

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

2.1.1 *Korea No.1* (Netflix)

Korea No.1 merupakan program *variety show* Korea Selatan yang menampilkan pembawa acara belajar langsung dari praktisi budaya melalui kunjungan, percakapan, dan aktivitas praktik. Program ini dipilih sebagai salah satu acuan karya terdahulu karena memiliki pendekatan penyajian yang menempatkan pembawa acara sebagai peserta yang ikut mengalami aktivitas budaya secara langsung, bukan hanya sebagai penyampai informasi.



(Sumber: hasil tangkapan layar penulis)

Gambar 2.1 Adegan pada episode pertama *Korea No.1* ketika kedua pembawa acara sedang berusaha membuat giwa

Salah satu contoh pendekatan tersebut terlihat dalam episode pembuatan *giwa*, yaitu genteng tanah liat tradisional Korea. Dalam episode tersebut, para pembawa acara diperkenalkan terlebih dahulu kepada praktik budaya yang akan dipelajari, mendapat penjelasan dari ahli atau pengrajin, lalu mencoba melakukan aktivitas tersebut secara langsung. Gaya penyajian ini menunjukkan bahwa materi budaya dapat dikemas

secara ringan, ekspresif, dan berbasis pengalaman, sehingga lebih komunikatif bagi penonton.

Namun, acuan dari *Korea No.1* tidak diambil secara keseluruhan. Dalam *Budaya Go*, pendekatan tersebut akan dikembangkan menjadi proses pembelajaran yang lebih bertahap dan mendalam. Pembawa acara tidak hanya diajarkan cara mempraktikkan budaya secara singkat, tetapi diarahkan untuk belajar langsung dari narasumber sejak tahap pengenalan awal hingga memahami proses dan nilai budaya yang disampaikan. Dengan demikian, penonton anak dan remaja dapat mengikuti alur belajar bersama pembawa acara secara lebih utuh, seolah-olah ikut mengenal materi budaya dari awal hingga akhir.

Strategi ini juga sejalan dengan penelitian media edukatif anak yang menunjukkan bahwa *direct address*, pertanyaan dialogis, interaksi sosial, dan karakter yang responsif dapat membantu meningkatkan perhatian serta keterlibatan anak dalam memahami materi (Krcmar & Cingel, 2019; Nussenbaum & Amso, 2015; Strouse et al., 2013; Xu et al., 2022).

2.1.2 Laptop Si Unyil (Trans7)

Laptop Si Unyil merupakan salah satu program televisi edukatif anak di Indonesia yang tayang di Trans7. Program ini menampilkan tokoh Si Unyil dalam format majalah anak yang membahas berbagai topik, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, budaya, hingga proses pembuatan suatu produk. Materi dalam program ini disampaikan melalui narasi yang ringan, bahasa sederhana, dan visual yang mudah diikuti oleh penonton anak.

Dari sisi pendekatan komunikasi, *Laptop Si Unyil* mengadopsi metode *simplification of knowledge*, yakni penyederhanaan informasi kompleks menjadi bentuk yang mudah dipahami anak-anak melalui narasi singkat, visual dinamis, dan bahasa yang bersahabat. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *developmental communication*, yang menekankan

pentingnya penyampaian pesan edukatif yang disesuaikan dengan tingkat kognitif audiens (Singhal & Rogers, 1999). Dengan menggabungkan unsur edukatif dan hiburan, program ini berhasil menanamkan nilai-nilai pengetahuan dan budaya secara tidak langsung tanpa mengurangi unsur keseruan dalam menonton.



