

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Petualangan Sains (Dunia Anak Transvision)

Petualangan Sains tayang di *channel* Dunia Anak yang diproduksi oleh *Pay TV Transvision*. Program ini berfokus pada pengenalan sains kepada anak-anak yang dibawakan langsung oleh *host* orang dewasa. Acara ini tayang setiap hari Minggu, pukul 08.30 WIB. Setiap minggunya, topik sains yang dibawa bervariasi dan memiliki elemen hiburan sekaligus edukasi anak terkait sains. Selain itu, selalu ada percobaan sains berbeda yang dipraktikkan sehingga dapat mengedukasi penonton. Kemudian, acara ini juga mengajak penonton berkeliling pembangkit listrik. Terdapat Pembangkit Listrik Tenaga Biomassa (PLTBM), Pembangkit Listrik Tenaga Diesel (PLTD), dan lainnya untuk memperagakan percobaan teknologi sains seperti, peragaan homopolar, levitasi tenaga surya, percobaan pembangkit listrik tenaga mikrohidro, dan masih banyak lagi percobaan lainnya.

Program Petualangan Sains ini termasuk ke dalam tayangan edukasi berbasis eksperimental (*experiential learning*) di mana *host* ikut memperagakan kepada penonton di rumah. *Experiential learning* sendiri memiliki makna proses belajar melalui pengalaman untuk merasakan secara langsung (Kolb, 1983). Melalui metode ini, dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada penonton untuk ikut serta menjadi penonton aktif untuk melakukan. Hal ini sejalan dengan format program karya yang akan dibuat dengan menampilkan *host* bereksperimen secara langsung dengan kegiatan seni kebudayaan di lapangan. Di sini, dibutuhkan peran aktif *host* yang tidak hanya menjadi narator, tetapi sekaligus pelaku aktif untuk menunjukkan pengalaman menjadi pelaku seni kebudayaan secara langsung.

Host menggunakan perspektif sebagai orang awam yang belajar langsung dengan ahlinya.

Maka, program karya ini bisa menjadi salah satu metode memperkenalkan secara langsung seni kebudayaan sebagai salah satu metode pelestarian budaya. Program ini mampu menghadirkan pengalaman berbeda dengan mengikutsertakan penonton seakan ikut secara langsung proses belajar budaya. Selain itu, memberikan tontonan interaktif yang mampu menginspirasi anak-anak untuk semakin kenal dengan budaya lokal.

Kids Menu (*Kids TV MNC Vision*)

Karya terdahulu yang memiliki konsep sejenis adalah program Kids Menu yang sudah tayang di *Kids TV* sejak 2021. Konsep acara ini adalah demonstrasi memasak sederhana untuk anak-anak. Resep yang ditunjukkan juga sederhana agar mudah ditiru oleh anak-anak di rumah. Acara ini mampu menginspirasi orang tua untuk memberikan aktivitas memasak bagi anak-anaknya di rumah.

Keunggulan dari program ini adalah adanya upaya penyederhanaan aktivitas orang dewasa, yaitu memasak agar mampu dilakukan juga oleh anak-anak. Penyederhanaan ini juga bisa disebut dengan *simplification of knowledge*. Kemudian, pengambilan gambar juga sangat dekat dengan kamera sehingga anak-anak mampu melihat secara jelas segala tahapan dalam memasak beserta bahan-bahannya.

Relevansi antara program Kids Menu dengan karya ini adalah proses penyederhanaan edukasi pada anak-anak terutama dalam hal mengajarkan kebudayaan suatu daerah. Dibutuhkan juga praktik demonstrasi secara langsung dan jelas yang mampu dilihat secara langsung oleh anak-anak. Kedekatan program Kids Menu dengan karya ini adalah sama-sama menargetkan anak-anak sebagai penonton utama acara.

Namun, terdapat celah yang dapat ditemukan, yaitu tidak adanya pemandu acara yang berkomunikasi secara interaktif dan menunjukkan

ekspresinya pada penonton. Acara Kids Menu hanya memperlihatkan gerakan tangan yang memperagakan masak.

