

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Penulis melakukan penelitian terhadap karya sebelumnya sebagai referensi untuk mengembangkan program televisi.

A. Kelompok Wanita Tani Sukses Sulap Lahan Tidur Jadi Pertanian Zero Waste

Video yang diunggah di kanal YouTube Kementerian Pertanian Republik Indonesia ini mengisahkan sekelompok wanita tani yang berhasil mengubah lahan yang tidak terpakai menjadi pertanian yang menerapkan prinsip zero waste. Azalea, salah satu anggota KWT Srikandi, terinspirasi oleh kondisi ibu-ibu di Desa Pule, Wonogiri, yang menganggur dan hanya berkumpul untuk berbincang tanpa tujuan. Melihat situasi ini, Azalea berinisiatif mengubah lahan tidur menjadi lahan pertanian yang produktif, sekaligus memberikan peluang kerja bagi para ibu di desa tersebut.

Selain pertanian, lokasi ini juga memiliki peternakan lele dan ayam sebagai pendukung. Peternakan ini tidak hanya memberikan penghasilan tambahan, tetapi juga berkontribusi pada keberlanjutan pertanian. Air dari kolam lele digunakan untuk menyiram tanaman, sementara kotoran ayam dijadikan media tanam. Pendekatan ini mengurangi biaya operasional pertanian dan meningkatkan hasil panen.

Video ini memiliki beberapa keunggulan yang dianggap inspiratif oleh penulis. Pertama, kisahnya menggambarkan perjuangan sekelompok ibu yang berhasil mengubah lahan tidur menjadi pertanian produktif. Kedua, visual yang menarik menjadikan video ini dinamis dan tidak monoton, sehingga mampu mempertahankan perhatian audiens hingga akhir. Dua aspek ini menjadi referensi bagi penulis dalam merancang karya program televisi agar output yang dihasilkan dapat menarik perhatian audiens.

Sebagai bentuk pembaruan, penulis akan mengadaptasi formatnya menjadi program televisi dengan beberapa segmen yang saling terhubung. Program ini akan mengangkat cerita dari perspektif pemuda yang memiliki minat di bidang pertanian serta industri makanan dan minuman, berbeda dengan video sebelumnya yang lebih fokus pada pengalaman wanita tani.

B. Tinggalkan Karir di Kota Jadi Petani di Desa Hidup Bahagia Seperti Game Harvest Moon

Karya ini berupa produksi audiovisual yang diunggah di kanal YouTube oleh akun @CapCapung. Video tersebut menceritakan perjalanan seorang kepala keluarga bernama Alvius yang memutuskan untuk pindah dari kota ke desa demi mewujudkan impiannya menjalani kehidupan seperti dalam permainan *Harvest Moon*. Episode ini menggambarkan proses perpindahan Alvius bersama keluarganya, pengalaman mereka hidup di desa, aktivitas bercocok tanam dan beternak, serta gambaran singkat mengenai *homestay* yang mereka kelola untuk masyarakat yang ingin merasakan suasana pedesaan jauh dari keramaian kota.

Secara pribadi, saya merasa konten ini sangat menarik karena berhasil menyajikan visual yang mengesankan dan alur cerita yang terstruktur dengan baik. Konten ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan program televisi. Visual utama dalam video ini berupa wawancara monolog dengan Alvius, yang digunakan sebagai latar belakang suara sepanjang video. Selain itu, video ini juga menampilkan berbagai aktivitas pertanian dan peternakan, kondisi lahan pertanian dan peternakan, serta fasilitas *homestay*.

Video ini berhasil memikat perhatian penonton dengan menyajikan cerita yang menginspirasi dan menarik untuk diikuti. Keberhasilan konten ini terletak pada cara penyampaian perjalanan hidup Alvius yang penuh motivasi dan membangkitkan rasa penasaran. Oleh karena itu, karya ini bisa dijadikan contoh dalam pembuatan program televisi yang menggabungkan narasi yang kuat dengan elemen visual yang memukau.

C. Eksplorasi BBQ Ala Chef Arnold Bersama Kanzler

Video ini memperlihatkan kerja sama antara tim BBQ Mountain Boys dan Chef Arnold, juri terkenal dari *MasterChef Indonesia*. Fokus utama video ini adalah proses memasak bersama, khususnya dalam mengolah sosis dan daging dengan keahlian memasak tingkat tinggi. Chef Arnold, sebagai narasumber, berbagi teknik memasak yang mendalam dan profesional kepada tim BBQ Mountain Boys.

Setelah sesi memasak, video ini menghadirkan momen kebersamaan saat menyantap hasil masakan. Sambil menikmati hidangan, mereka berdiskusi tentang pengalaman Chef Arnold sebagai juri *MasterChef*, kehidupan pribadi, dan berbagai topik seputar bahan masakan. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menonjolkan kualitas memasak, tetapi juga memperlihatkan momen interaksi hangat yang sarat informasi. Audiens mendapatkan wawasan mendalam tentang teknik memasak yang benar serta pemahaman lebih luas mengenai dunia kuliner.