(Sumber: hasil tangkapan layar penulis)

Gambar 2.2 Contoh penggunaan karakter Si Unyil dalam *Laptop Si Unyil*

Inspirasi dari *Laptop Si Unyil* dapat diterapkan dalam program ini melalui pengembangan karakter Gogo. Seperti Si Unyil yang berperan sebagai karakter pendamping dalam menyampaikan informasi kepada anak, Gogo dirancang sebagai karakter visual yang membantu menjembatani materi budaya agar terasa lebih ringan dan menarik. Dalam program ini, Gogo akan hadir melalui animasi dan *voiceover* untuk memberikan pertanyaan, komentar, atau penjelasan singkat terhadap informasi budaya yang sedang dibahas. Dengan demikian, materi budaya yang kompleks, seperti wayang, dapat dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana melalui bantuan karakter, infografis, dan narasi yang bersahabat.

2.1.3 *Dr. Stone* (TMS Entertainment/Tokyo MX)

Dr. Stone merupakan anime fiksi ilmiah yang diproduksi oleh TMS Entertainment dan ditayangkan di Tokyo MX. Anime ini menceritakan

upaya kebangkitan kembali peradaban manusia melalui pendekatan ilmiah setelah dunia mengalami kehancuran. Meskipun berformat hiburan, *Dr. Stone* menonjol karena kemampuannya menjelaskan proses ilmiah dan teknologi kompleks dengan cara yang sederhana, lucu, dan mudah dipahami. Salah satu kekuatan utamanya terletak pada potongan animasi singkat yang muncul di antara adegan utama untuk menyederhanakan konsep-konsep ilmiah secara visual dan komunikatif.



(Sumber: hasil tangkapan layar penulis)

Gambar 2.3 Contoh ilustrasi dan penjelasan visual yang digunakan oleh anime *Dr. Stone* untuk membantu menyederhanakan konsep kompleks

Salah satu kekuatan *Dr. Stone* terletak pada penggunaan potongan animasi singkat, ilustrasi komikal, dan penjelasan visual yang membantu menyederhanakan konsep kompleks. Dari perspektif komunikasi visual, pendekatan ini dapat dikaitkan dengan teori *dual coding* yang menjelaskan bahwa penggabungan informasi verbal dan visual dapat membantu audiens memahami serta mengingat informasi dengan lebih baik (Paivio, 1991).

Dengan demikian, *Dr. Stone* memberikan inspirasi penting bagi program ini dalam aspek visualisasi informasi. Materi budaya seperti istilah dalam dunia wayang, fungsi properti pementasan, atau proses kreatif dalang dapat terasa sulit apabila hanya dijelaskan secara verbal. Oleh sebab itu, penggunaan animasi sederhana dan infografis dapat membantu membuat informasi budaya lebih ringan, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens anak dan remaja.

Aspek	Karya 1	Karya 2	Karya 3
Nama pencipta atau produksi karya	Netflix/ JTBC Studios	Trans7	TMS Entertainment/Tokyo MX
Judul karya dan tahun publikasi	<i>Korea No.1</i> (2022)	<i>Laptop Si Unyil</i> (2007)	<i>Dr. Stone</i> (2019)
Isi karya	<i>Variety show</i> eksplorasi budaya dengan pembawa acara belajar langsung dari praktisi.	Program edukatif anak dengan berbagai topik disampaikan sederhana dan visual.	Anime sains yang menyederhanakan konsep melalui cerita dan visual.
Output karya	Program <i>variety show</i> di <i>Netflix</i> .	Program televisi edukatif di <i>Trans7</i> .	Serial anime televisi.
Relevansi karya terdahulu	Acuan interaksi belajar budaya secara langsung.	Acuan penyampaian edukasi sederhana untuk anak.	Acuan penggunaan visual untuk menjelaskan materi.
Inspirasi yang diterapkan dalam karya	Pendekatan eksploratif bersama narasumber.	Karakter pendamping dan narasi sederhana.	Visualisasi informasi (infografik/animasi).
Perbedaan dengan karya penulis	Fokus budaya Korea vs budaya Indonesia (wayang) untuk anak.	Topik umum vs fokus budaya Indonesia.	Fiksi anime vs program nonfiksi interaktif.

