Marissa Amran sebagai penulis akan bertanggung jawab menjadi *program director* sekaligus produser di *episode* kedua yaitu dengan topik Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak.

2) *Production Assistant*

Pada pembuatan *episode* kedua ini, Audrey Indrianti Lesamana akan membantu dalam proses produksi menjadi asisten produksi program sekaligus *partner* kelompok penulis. Audrey merupakan mahasiswa Jurnalistik di UMN Angkatan 2020.

3) *Camera Person*

Camera person dalam *episode* ini adalah Audrey Indrianti Lesmana, Ferdinand Christian (mahasiswa Strategic Communication UMN Angkatan 2020), dan Geraldi (mahasiswa Jurnalistik UMN Angkatan 2020).

4) *Video Editor*

Video editor dalam *Funtional* adalah Ketut Sakti Andika yang merupakan mahasiswa jurusan Film Angkatan 2021 di UMN. Ia berperan sebagai *video editor* di *episode* dua ini setelah proses produksi program *Funtional* selesai. Kemudian, penulis juga akan membantu dalam melakukan *rough cut* yang akan diserahkan kepada Dika untuk menambah elemen, seperti *lower third*, grafis, *sound effect*, *background*, dan sebagainya. Dalam jurusan film, Dika sudah terbiasa menggunakan aplikasi *editing* yaitu Adobe Premiere Pro dan

After Effect. Tak hanya itu, Dika juga sering menyunting video di berbagai program di UMN TV dan pernah menjabat setahun sebagai *Production Assistant* di program *Eyes of Impact* UMN TV.

5) Host dan Co-Host

Audrey Indrianti Lesmana dari jurusan Jurnalistik angkatan 2020 yang akan menjadi pembawa acara di semua *episode* program *Funtional* ini. Ia memiliki banyak pengalaman menjadi *host* di berbagai projek mata kuliah Jurnalistik di semester 5 dan 7. Kemudian, *co-host* yaitu penulis sendiri yang jurusannya Jurnalistik dan angkatan 2020 juga. Dengan adanya *co-host* dapat membantu *host* dalam membawakan program yang ada di *episode Funtional*, terutama di *episode* kedua.

6) Audioman

Selain menjadi produser, Marissa Amran juga akan menjadi *Audioman* untuk merekam audio narasumber dan *host*, serta memastikan audio yang terekam sudah baik dan suaranya dapat terdengar dengan jelas.

7) Desain grafis

Shavina Rahmalia akan menjadi desain grafis dalam *episode* dua di program *Funtional* ini. Ia adalah mahasiswa DKV 2022 yang memiliki pengalaman menjadi divisi visual di UMN TV dan TVONAIR 9.0. Dengan pengalaman yang ada, Shavina membuat aset grafis di bagian tutorial permainan ular naga dengan dibantu oleh editor. Kemudian, penulis juga membantu dalam pembuatan tulisan dan desain-desain lainnya di *episode* dua.

3.1.1.5 Menyiapkan Perencanaan Teknis Produksi

Seorang perancang program harus mengerti hal teknis untuk memperkirakan peralatan apa saja yang dibutuhkan, berapa jumlah kru yang diturunkan, dan membutuhkan berapa lama hingga menyusun anggaran dengan data tersebut (Fachruddin, 2017). Dalam menyusun program TV *Funtional*, sangat memerlukan peralatan produksi, seperti kamera, tripod, *lighting*, *clip on*, dan elemen grafis lainnya. Perencanaan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Kamera

Kamera yang digunakan penulis yaitu Fujifilm seri AX-5. Kamera ini yang nantinya akan digunakan untuk mengambil video-video *footage*, syuting, dan wawancara bersama narasumber. Kemudian, penulis juga akan menggunakan dua hingga tiga kamera yaitu *angle wide* untuk mengambil gambar secara keseluruhan dan dua lainnya untuk *close up* dari *host* dan narasumber.

2. Tripod

Selama proses syuting berlangsung, penulis akan menggunakan tripod agar video menjadi lebih stabil dan tidak goyang-goyang. Kemudian, menggunakan *eye level* sehingga audiens yang menontonnya menjadi lebih nyaman karena seperti mengobrol secara langsung.

3. Lighting

Lighting yang digunakan untuk merekam syuting, yaitu menyewa Godox Knowled Parabolic Softboxes 150 cm (GP5) dari BSM Rental.