Karya ini tidak hanya menghibur dengan pembawa acara interaktif, tetapi juga memperkenalkan seni kebudayaan Jawa. Selain itu, karya ini juga dipandu oleh pemandu acara langsung, berbeda dengan Kids Menu yang hanya menunjukkan gerakan tangan pada saat demonstrasi.

Korea No. 1 (Netflix)

Karya sejenis berikutnya adalah program Korea No.1 yang merupakan garapan orisinal Netflix dalam bentuk dokumenter sekaligus *variety show*. Program ini memadukan unsur budaya dan menarik penonton lebih karena selebritas yang diajak sebagai pembawa acara untuk belajar langsung tentang kebudayaan lokal. Pembawa acara atau *host* ini mempraktikkan langsung dan ikut serta dengan para pengrajin lokal. Program ini menampilkan banyak kegiatan budaya seperti membuat makanan tradisional khas Korea, kerajinan tangan, hingga kegiatan-kegiatan tradisi turun temurun yang diwariskan kepada generasi penerus. Melalui pendekatan yang diaplikasikan, program ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi sudah lebih dalam terkait pengenalan budaya, pelestarian, dan meningkatkan nasionalisme karena memperkuat identitas nasionalnya.

Program Korea No.1 memiliki konsep belajar melalui eksperimen langsung yang sejalan dengan program yang akan dibuat. Peserta diajak untuk berkegiatan langsung sebagai penonton aktif karena *host* berasal dari kalangan awam yang belajar langsung dengan ahli budaya dengan perspektif awam. Maka, dapat memenuhi keingintahuan penonton terhadap kebudayaan lokalnya. Program ini menjadi inspirasi program yang akan digarap agar mampu menciptakan ikatan emosi antara pembawa acara dengan penonton. Melalui *chemistry* yang dibangun, mampu menyampaikan kebudayaan dengan lebih mudah diterima oleh penonton. Supaya tujuan untuk edukasinya lebih tersampaikan.

Tabel 2. 1 Riset Karya Terdahulu

Aspek Riset	Judul Karya Terdahulu		
	Petualangan Sains (<i>Transvision</i>)	Kids Menu (<i>Kids TV</i>)	Korea No. 1 (Netflix)
Deskripsi	Petualangan Sains memiliki topik program pengenalan sains kepada anak yang diberikan demonstrasi langsung oleh pembawa acara.	Program ini memberikan demonstrasi penyederhanaan kegiatan memasak untuk anak-anak. Menunjukkan secara detail dan jelas langkah-langkah untuk memasak resep yang sederhana.	Korea No.1 buatan Netflix ini merupakan <i>reality show</i> asal Korea Selatan yang mengajarkan kebudayaan Korea secara langsung. Acara ini menggunakan figur publik sebagai pembawa acaranya.
Relevansi	Basis pengajaran program dengan <i>experiential learning</i> , yaitu pembawa acara mendemonstrasikan langsung materi.	Materi program akan disederhanakan agar memudahkan bagi penonton anak-anak untuk memahami materi yang diajarkan.	Pembawa acara dalam program ini ikut turun tangan langsung dalam pengajaran dan percobaan materi kebudayaan dari program. Dari sini, menunjukkan pengalaman percobaan nyata kepada penonton yang mampu menginspirasi dan memberikan pengajaran langsung.

Perbedaan	Topik yang diambil akan membahas tentang kebudayaan. Berbeda dengan tayangan Petualangan Sains dengan topik utama sains.	Program Kids Menu hanya menunjukkan gerakan tangan tanpa adanya pembawa acara yang mampu menunjukkan ekspresi. Oleh karena itu, program Budaya GO! dirasa perlu untuk menggunakan pembawa acara agar program lebih interaktif dan komunikatif dengan penontonnya.	Pembawa acara akan disesuaikan dengan kemampuan pemahaman anak dan remaja. Materi akan disampaikan langsung oleh narasumber ahli yang merupakan anak dan remaja juga.
------------------	--	---	---

2.2 Konsep yang Digunakan

Setelah penulis mengumpulkan karya terdahulu dan mengevaluasi relevansi dan hal yang bisa dikembangkan, penulis membutuhkan proses bertahap untuk menghasilkan karya. Oleh karena itu, terdapat beberapa konsep yang perlu dijadikan sebagai referensi penulis dalam membuat karya.