Tabel 2.1 Ringkasan Karya Terdahulu

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Program Siaran Televisi

2.2.1.1 Definisi Program Siaran Televisi

Televisi merupakan medium yang terus mengalami perkembangan, baik dari sisi teknologi, bentuk distribusi, maupun cara audiens mengonsumsi konten (Basin, 2024, hlm. 13– 20). Dalam bukunya, *The Business of Television*, Basin menjelaskan bahwa televisi tidak lagi dapat dipahami secara sempit sebagai siaran yang hanya ditonton melalui perangkat televisi konvensional. Perkembangan kabel, satelit, internet, dan layanan *streaming* membuat batasan

televisi menjadi lebih luas (hlm. 14–17). Dalam pengertian yang lebih mutakhir, televisi dapat dipahami sebagai distribusi konten audiovisual yang diproduksi secara profesional kepada konsumen individual, dengan waktu dan tempat menonton yang semakin dapat dipilih oleh penontonnya.

Berdasarkan pemahaman tersebut, program siaran televisi diposisikan sebagai produk audiovisual yang dirancang, diproduksi, dan disajikan secara professional untuk dikonsumsi oleh audiens. Program televisi tidak hanya berisi gambar dan suara, tetapi juga melibatkan konsep, format, struktur cerita, target penonton, proses produksi, serta strategi penyajian agar dapat diterima oleh audiens. Dalam konteks karya ini, program *edutainment* anak bertema budaya termasuk ke dalam bentuk program televisi yang memadukan unsur hiburan, informasi, dan pengalaman visual agar materi budaya dapat disampaikan secara menarik kepada penonton anak.

2.2.1.2 Karakteristik Program Televisi

Basin (2024, hlm. 17–20) menjelaskan bahwa program televisi memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, televisi merupakan medium yang sangat dipengaruhi oleh penulisan atau perancangan kreatif. Dalam banyak produksi televisi, penulis atau kreator memiliki peran penting dalam membangun dunia program, menentukan arah cerita, dan menjaga kesinambungan kreatif program. Hal ini menunjukkan bahwa naskah, konsep, dan struktur program menjadi fondasi penting dalam produksi televisi.

Kedua, televisi merupakan medium yang bersifat berkelanjutan atau serial. Sifat serial ini tidak selalu berarti semua program harus memiliki cerita bersambung seperti drama, tetapi dari sisi produksi, program televisi umumnya dirancang agar memiliki kesinambungan format, gaya, karakter, dan pola penyajian dari satu episode ke episode lain. Oleh karena itu, sebuah program televisi perlu memiliki format yang jelas agar dapat diproduksi secara konsisten.

Ketiga, televisi juga berkaitan dengan model bisnis dan hubungan dengan audiens. Basin (2024) menjelaskan bahwa televisi modern bekerja melalui kombinasi model pendapatan langsung dari penonton dan dukungan iklan. Hal ini membuat program televisi selalu berkaitan dengan upaya menarik, mempertahankan, dan membangun hubungan dengan audiens. Dalam konteks karya ini, karakteristik tersebut menjadi dasar bahwa program *edutainment* anak tidak hanya perlu informatif, tetapi juga harus memiliki daya tarik visual, ritme penyajian, dan format yang mampu mempertahankan perhatian anak.

2.2.1.3 Jenis-Jenis Program Televisi

Basin (2024) menjelaskan bahwa program televisi terdiri dari program *scripted* seperti drama atau komedi dan *unscripted*. Bentuk program *unscripted* sendiri mencakup berbagai *subgenre*, seperti *talk show*, *game show*, *reality show*, dokumenter, program makanan dan perjalanan, dan bentuk alternatif lainnya (hlm 465–471).