4. Clip On

Clip on yang digunakan yaitu Saramonic *Microphone Wireless*.

5. Elemen grafis

Elemen ini terdiri dari grafis yang akan digunakan untuk pelengkap program *Funtional*, yaitu seperti *Bumper in/out* dan *Character Generator (CG)*. *Bumper in* dan *bumper out* yang digunakan berisikan logo program, cuplikan singkat dari wawancara dan *footage* liputan, serta dikemas dalam animasi yang mendukung tema yakni permainan tradisional. Kemudian *Character Generator* atau CG akan menampilkan nama *host*, nama narasumber, lokasi syuting, pekerjaan, judul, *subtitle*, dan keterangan lainnya yang mendukung program *Funtional*. Pemilihan bentuk dan warna pada CG akan disesuaikan dengan logo *Funtional* sendiri.

3.1.1.6 Menyusun *shooting list* dan menyiapkan jadwal *shooting (timeline)*

sekolah. *Host* akan langsung berbincang kepada narasumber dari daftar pertanyaan yang telah dibuat oleh penulis. Selanjutnya, dalam tahapan ini penulis akan merekam drama singkat berupa bermain permainan tradisional untuk segmen terakhir. Di mana, drama tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih seru dimainkan bersama orang lain daripada permainan *gadget*.

Penulis bersama tim produksi akan menyiapkan peralatan syuting, yakni tripod, kamera, *lighting*, dan *clip on* agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar. Peralatan ini sangat penting dalam mendukung berjalan dengan baik atau tidaknya ketika proses syuting berlangsung. Kemudian, untuk tim produksi akan diberikan konsumsi oleh penulis karena merupakan hal yang penting dan tidak terlupakan. Makanan bisa menjadi sumber tenaga untuk melanjutkan berbagai aktivitas selanjutnya dalam memproduksi syuting program TV *Funtional* ini.

3.1.3 Proses Pascaproduksi

Pasca produksi dalam produksi televisi yaitu melakukan editing *offline*, *online*, mengisi narasi (*dubbing*), dan melakukan *mixing* antara audio dengan visual (Latief, 2020). Dalam tahapan ini, penulis mengerjakan berbagai tugas sesuai dengan kebutuhan program.

3.1.3.1 Proses *Editing* Video

Setelah proses produksi telah selesai, maka penulis akan memindahkannya terlebih dahulu ke *hard disk* untuk mengumpulkan semua data-data hasil syuting dari kamera. Penulis juga akan membaginya ke beberapa *folder* sesuai dengan pembagian segmentasinya, berdasarkan *episode* program TV *Funtional* ini. Dengan begitu, *editor* akan mudah mencari data-data dalam melakukan proses *editing* video. *Editing* pada pascaproduksi merupakan *editing* yang sebenarnya karena pada umumnya digunakan pada produksi film, program siaran televisi dan karya audiovisual, dengan menggabungkan urutan proses syuting dari awal hingga akhir sehingga menghasilkan satu karya audiovisual yang utuh

(Latief, 2021). Penulis akan terlebih dahulu melakukan *rough cut* dan memberikan arahan kepada Dika selaku *video editor* di program ini. Dika tidak mengedit secara keseluruhan, hanya menambahkan elemen-elemen grafis, seperti logo, *bumper in/out*, CG, *backsound*, narasi, dan lain sebagainya. Kemudian, jika sudah sesuai dengan keinginan penulis, akan dipublikasikan ke dalam akun YouTube *Funtional*. Tidak hanya itu, penulis juga akan melakukan promosi karya melalui media sosial Tiktok agar dapat menjangkau audiens lebih luas.

Berikut tahapan *editing* yang akan dilakukan.

- 1) Penulis menyunting video menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020, Dika menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020 dan *After effect*.
- 2) Melakukan promosi di Tiktok agar dapat menjangkau audiens lebih luas lagi, terutama memperkenalkan program televisi *Funtional*. Promosi tersebut akan dibuat seputar memperkenalkan permainan tradisional di Indonesia, serta cuplikan-cuplikan singkat dari *footage* yang sudah diambil. Selain Tiktok, promosi juga akan dilakukan di Instagram *Story* masing-masing tim produksi dengan menambahkan *link* YouTube sehingga audiens dapat langsung menekan tombol tersebut yang diarahkan ke YouTube *Funtional*.
- 3) Mengunggah hasil *editing* program televisi *Funtional* ke dalam media sosial YouTube berisi lima segmen dari *episode* dua ini.