2.2.1 Program Penyiaran Televisi

Program yang terdapat dalam dunia penyiaran adalah seluruh sajian yang tampil di stasiun penyiaran. Tujuan yang melatarbelakangi adalah untuk memenuhi keinginan yang dibutuhkan oleh audiens (Morissan, 2018). Pada stasiun penyiaran, program-program yang dipublikasikan untuk audiens adalah bagian utama dalam siaran radio atau stasiun televisi (Djamal & Fachruddin, 2013). Program-program sajian itulah yang memegang peranan penting untuk menarik minat konsumsi audiens. Program bisa juga dianggap sebagai produk yang dijual oleh stasiun penyiaran kepada audiens dan pemasang iklan. Dengan kata lain, program siaran tersebut harus mengikuti permintaan dan kebutuhan

yang ada di kalangan konsumen, seperti audiens dan pemasang iklan (Morissan, 2018).

Segala bentuk konten berpotensi untuk diolah menjadi program siaran. Namun, bersyaratkan pengemasan program semenarik mungkin sehingga bisa menyesuaikan dengan kebutuhan, selera audiens, dan tidak menyalahi aturan penyiaran yang berlaku. Sesuai dengan empat fungsi pokok program televisi sebagai tempat informasi, hiburan, pendidikan, dan menjadi kontrol sosial untuk masyarakat (Mabruri, 2013).

Menurut Mabruri (2013), program siaran bisa menjadi pusat untuk membagikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan audiens dan akurat. Hal ini bertujuan agar audiens bisa mengambil manfaat dari peristiwa dan isu yang disampaikan melalui program. Kemudian program siaran harus bisa menghibur, tujuannya agar audiens terhibur melalui keragaman program yang ada di stasiun penyiaran. Berikutnya, program harus mendidik karena audiens harus bertambah pengetahuan dan keterampilannya melalui konten yang dikonsumsi. Terakhir, program siaran juga harus menjadi sarana kontrol masyarakat karena melibatkan masyarakat sebagai pengawas sosial. Stasiun penyiaran harus terbuka akan kritik dan masukan yang diberikan oleh audiens.

Menurut Morissan (2018), program siaran terbagi ke dalam dua jenis, yaitu informasi dan hiburan. Namun, tidak dimungkiri juga terdapat program yang terdiri dari kedua jenis tersebut. Contohnya, program *infotainment* dan *edutainment* yang memadukan jenis informasi sekaligus hiburan. Jenis pertama, program informasi memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan supaya audiens mendapatkan pemahaman baru. Jenis dari program informasi ini meliputi program berita, *talkshow*, program fakta, opini, *feature*, beserta data untuk audiens. Fungsi utama dari program informasi

adalah pemenuhan kebutuhan publik untuk mendapatkan informasi akurat, aktual, dan terdapat urgensi di dalamnya.

Jenis kedua, program siaran berjenis hiburan dengan rancangan utama untuk memberi kesenangan, hiburan, dan adanya kepuasan pada audiens dari segi emosional (Morissan, 2018). Jenis program hiburan menekankan pada aspek rekreatif, seperti drama, komedi, hingga acara variatif.

Menurut Maburri (2013), terdapat tiga bentuk format program untuk televisi, yaitu format drama, nondrama, dan berita. Drama bersifat fiksi hasil dari imajinasi dan pengembangan kreativitas seseorang. Kemudian, format nondrama berisikan realitas kehidupan nyata. Biasanya program ragam hiburan yang membahas kehidupan sehari-hari. Terakhir, terdapat format berita yang mengacu pada fakta di lapangan dan terbagi ke dalam dua kategori, yaitu *hard news* dan *soft news*.