Program *edutainment* anak bertema budaya dapat dipahami berdekatan dengan pendekatan *unscripted* apabila program tersebut menampilkan pembawa acara, aktivitas nyata, lokasi budaya, wawancara dengan narasumber, demonstrasi, atau pengalaman belajar secara langsung. Meskipun tetap membutuhkan naskah dan struktur produksi, program semacam ini tidak sepenuhnya bergantung pada cerita fiksi, melainkan pada pengalaman, informasi, dan aktivitas yang disajikan secara menarik.

Basin (2024) juga menjelaskan bahwa program *unscripted* sering menjadi pilihan penting dalam portofolio program televisi karena dapat diproduksi dengan pendekatan yang lebih fleksibel dibandingkan program *scripted*. Hal ini relevan dengan karya program *edutainment* budaya karena format pembawa acara, aktivitas lapangan, permainan, tari, atau demonstrasi budaya dapat dikembangkan secara lebih luwes tanpa harus mengikuti pola drama fiksi.

2.2.2 Program TV Anak

Menurut buku *Children, Adolescents, and the Media* karya Victor C. Strasburger, Barbara J. Wilson, dan Amy B. Jordan (2014), program televisi anak merupakan konten media yang dirancang secara khusus dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, maupun moral. Anak tidak dapat diposisikan sebagai penonton dewasa dalam versi yang lebih kecil, karena mereka memiliki pengalaman hidup yang terbatas, kemampuan berpikir abstrak yang belum matang, serta kecenderungan untuk mempercayai pesan media secara langsung. Oleh karena itu, program televisi anak menuntut pendekatan produksi yang berbeda dari program hiburan umum, terutama dalam hal bahasa, visual, struktur narasi, dan cara penyampaian pesan.

Strasburger et al. (2014) menekankan bahwa anak memproses pesan televisi dengan tingkat usaha mental yang relatif rendah karena televisi dianggap sebagai media yang “mudah”. Konsep ini dijelaskan melalui teori *Amount of Invested Mental Effort* (AIME), yang menyatakan bahwa anak akan belajar secara lebih efektif apabila program televisi mampu mendorong keterlibatan kognitif secara aktif, misalnya melalui ajakan berpikir, interaksi langsung, pengulangan, serta penyajian visual yang relevan dan menarik. Program anak yang hanya bersifat menampilkan informasi secara pasif cenderung kurang efektif dalam mendukung proses belajar anak.

Dalam konteks fungsi, program televisi anak idealnya menjalankan fungsi ganda sebagai sarana hiburan sekaligus pendidikan. Hiburan menjadi elemen penting karena perhatian dan fokus anak sangat dipengaruhi oleh aspek kesenangan, sementara fungsi edukatif berperan dalam mendukung perkembangan pengetahuan, keterampilan sosial, serta pembentukan nilai dan sikap positif. Strasburger et al. (2014) menunjukkan bahwa program anak yang dirancang dengan baik dapat berkontribusi pada perkembangan bahasa, kemampuan sosial,

empati, serta pemahaman anak terhadap norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat.

Selain itu, televisi juga dipandang sebagai agen sosialisasi budaya yang berpengaruh kuat dalam pembentukan identitas anak. Melalui tayangan televisi, anak belajar mengenali dirinya sebagai bagian dari komunitas sosial dan budaya tertentu. Program televisi anak yang menampilkan nilai-nilai prososial, keberagaman, serta praktik budaya sehari-hari berpotensi menumbuhkan kesadaran budaya dan sikap saling menghargai sejak usia dini. Strasburger et al. (2014) menegaskan bahwa budaya tidak hanya dimaknai sebagai kesenian atau tradisi formal, tetapi juga mencakup perilaku sosial seperti sopan santun, empati, kerja sama, dan penghormatan terhadap orang lain.

2.2.3 Edutainment

Edutainment sendiri merupakan perpaduan antara dua elemen utama, yaitu pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*), yang disajikan dalam satu format program. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah menyampaikan materi edukatif dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami sehingga penonton tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga merasa terhibur dalam prosesnya (Aksakal, 2015; Anikina & Yakimenko, 2015; Makarius, 2017). Program *edutainment* memanfaatkan berbagai metode kreatif seperti permainan, dramatisasi, alur cerita, musik, atau visual menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan minat audiens (Prabhakar et al., 2024; Feiyue, 2022).