3.1.3.2 Proses *Dubbing* dan *Mixing*

Merekam suara (*voice over*) dengan memilih suara orang yang cocok dalam program *feature* tersebut yang akan bertugas dalam membaca *script*, narasi, dan sebagainya yang direkam untuk mengiringi gambar (Fachruddin, 2017). Pengisi suara harus memiliki artikulasi yang jelas, *power* suara yang kuat, serta berkarakter. Menggabungkan (*mixing*) *voice over* dengan *insert* media dan suara pendukung, seperti

pengarahan daya dan upaya yang kreatif. Dalam tahapan ini, hasil syuting akan digabungkan menjadi satu proyek yang akan disesuaikan dengan rancangan naskah yang telah dibuat. Penyuntingan pada suara akan disinkronkan dengan gambar sehingga menghidupkan suasana melalui musik yang digunakan. Apabila memerlukan *sound effect*, harus memperjelas sebuah peristiwa yang ingin ditonjolkan, seperti suara mesin mobil, kerumunan, hujan, dan sebagainya

3.1.3.3 Preview Penyuntingan Video

Setelah semua proses syuting selesai, hasil *editing* akan di *preview* terlebih dahulu untuk mengecek kualitas dan pengemasan isi dari hasil editannya (Baksin, 2013). Penulis akan melakukan *preview* terhadap hasil karya yang telah disunting saat melakukan *rough cut*. Dengan tujuan mengantisipasi dan meminimalisir kesalahan atau kekurangan yang terdapat dalam editan tersebut. Setiap proses *review* juga akan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada narasumber dan juga dosen pembimbing nantinya agar sesuai dengan kaidah jurnalistik. Sebelum finalisasi video, kehadiran produser sangat penting dalam melakukan koreksi terakhir pada program yang akan dipublikasikan kepada khalayak.

3.2 Anggaran

Anggaran merupakan hal yang penting dalam menghitung berapa pengeluaran yang sesuai dengan apapun yang dibutuhkan selama proses produksi berlangsung. Sebelum menulis perkiraan biaya yang dibutuhkan, produser harus melakukan penyesuaian harga yang berlaku saat produksi akan dilaksanakan, dengan mengecek jasa peralatan produksi, biaya sewa kebutuhan operasional, dan honor para pekerja yang terlibat dalam tim produksi (Fachruddin, 2017). Anggaran pada produksi program yakni konsumsi, transportasi, *souvenir* narasumber, *fee host*, dan sebagainya. Berikut rincian anggaran produksi *Funtional* yang akan digunakan dalam *episode* kedua.

Tabel 3.8 Rincian Anggaran *Episode* Kedua Program Funtional.

Sumber: Olahan Penulis.

Uraian	Jumlah Anggaran	Rincian			Penggunaan
		Unit	Satuan	Harga (Rp)	
Sewa kamera	Rp700.000,00	2	Buah	Rp350.000,00	Digunakan untuk mengambil gambar dan <i>footage</i>
Sewa tripod	Rp100.000,00	2	Buah	Rp50.000,00	Menopang kamera agar video yang dihasilkan lebih stabil
Sewa <i>Microphone</i>	Rp125.000,00	1	Buah	Rp125.000,00	Untuk merekam audio <i>host</i> dan narasumber agar terdengar jelas
<i>Lighting</i>	Rp175.000,00	1	Buah	Rp175.000,00	Menerangi cahaya saat melakukan <i>interview</i> di <i>indoor</i> per hari syuting
Bola bekel	Rp20.000,00	1	Buah	Rp20.000,00	Permainan untuk segmen keempat
Tempat					
Studio Kurvatura	Rp250.000,00	1	<i>Episode</i>	Rp250.000,00	Ruangan untuk syuting produksi
Jasa					