Video ini memiliki potensi besar untuk diubah menjadi program televisi bertema pertanian. Dengan menggabungkan keterampilan memasak, khususnya dalam mengolah sosis dan daging, dengan aspek pertanian, video ini bisa menjadi segmen menarik yang menghubungkan bahan pangan segar dari kebun atau peternakan dengan seni memasak berkualitas tinggi. Dalam rancangan program televisi yang penulis buat, segmen khusus dapat dikembangkan untuk menggali hubungan antara bahan makanan segar dan dunia kuliner. Pendekatan ini tidak hanya memberi edukasi tetapi juga hiburan, menciptakan pengalaman menonton yang inspiratif untuk penonton.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

Dalam memproduksi program televisi *Smart Tani*, penulis menggunakan teori komunikasi visual dan *content production*

2.2.1 TV Programming

TV programming atau pemrograman televisi adalah proses perencanaan dan penjadwalan acara yang akan disiarkan oleh stasiun televisi. Ini merupakan elemen krusial dalam industri penyiaran, karena tanpa pemrograman yang baik, tidak akan ada siaran yang terstruktur dan menarik bagi pemirsa. Pemrograman mencakup berbagai aspek, termasuk pemilihan konten, pengaturan waktu tayang, dan strategi untuk menarik audiens (Annuri, 2023).

Menurut Sydney W. Head, ada lima elemen penting dalam strategi pemrograman yang perlu diperhatikan (Ahmad , 2019):

1. **Compatibility:** Program harus relevan dengan minat dan kebutuhan audiens agar mampu menarik perhatian mereka. Riset audiens membantu memastikan konten sesuai dengan ekspektasi mereka.
2. **Habit Formation:** Penjadwalan program yang konsisten mendorong audiens untuk membentuk rutinitas menonton. Kebiasaan ini meningkatkan loyalitas terhadap saluran atau platform tertentu.
3. **Control of Audience Flow:** Strategi ini menjaga perhatian audiens dengan mengarahkan mereka dari satu program ke program lain. Penyusunan urutan program yang menarik membantu meningkatkan durasi keterlibatan.
4. **Conservation of Program Resources:** Pengelolaan sumber daya seperti anggaran dan waktu tayang harus dilakukan secara efisien. Dengan ini, kualitas program dapat ditingkatkan tanpa pemborosan.
5. **Breadth of Appeal:** Program harus mampu menarik berbagai segmen audiens dengan menyajikan konten yang inklusif. Hal ini memperluas jangkauan dan meningkatkan relevansi program.

Adapun beberapa proses pemrograman televisi terbagi atas 3 tahap menurut (Alfathonid kk., 2022)

1. **Pra-Produksi**

Tahap ini dimulai dengan pengembangan ide yang diubah menjadi skrip dan konsep program. Aktivitas utamanya mencakup penulisan sinopsis, penyusunan proposal, serta perencanaan teknis dan logistik. Langkah ini bertujuan untuk memastikan semua kebutuhan produksi telah teridentifikasi dengan jelas.

2. **Produksi**

Tahap ini melibatkan pengambilan gambar dan perekaman sesuai dengan skrip dan konsep yang telah direncanakan. Tim produksi bekerja untuk menangkap semua elemen visual dan audio yang dibutuhkan. Koordinasi yang baik sangat penting untuk memastikan hasil sesuai dengan visi kreatif.

3. **Pasca-Produksi**

Pada tahap akhir ini, dilakukan proses penyuntingan untuk menyempurnakan hasil rekaman, termasuk penambahan efek visual dan suara. Program dirapikan hingga siap untuk ditayangkan kepada audiens. Proses ini memastikan kualitas konten sesuai dengan standar yang diinginkan.

2.2.2 *Broadcasting Media Management*

Manajemen media penyiaran mencakup serangkaian proses yang dirancang untuk mengelola dan mengoptimalkan operasi penyiaran, baik itu radio maupun televisi. Dalam konteks ini, manajemen tidak hanya berfokus pada aspek teknis penyiaran, tetapi juga mencakup perencanaan strategis, pengorganisasian sumber daya, pengarahan, serta pengawasan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Manajer media penyiaran bertanggung jawab untuk memastikan bahwa semua program disampaikan dengan baik dan sesuai dengan standar yang diharapkan oleh pemirsa dan pemilik media (Kustiawan dkk., 2022).