Adapun dalam program *edutainment*, keseimbangan antara unsur pendidikan dan hiburan menjadi aspek penting; jika elemen hiburan terlalu dominan, tujuan edukatif dapat kehilangan esensinya (Okan, 2003; Aksakal, 2015). Oleh karena itu, keberhasilan program *edutainment* televisi sangat bergantung pada strategi penyusunan program dan pemahaman terhadap preferensi audiens (Odunlami, 2020).

2.2.4 Proses Pembuatan Program

Menurut Basin (2024, hlm. 103–110), produksi program televisi merupakan proses kreatif dan teknis yang kompleks yang mencakup tiga tahap utama: *pre-production* (praproduksi), *production* (produksi), dan *post-production* (pascaproduksi). Ketiganya membentuk rantai kerja terpadu yang memastikan setiap ide dapat diterjemahkan menjadi tayangan yang utuh, komunikatif, dan sesuai dengan visi kreatif program. Basin (2024) menekankan bahwa keberhasilan produksi bergantung pada koordinasi yang efektif antara tim kreatif dan teknis, serta pengelolaan sumber daya yang efisien di setiap tahapan.

2.2.4.1 Praproduksi

Menurut Basin (2024, hlm. 103–110), tahap praproduksi merupakan fase paling fundamental dalam proses produksi televisi karena seluruh rancangan kreatif, logistik, dan teknis disusun di tahap ini. Basin menegaskan bahwa praproduksi bukan sekadar perencanaan awal, tetapi fondasi yang menentukan efisiensi, kelancaran, dan kualitas hasil akhir program. Setiap keputusan yang diambil pada tahap ini, mulai dari ide, konsep, naskah, hingga jadwal, memiliki implikasi langsung terhadap keberhasilan tahap produksi dan pascaproduksi.

Langkah pertama dalam praproduksi adalah pengembangan ide dan konsep program. Basin menjelaskan bahwa ide yang kuat dapat bersumber dari berbagai inspirasi (seperti fenomena sosial, isu budaya, atau kecenderungan pasar), tetapi yang paling penting adalah kemampuan tim kreatif untuk menerjemahkan ide tersebut menjadi konsep yang memiliki nilai visual, emosional, dan komersial (hlm. 103–104). Dalam konteks industri profesional, ide kemudian dipertajam menjadi *concept paper* yang menjelaskan tujuan program, target audiens, pendekatan visual, dan gaya penceritaan. Tahap

ini membantu memastikan bahwa visi kreatif seluruh tim selaras sejak awal.

Setelah konsep disetujui, proses berlanjut ke pengembangan naskah (*script development*). Basin (2024, hlm. 109–111) menyebut naskah sebagai “peta kerja utama” dalam produksi televisi karena memuat seluruh panduan struktural dan naratif dari program. Dalam naskah dicantumkan sinopsis, deskripsi adegan, dialog, serta petunjuk visual dan teknis bagi sutradara dan kamerawan. Penulisan naskah biasanya dilakukan secara kolaboratif antara penulis, produser, dan sutradara, kemudian melalui beberapa tahap revisi untuk menyesuaikan dengan strategi produksi dan masukan dari pihak stasiun televisi. Dalam praktik industri modern, Basin juga menyoroti adanya *table read* atau pembacaan naskah bersama kru untuk menguji alur cerita dan efektivitas dialog sebelum produksi dimulai (hlm. 112).

Tahapan selanjutnya adalah pembentukan tim produksi (*production team formation*). Basin (2024, hlm. 118–119) menjelaskan bahwa struktur organisasi produksi televisi terdiri atas beberapa posisi utama seperti produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, penata suara, penyunting, serta manajer produksi. Masing-masing posisi memiliki fungsi strategis yang saling melengkapi antara aspek kreatif dan teknis.