Hard news merupakan berita pendek yang mengandung informasi inti paling penting dan menarik di masyarakat (Latief, 2021). Di sisi lain, *soft news* adalah berita dengan tema yang tidak mudah basi, berbau hiburan, memiliki karakter penulisan yang naratif. Biasanya *soft news* digunakan untuk menulis gaya hidup sehari-hari, kesenian, budaya, hingga tradisi turun menurun yang bisa menarik minat pembaca (North, 2016).

Soft news sering ditemui di televisi modern dalam bentuk program-program *feature* yang ringan dan punya visual menarik. Oleh karena itu, karya ini menggunakan format program *feature* budaya yang memiliki tujuan untuk membangun apresiasi dan ketertarikan masyarakat dalam mengapresiasi budaya di Indonesia (North, 2016).

Setiap tahun, akan selalu ada inovasi dari program televisi sehingga bentuk tayangan semakin beraneka ragam dan tersebar di berbagai wadah digital layaknya Instagram dan YouTube (Kuswita, 2014). Oleh karena itu, dibutuhkan adaptasi dari lembaga penyiaran agar tetap bisa mengikuti perkembangan zaman yang mengubah pola konsumsi media. Hal ini dilakukan supaya tetap bisa menjaga interaksi yang terjadi di media digital (Odunlami, 2020). Maka, penting untuk menyiapkan strategi inovasi yang mampu menyajikan konten dan format yang mengikuti perkembangan zaman. Kemudian, perlu adanya interaktivitas juga dengan penonton agar memperluas target audiens.

2.2.2 Program *Edutainment*

Edutainment tergabung dari kata *education* atau pendidikan dan *entertainment* atau hiburan. Maka, konsep ini merupakan proses belajar yang telah dirancang memiliki substansi pendidikan dan hiburan yang berpadu menjadi pembelajaran menyenangkan (Khadijah et al., 2021). Dalam program *edutainment*, sering mengaplikasikan unsur komedi, permainan, adu peran, dan juga demonstrasi langsung. Medium program ini biasanya belajar di kelas, melalui aktivitas langsung yang terdapat unsur hiburan, serta melalui tontonan (Poiani & Rocco, 2020).

Menurut Khadijah et al. (2021), program ini memiliki tujuan untuk memberikan variasi pada proses pembelajaran agar bisa menambah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Teori *edutainment* ini, terdapat penggabungan dari tujuan dasar pendidikan dengan nilai moral kehidupan melalui pengalaman zaman sekarang yang penuh inovasi kreativitas.

Edutainment menjadi sarana diversifikasi atau penambahan metode pembelajaran tanpa adanya upaya mengubah materi

pembelajaran utama yang akan disampaikan (Chilingaryan & Zvereva, 2020). Selain unggul dalam hal variasi pembelajaran, program ini juga bisa memenuhi kebutuhan rasa ingin belajar hal baru anak-anak, tetapi dengan cara yang menyenangkan. Cara kerja program ini adalah mengaktifkan memori di otak, memotivasi anak untuk belajar, membentuk citra diri, melibatkan emosi anak, menciptakan strategi belajar baru untuk anak (Khadijah et al., 2021).

Supaya *edutainment* mampu diserap dengan baik, dibutuhkan keterampilan untuk memahami kemampuan serta keterbatasan yang dialami oleh anak. Melalui program ini, pembelajaran disampaikan dengan suasana menyenangkan, maka membangun emosi yang positif bagi anak-anak sehingga mampu meningkatkan kemampuan anak (Khadijah et al., 2021). Ditambah lagi dengan sajian tayangan yang menghibur, hal ini mampu meningkatkan semangat belajar dan memudahkan anak-anak dalam menyerap materi (Azhary et al., 2024).