NUSANTARA

<i>Host dan Co-Host</i>	Rp320.000,00	1	Orang	Rp80.000,00	<i>Fee</i> untuk <i>host</i> per segmen
Narasumber	Rp180.000,00	3	Orang	Rp50.000,00	<i>Souvenir</i> untuk narasumber
<i>Talent games</i>	Rp144.000,00	1	Kelas	Rp144.000,00	Apresiasi berupa <i>snack</i> dan minuman
<i>Editor video</i>	Rp1.000.000,00	1	Orang	Rp200.000,00	<i>Fee</i> jasa <i>editor</i> per segmen <i>episode</i> dua
Desain Grafis	Rp250.000,00	1	Orang	Rp250.000,00	<i>Fee</i> jasa untuk desain grafis
<i>Cameraman</i>	Rp100.000,00	1	Orang	Rp100.000,00	<i>Fee</i> jasa dalam 2 segmen
Transportasi					
Transportasi menuju lokasi	Rp300.000,00	30	Liter	Rp10.000,00	Biaya transportasi ke tempat lokasi selama 4 hari
Transportasi pulang dari lokasi	Rp0,00	0	Liter	Rp0,00	Biaya pulang dari lokasi
Biaya lain-lain					
Konsumsi <i>host</i>	Rp120.000,00	4	Hari	Rp30.000,00	Biaya konsumsi <i>host</i> selama produksi
Konsumsi tim produksi	Rp30.000,00	1	Orang	Rp30.000,00	Biaya konsumsi <i>cameraman</i> selama 1 hari syuting

Biaya tak terduga	Rp200.000,00	-	-	Rp300.000,00	Biaya yang disiapkan untuk hal tak terduga
Total	Rp4.014.000,00				

Total anggaran atau dana yang akan dikeluarkan oleh penulis dalam memproduksi program TV *Funtional* di *episode* dua yaitu sebesar Rp4.014.000,00. Harapan penulis dengan dana yang dikeluarkan yaitu dapat mendukung proses produksi berjalan dengan baik, tanpa kurang apapun.

3.3 Target Luaran/Publikasi

Penulis akan mengemas program TV *Funtional* di *episode* kedua dengan durasi 60 menit yang dibagi menjadi tiga *episode*. Ketiga *episode* pada program *Funtional* akan dipublikasikan melalui *platform* media sosial YouTube yaitu pada bulan Mei 2024. Dengan mengunggahnya di YouTube, audiens yang menontonnya dapat melalui gadget, laptop, tablet, dan elektronik lainnya yang terhubung dengan internet. Terlebih lagi, *platform* ini dapat diakses dengan mudah oleh siapapun dan hanya membutuhkan internet untuk menyaksikannya. YouTube juga akan memudahkan masyarakat yang ingin mencari pengetahuan tentang permainan tradisional. Program akan dikemas ke dalam sebuah kanal yang bernama *Funtional* berisikan tentang dua *episode* seputar permainan tradisional. Penulis juga akan melakukan promosi di media sosial akan terus dilakukan agar bisa meraih angka lebih dari 100 *viewers*, yang menyaksikan program *Funtional* per *episode*-nya. Target audiens dalam program ini adalah seluruh masyarakat Indonesia, mulai dari anak kecil, generasi Z, hingga orang tua atau dapat dikatakan kelompok orang yang memiliki rentang usia 10 hingga 40 tahun. Kemudian, topik yang dibahas dalam program televisi *Funtional* juga bersifat *timeliness* sehingga dapat ditonton berulang kali karena tidak dipengaruhi oleh waktu. Siapapun dapat menyaksikan program *Funtional* karena pengemasan kontennya untuk semua umur dan juga mendukung tentang keefektifan permainan tradisional di Indonesia. Tak hanya itu,

melalui program *Funtional*, akan menyajikan manfaat positif yang ditimbulkan dari permainan tradisional, yakni terhadap tumbuh kembang anak, pendidikan, dan perkembangan sosial anak.

Dilansir dari Sindonews, (2023) waktu terbaik *upload* konten di YouTube yaitu pada sore pukul 15.00 hingga 18.00 WIB. Selanjutnya pada pukul 21.00 hingga 22.00 WIB (Ibrohim, 2023). Waktu tersebut menempati peringkat terbaik karena kebanyakan orang yang menonton video di YouTube sudah selesai melakukan aktivitasnya. Melihat waktu tayang tersebut, penulis dan *partner* kelompok memutuskan untuk menayangkan program *Funtional* setiap satu kali seminggu yang tayang setiap Jumat pukul 17.00 WIB. Dengan begitu, dapat menjangkau *viewers* yang lebih banyak karena sudah termasuk akhir pekan. Dilansir dari Kumparan (2020), mengatakan bahwa selain memerhatikan waktu, harus memerhatikan konten yang diunggah juga. Di mana konten yang berkualitas akan menarik perhatian dan tingkat *engagement* yang tinggi, terlepas dari waktu terbaik untuk mem-*posting* di YouTube (Quamila, 2020).