Selain itu, *location scouting* atau survei lokasi merupakan bagian penting dari praproduksi karena menentukan atmosfer visual dan efisiensi teknis saat syuting berlangsung (hlm. 120). Proses ini mencakup peninjauan lokasi berdasarkan pencahayaan, aksesibilitas, kondisi suara, serta kebutuhan izin produksi. Lokasi yang baik harus mampu mendukung narasi, memperkuat nilai estetika visual, serta meminimalkan hambatan teknis selama pengambilan gambar.

Basin (2024, hlm. 121–122) juga menyoroti pentingnya pemilihan *talent* dan pembawa acara dalam program televisi. Pemilihan ini tidak hanya didasarkan pada popularitas, tetapi juga kesesuaian dengan karakter program dan target audiens. Dalam konteks program edukatif atau budaya, pembawa acara berperan sebagai penghubung antara pesan program dan penonton. Oleh karena itu, pembawa acara harus memiliki kemampuan komunikasi yang ekspresif, artikulatif, dan mampu menyesuaikan gaya penyampaian dengan nilai-nilai yang dibawa oleh program.

Tahapan berikutnya adalah penyusunan jadwal produksi dan anggaran (*production schedule and budgeting*). Basin menegaskan bahwa efisiensi waktu merupakan faktor penentu keberhasilan produksi televisi karena setiap penundaan berdampak langsung terhadap biaya (hlm. 123). Oleh sebab itu, jadwal kerja dirancang secara rinci mencakup waktu pengambilan gambar, lokasi, kebutuhan alat, serta pembagian tugas antarposisi. Bersamaan dengan itu, dilakukan penyusunan *budget breakdown* yang mengatur penggunaan dana untuk setiap kebutuhan produksi—mulai dari honor kru, peralatan, transportasi, hingga biaya pascaproduksi.

Sebelum tahap produksi dimulai, seluruh kru mengikuti *technical briefing* atau pertemuan koordinatif untuk menyatukan pemahaman terkait visi, konsep, dan tanggung jawab kerja. Basin menekankan bahwa briefing ini berfungsi mencegah kesalahan komunikasi dan memastikan semua anggota tim memahami alur produksi serta ekspektasi visual yang diinginkan (hlm. 124).

Dengan demikian, tahap praproduksi bukan hanya persiapan teknis, melainkan fase strategis yang menentukan arah kreatif dan profesional sebuah program. Sejalan dengan pandangan Basin, keberhasilan produksi televisi ditentukan

oleh seberapa matang perencanaan dilakukan pada tahap praproduksi, karena di sinilah fondasi logistik, estetika, dan naratif program dibangun sebelum diwujudkan ke dalam bentuk tayangan.

2.2.4.2 Produksi

Menurut Basin (2024, hlm. 118-130), tahap produksi merupakan fase paling krusial dalam proses pembuatan program televisi karena di sinilah seluruh ide, naskah, dan rancangan visual dari tahap praproduksi diwujudkan menjadi bentuk *audiovisual* nyata. Produksi bukan sekadar kegiatan teknis, tetapi juga merupakan implementasi visi kreatif yang menuntut kolaborasi intens antara tim artistik dan teknis. Basin menekankan bahwa keberhasilan produksi televisi ditentukan oleh kemampuan tim untuk menjaga keseimbangan antara kontrol kreatif, efisiensi kerja, dan improvisasi di lapangan sesuai kondisi aktual.