Namun, tetap perlu menjadi perhatian utama agar elemen hiburan jangan sampai mendominasi materi dari pembelajaran yang terkandung di dalam karena mampu menghilangkan tujuan edukasi utamanya (Aksakal, 2015). Maka, diperlukannya penyeimbangan yang pas antara bobot materi dan hiburan di dalamnya karena tayangan ini efektif untuk berbagai pembelajaran anak. Edukasi anak juga tersebar ke dalam beberapa kategori, yaitu anak usia dini, remaja muda, remaja akhir, hingga dewasa bisa berupa topik kesehatan, sains, hingga budaya (Azhary, 2024).

Pada program televisi, *edutainment* merupakan edukasi yang bisa disampaikan dalam berbagai macam sarana, seperti cerita, dokumenter, drama, hingga format program hiburan untuk menarik audiens (Carlson, 2012). Gaya penyampaian tayangan *edutainment* mampu menyesuaikan perubahan media digital. Melalui

merambahnya internet ke berbagai elemen masyarakat, *edutainment* mampu memperluas jangkauannya. Sesuai data dari We Are Social (2015), pengguna internet aktif saat ini berada pada 212 juta orang dan pengguna media sosial aktif di Indonesia mencapai 143 juta. Angka tersebut adalah lebih dari setengah penduduk Indonesia keseluruhan. Maka, *edutainment* semakin cair dan tidak hanya bisa ditayangkan di televisi. *Edutainment* mampu dikonsumsi oleh audiens luas dengan berbagai macam wadah digital hingga televisi konvensional.

2.2.3 Program Televisi Anak dan Remaja

Menurut Fisch (2000), program televisi yang diciptakan khusus untuk anak dan remaja dengan peruntukan sebagai upaya pemenuhan pendidikan anak, pertumbuhan sosial, emosional, serta perkembangan kondisi otak kognitifnya. Sudah seharusnya program televisi untuk anak menjadi sumber belajar yang sesuai dengan perkembangannya, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja.

Salah satu yang bisa dijadikan sebagai indikator berhasil atau tidaknya sebuah program televisi dapat dilihat dari keseimbangan antara elemen hiburan sekaligus edukasinya. Penonton harus bisa merasa terhibur walau dengan materi pembelajaran yang ada di dalam tayangan karena materi tersebut dibalut dengan alur cerita sekaligus aktivitas interaktif yang menyenangkan. Gagasan penyampaian materi tersebut dapat disebut juga dengan *edutainment*, ketika edukasi dan hiburan berkolaborasi menjadi satu kesatuan yang seimbang, diproduksi khusus untuk meningkatkan interaktivitas antara penonton tayangan dalam mempelajari suatu materi baru (Fisch, 2000).

Menurut Jean Piaget (1952), tayangan televisi perlu memikirkan aspek perkembangan otak kognitif audiensnya, seperti pada anak

usia 7-11 tahun ketika anak mulai memiliki kemampuan berpikir logis yang dikaitkan dengan dunia nyata atau disebut juga dengan *concrete operational*. Biasanya ketika anak usia tersebut sudah punya kemampuan berpikir logis dengan mengaitkan informasi yang diberikan melalui demonstrasi, pengalaman nyata, dan contoh konkret. Maka masih menurut Piaget (1952), tayangan televisi untuk kelompok usia tersebut dibutuhkan aktivitas langsung dalam bentuk demonstrasi yang bisa diikuti juga oleh penonton di rumah.

Berbeda dengan anak yang telah melewati usia 11 tahun ke atas, memiliki kemampuan untuk berpikir lebih abstrak yang biasa disebut *formal operational*. Artinya, seseorang memiliki pemikiran yang lebih mendalam untuk melakukan hipotesis hingga menganalisis sebab-akibat dari suatu kejadian dengan lebih mendalam (Piaget, 1952). Remaja sudah memasuki fase penerimaan informasi yang lebih faktual dengan memperhatikan aspek sejarah, nilai kehidupan, melalui pengaitan dengan aspek sosial yang ada di dalam materi tayangan.