Manajemen media penyiaran melibatkan beberapa tahapan penting yang harus diikuti untuk memastikan bahwa operasi penyiaran berjalan dengan efisien

dan efektif. Berikut adalah tahapan-tahapan utama dalam manajemen media penyiaran:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah langkah awal yang krusial dalam manajemen media penyiaran. Pada tahap ini, manajer harus:

- a. **Menetapkan Visi dan Misi:** Menentukan tujuan jangka panjang dan pendek dari stasiun penyiaran, serta merumuskan visi yang ingin dicapai di masa depan.
- b. **Identifikasi Sasaran Audiens:** Menentukan siapa audiens target yang ingin dijangkau dan memahami kebutuhan serta preferensi mereka.
- c. **Menyusun Rencana Strategis:** Mengembangkan strategi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, termasuk menentukan program-program yang akan diproduksi atau dibeli.
- d. **Membuat Rencana Operasional:** Menguraikan langkah-langkah konkret dan detail untuk mencapai rencana strategis, termasuk penjadwalan, anggaran, dan tanggung jawab masing-masing anggota tim

2. Produksi

Setelah perencanaan selesai, tahap berikutnya adalah produksi. Pada tahap ini, manajer harus:

- a. **Memproduksi Program:** Melaksanakan rencana program dengan memproduksi acara secara internal (in-house production) atau membeli program dari pihak ketiga.
- b. **Pengorganisasian Tim Produksi:** Menyusun tim yang terdiri dari berbagai profesional seperti sutradara, produser, penulis naskah, dan teknisi untuk memastikan produksi berjalan lancar

3. Eksekusi Program

Eksekusi program mencakup penayangan acara sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, manajer harus:

- a. **Menentukan Jadwal Siaran:** Mengatur waktu tayang program agar dapat menjangkau audiens sebanyak mungkin.
- b. **Mengawasi Proses Siaran:** Memastikan bahwa semua aspek teknis dan artistik dari siaran berjalan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan

Dalam praktiknya, manajemen media penyiaran sering kali menggunakan pendekatan teoritis tertentu untuk meningkatkan efektivitas operasional. Dua teori menurut Nisa (2018) utama yang sering diterapkan adalah:

1. **Model Input-Output:** Teori ini menjelaskan bahwa dalam manajemen penyiaran terdapat proses transformasi dari input (sumber daya seperti informasi dan manusia) menjadi output (program siaran). Proses ini mencakup tahapan perencanaan, produksi, dan penyiaran
2. **Komunikasi Matematika:** Dikenalkan oleh Claude Shannon dan Warren Weaver, teori ini menekankan pentingnya komunikasi yang efektif dalam proses penyiaran. Dengan memahami bagaimana informasi dikirim dan diterima, manajer dapat merancang program yang lebih menarik dan relevan bagi audiens

Dalam mengelola stasiun penyiaran, terdapat beberapa elemen kunci yang harus diperhatikan (Kustiawan dkk., 2022; Dawud dkk, 2019):

1. **Segmentasi Audiens:** Memahami siapa audiens target sangat penting untuk merancang program yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Segmentasi membantu dalam menentukan jenis konten yang akan diproduksi dan disiarkan.
2. **Format Program:** Menentukan format siaran adalah langkah penting dalam menciptakan identitas stasiun penyiaran. Format ini mencakup aspek-aspek seperti jenis program (berita, hiburan, pendidikan) serta gaya penyampaian konten

3. **Pemasaran Media:** Strategi pemasaran yang baik dapat membantu menarik lebih banyak pemirsa dan meningkatkan pendapatan iklan. Ini termasuk promosi program melalui berbagai saluran komunikasi.
4. **Inovasi Teknologi:** Mengadopsi teknologi terbaru dalam produksi dan distribusi konten sangat penting untuk tetap kompetitif di industri penyiaran yang terus berkembang

2.2.3 Content Production

Konsep produksi konten adalah kerangka yang mencakup tahapan mulai dari ide awal hingga evaluasi akhir. Elemen utama dalam produksi program televisi meliputi penelitian, perencanaan, pengambilan gambar, penyuntingan, dan revisi.

A. Penelitian (*Research*)

Tahap awal yang sangat penting dalam proses pembuatan konten adalah melakukan riset atau penelitian, yang merupakan bagian dari tahap praproduksi. Penelitian ini berfungsi sebagai dasar dalam pengembangan program televisi dengan memberikan wawasan tentang program serupa yang sudah ada, preferensi audiens terhadap jenis karya yang diminati, serta referensi karya visual yang relevan.

B. Perencanaan Konten (*Concepting*)

Tahap kedua dalam proses produksi adalah perencanaan konten (*concepting*), yang berperan penting dalam fase praproduksi. Pada titik ini, konsep konten masih dalam bentuk rancangan awal dan belum dijalankan. Kreativitas dan keunikan dalam menghasilkan ide menjadi hal krusial untuk menciptakan konsep yang menggugah dan menarik. Konsep yang dibentuk akan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Setiap elemen yang ada dalam konsep tersebut harus secara harmonis mendukung pesan utama yang hendak disampaikan (Reid & Sanders, 2021).