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah pengambilan gambar (*syuting*) yang dilakukan berdasarkan *script* dan *storyboard* yang telah disusun. Proses ini melibatkan penerapan berbagai teknik sinematografi seperti komposisi, *camera angle*, pergerakan kamera, dan kontinuitas antaradegan agar tayangan terlihat dinamis, informatif, dan estetis. Dalam praktik produksi profesional, Basin (2024, hlm. 121–122) menyoroti pentingnya koordinasi antara sutradara, *director of photography* (DOP), dan produser untuk memastikan setiap adegan dieksekusi sesuai konsep visual tanpa mengorbankan efisiensi waktu dan biaya.

Selain pengambilan gambar, unsur pencahayaan dan tata suara juga memiliki peran fundamental dalam menciptakan atmosfer tayangan. Basin (2024, hlm. 123) menjelaskan bahwa

sistem pencahayaan harus dirancang bukan hanya untuk kebutuhan teknis, tetapi juga untuk mendukung *mood* dan emosi yang ingin disampaikan. Cahaya berfungsi menonjolkan fokus visual dan memberi kedalaman ruang, sedangkan tata suara memastikan dialog, suasana, serta efek audio terdengar jelas dan harmonis. Oleh karena itu, kerja sama antara *lighting director* dan *sound engineer* menjadi elemen penting dalam menjaga kualitas sinematik tayangan.

Dalam tahap produksi ini, peran sutradara menjadi sentral. Basin (2024, hlm. 125) mendefinisikan sutradara sebagai penghubung utama antara konsep kreatif dan pelaksanaannya di lapangan. Sutradara bertugas menerjemahkan naskah ke dalam bahasa visual dengan memperhatikan ritme cerita, ekspresi pemain, dan keutuhan pesan yang ingin disampaikan. Ia juga harus memastikan bahwa setiap anggota kru memahami visi program serta mampu beradaptasi terhadap kendala lapangan seperti perubahan cuaca, pencahayaan, atau kendala teknis lainnya.

Selain itu, kegiatan wawancara (*interview*) seringkali menjadi komponen utama dalam program non-fiksi, dokumenter, atau program budaya. Basin (2024, hlm. 126) menegaskan bahwa wawancara yang efektif memerlukan riset mendalam terhadap topik dan narasumber, penyiapan pertanyaan terbuka yang menggali nilai-nilai personal maupun kultural, serta kemampuan interpersonal yang baik dari pembawa acara untuk menjaga suasana percakapan yang alami. Melalui wawancara, program dapat menghadirkan informasi yang otentik dan perspektif yang memperkuat pesan utama tayangan.

Dari sisi manajemen, *line producer* dan *production manager* berperan memastikan kelancaran operasional di lapangan, termasuk pengaturan jadwal, logistik, dan koordinasi

kru (Basin, 2024, hlm. 128–129). Mereka memastikan bahwa seluruh kebutuhan teknis seperti kamera, mikrofon, *lighting*, dan properti tersedia sesuai rencana. Dalam skala produksi televisi modern, efisiensi waktu sangat menentukan keberhasilan proyek karena setiap keterlambatan berdampak langsung pada biaya dan kualitas *output*.

Setiap kegiatan selama produksi harus terdokumentasi secara rinci melalui catatan produksi (*production report*) dan laporan kontinuitas (*continuity log*) yang dikelola oleh *script supervisor*. Catatan ini memuat detail pengambilan gambar, dialog, serta perubahan teknis yang terjadi di lapangan. Basin (2024, hlm. 130) menekankan pentingnya dokumentasi ini sebagai acuan dalam tahap penyuntingan agar kontinuitas visual dan naratif tetap terjaga.

Dengan demikian, tahap produksi tidak hanya menjadi fase pelaksanaan teknis, tetapi juga ruang kolaborasi yang menggabungkan visi artistik, disiplin manajemen, serta improvisasi kreatif. Setiap keputusan yang diambil di lapangan akan memengaruhi kualitas hasil akhir, sehingga koordinasi, komunikasi, dan profesionalisme seluruh kru menjadi faktor kunci dalam memastikan keberhasilan program televisi.

2.2.4.3 Pascaproduksi

Menurut Basin (2024, hlm. 130–136), tahap pascaproduksi merupakan fase penyempurnaan dan penggabungan seluruh hasil rekaman menjadi tayangan utuh yang siap disiarkan. Tahap ini bukan sekadar penyuntingan teknis, tetapi juga merupakan proses kreatif yang menentukan ritme penceritaan, kekuatan visual, serta kejelasan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Basin menekankan bahwa pascaproduksi berfungsi untuk memastikan seluruh elemen produksi—gambar, suara, teks, dan efek—berpadu harmonis sehingga membentuk pengalaman menonton yang kohesif dan bermakna.

Proses pascaproduksi dimulai dengan penyuntingan, yaitu penyusunan ulang hasil rekaman agar narasi berjalan logis, menarik, dan efektif secara emosional. penyuntingan terbagi menjadi dua tahap utama: penyuntingan *offline* dan penyuntingan *online*. Penyuntingan *offline* digunakan untuk menyusun struktur cerita dan menentukan urutan adegan secara kasar, sementara penyuntingan *online* berfokus pada penyempurnaan detail teknis seperti pemilihan transisi, penyesuaian warna, dan sinkronisasi *audiovisual*. Pada tahap ini, penyunting bekerja sangat dekat dengan sutradara dan produser untuk menjaga kesinambungan artistik dengan visi awal program (Basin, 2024, hlm. 131–132).

Selanjutnya, dilakukan penambahan elemen visual dan audio seperti animasi, teks grafis, musik latar, dan *voiceover* untuk memperkuat mood serta daya tarik tayangan. Dalam konteks program anak dan budaya, penggunaan musik tradisional, warna-warna cerah, serta ilustrasi dinamis sangat penting untuk mempertahankan perhatian penonton muda sekaligus mempertegas nilai-nilai edukatif yang disampaikan. Basin (2024, hlm. 133) menjelaskan bahwa efek visual dan tata suara bukan sekadar pelengkap, tetapi berperan dalam membangun atmosfer dan memperkuat persepsi emosional audiens.

Tahap berikutnya adalah *dubbing* dan *audio mixing*, yaitu proses penyesuaian dan penyelarasan antara dialog, efek suara, serta musik agar menghasilkan kualitas audio yang seimbang dan natural. Dalam industri televisi profesional, Basin (2024, hlm. 134) menekankan pentingnya *sound design* untuk menciptakan identitas tonal program, terutama pada tayangan dengan nilai artistik dan edukatif yang tinggi.

Setelah penyuntingan dan penyesuaian audio selesai, dilakukan *color grading*, yaitu proses koreksi warna untuk

memastikan konsistensi nada visual di seluruh adegan. Warna yang seimbang dan harmonis berpengaruh besar terhadap persepsi estetika dan emosi penonton. Basin (2024, hlm. 135) menyebut bahwa *color grading* adalah langkah krusial dalam memperkuat atmosfer visual serta memastikan kualitas tayangan sesuai dengan standar penyiaran televisi profesional.

Sebelum program dinyatakan selesai, dilakukan tahap *preview* atau *final screening* oleh tim produksi dan pihak stasiun televisi untuk meninjau hasil akhir. Proses ini memastikan tidak ada kesalahan teknis, ketidaksesuaian narasi, atau pelanggaran etika penyiaran yang dapat memengaruhi kualitas tayangan (Basin, 2024, hlm. 136). Setelah disetujui, program kemudian dirender ke format akhir dan dijadwalkan untuk distribusi.

Dalam konteks industri media modern, Basin (2024, hlm. 137–138) menegaskan bahwa pascaproduksi kini mencakup adaptasi lintas platform. Artinya, konten yang diproduksi untuk televisi juga perlu disesuaikan dengan format digital seperti YouTube, OTT (*Over-the-Top*), dan media sosial. Hal ini bertujuan memperluas jangkauan audiens dan menjaga relevansi program di era konvergensi media.