C. Pengambilan Gambar (*Shooting*)

Tahap ketiga dalam pembuatan program televisi adalah proses pengambilan gambar (*shooting*). Tahap ini termasuk dalam fase produksi dan menjadi langkah krusial dalam menciptakan sebuah program televisi. Selama pengambilan gambar, berbagai aspek perlu diperhatikan dengan saksama, seperti sudut pengambilan (*angle*), jenis pengambilan gambar (*shot type*), hingga pencahayaan. Faktor-faktor tersebut sangat penting karena berpengaruh besar pada hasil penyuntingan, terutama jika proses produksi melibatkan penggunaan beberapa kamera (Jacobson, 2018).

Dalam proses pengambilan gambar, ada berbagai jenis shot yang sering digunakan, antara lain (Brown, 2016):

1. **Extreme wide shot:** pengambilan gambar yang mencakup area yang sangat luas, biasanya digunakan untuk menampilkan keseluruhan lingkungan.
2. **Very wide shot:** Serupa dengan extreme wide shot, namun dengan ruang lingkup yang lebih terbatas.
3. **Wide shot:** Menampilkan subjek secara utuh dari kepala hingga kaki, dengan tetap memperlihatkan latar belakang.
4. **Mid shot:** Menampilkan subjek dari pinggang hingga kepala.
5. **Medium close-up:** Menampilkan subjek dari bagian dada hingga kepala.
6. **Close-up:** Hanya menyoroti bagian kepala subjek, sering digunakan untuk menunjukkan ekspresi.
7. **Extreme close-up:** Mengambil detail tertentu dari subjek atau objek dengan jarak yang sangat dekat, biasanya untuk menonjolkan bagian tertentu seperti fitur wajah atau elemen objek.

8. **Over the shoulder:** Memperlihatkan dua subjek yang sedang berhadapan, di mana kamera berada di belakang bahu salah satu subjek, menampilkan sebagian bahu dan kepala, dengan fokus pada subjek yang berlawanan.

Dalam proses pengambilan gambar, penulis memanfaatkan berbagai peralatan untuk mendukung produksi, termasuk kamera, lensa, tripod, pencahayaan (lighting), perangkat audio, pembaca kartu memori (card reader), dan gimbal. Peralatan ini diharapkan dapat memastikan kelancaran proses produksi hingga tahap akhir.

D. Proses Penyuntingan (*Editing*)

Tahap terakhir dalam pembuatan konten adalah editing, yang berperan sebagai bagian esensial dalam pascaproduksi visual. Keterampilan dalam memilih dan menyusun adegan dengan cermat sangat diperlukan untuk menciptakan alur cerita yang kohesif dan memikat audiens. Proses ini juga mencakup penyesuaian berbagai elemen seperti warna, suara, efek, dan elemen lainnya untuk menyempurnakan kualitas keseluruhan konten (Helianthusonfri, 2021).

Tahapan dasar dalam proses editing meliputi:

1. **Capturing:** Memindahkan materi video ke perangkat lunak penyuntingan serta mengimpor file yang diperlukan.
2. **Logging:** Mengorganisasi materi video berdasarkan kategori seperti tanggal, lokasi, dan durasi untuk mempermudah pencarian.
3. **Cutting:** Memilih dan memotong adegan sesuai kebutuhan.
4. **Linking:** Menghubungkan adegan yang telah dipotong untuk membentuk alur narasi yang kronologis.
5. **Superimposing:** Menambahkan elemen visual seperti teks atau gambar.

6. **Effects:** Mengaplikasikan efek visual untuk memperkaya tampilan video.
7. **Review:** Memastikan hasil akhir telah sesuai dengan yang diinginkan melalui proses evaluasi (Rahman, 2021).

Proses editing memastikan bahwa materi visual disusun dengan rapi dan terhubung secara logis. Hal ini bertujuan untuk menjaga kesinambungan antaradegan sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh audiens.

2.3 Pembagian Tugas Tim

1. **Produser:** Bertugas merancang ide, mengembangkan konsep, hingga memastikan distribusi akhir dalam keseluruhan tahapan produksi.
2. **Director:** Bertugas dalam memberi arahan kepada tim selama proses produksi berlangsung.
3. **Director of Photography (DOP):** Bertanggung jawab atas aspek visual secara keseluruhan yang ditampilkan dalam karya TV Program.
4. **Editor:** Berperan dalam proses penyuntingan hasil produksi untuk memastikan konten tersaji dengan baik.
5. **Audioman:** Mengelola seluruh aspek audio selama tahap produksi hingga pascaproduksi.
6. **Lightingman:** Mengatur pencahayaan yang optimal untuk mendukung proses produksi program televisi.