Sebuah program televisi yang baik diperlukan isi konten yang mampu meningkatkan kognitif sekaligus karakter psikososial penontonnya. Menurut Hurlock (2001), seseorang yang berada pada rentang usia akhir masa anak-anak (*late childhood*) memiliki karakteristik keingintahuan dan rasa penasaran yang tinggi. Selain itu, memiliki kemampuan untuk bersosialisasi atau kegiatan yang membutuhkan kerja sama dengan anggota kelompok sosial. Kemudian, pada rentang usia 12-18 tahun atau masa remaja (*adolescence*), berada pada fase ketika seseorang mulai mencari jati dirinya, melakukan eksplorasi terhadap apa yang diminati, hingga memiliki sosok yang dapat dijadikan sebagai contoh. Makanya, melalui program Budaya GO! Ini dapat memberikan figur sebaya

yang dapat dijadikan sebagai panutan sebagai strategi menarik minat dan keterlibatan audiens dalam materi yang diberikan.

Bila dilihat melalui teori *Social Learning* Bandura (1986) bahwa pada usia anak hingga remaja menjadi fase ketika mereka belajar karakter, perilaku, hingga keterampilan yang dimiliki oleh sosok yang relevan dengan usianya melalui observasi. Program Budaya GO! menampilkan sosok narasumber yang berusia antara kategori target audiens, yaitu rentang 6-18 tahun. Seperti yang ada pada Budaya GO! Episode Dua, yaitu penari Betawi yang berusia 15 tahun. Ketika narasumber yang ditampilkan semakin memiliki kedekatan usia dengan audiens, maka mampu menjadi contoh yang dapat diimitasi oleh penonton sebayanya. Oleh sebab itu, penampilan narasumber sebaya yang sekaligus menjadi pengajar dalam program Budaya GO! mampu meningkatkan efektivitas pengajaran materi kepada audiens dengan rentang usia anak-anak akhir hingga remaja.

Makanya, Budaya GO! hadir dengan konsep visual yang menarik dan berfokus pada demonstrasi atau pengalaman belajar nyata. Bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan rentang usia penontonnya agar materi lebih mudah diterima dan diserap oleh penonton, sehingga mampu dijadikan sebagai contoh.

2.2.4 Format Program Televisi *Magazine Show*

Magazine show adalah sebuah konsep program televisi yang mampu memberikan berbagai macam topik, tetapi berada dalam satu lini konsep tema besar yang sama (Naratama, 2004). Layaknya sebuah majalah cetak, program televisi dengan konsep ini menghadirkan berbagai macam topik yang berbeda setiap episodenya, tetapi tetap berada pada tema besar, yaitu tradisi dan kebudayaan Indonesia dengan tujuan untuk melestarikannya.

Masih serupa, *magazine show* menurut Wibowo (2007) membahas satu tema besar terkait hidup yang nantinya baru diperluas lagi secara spesifik di setiap episode berbedanya. Konsep ini tidak dapat disamakan dengan konsep program *feature* yang membahas satu topik secara spesifik dari berbagai macam kajian, sedangkan *magazine show* membahas berbagai macam elemen topik berbeda yang masih berada dalam satu payung tema. Di sinilah dibutuhkan peran pembawa acara untuk menghubungkan setiap episodenya yang membahas topik berbeda-beda.

Sesuai dengan Morissan (2015), program televisi ini tetap menjadi program yang menyampaikan materi sesuai fakta yang dikemas dengan pembawaan yang ceria dan visual yang menarik sehingga penonton dapat menerima informasi dengan mudah.

Maka konsep *magazine show* menjadi yang paling cocok untuk mengangkat tema besar tradisi dan kebudayaan Indonesia yang sangat kaya ke dalam berbagai macam topik berbeda-beda di setiap episodenya. Sebagai contoh nyatanya, Episode Satu mengangkat topik dunia pedalangan dan wayang. Episode Dua, mengangkat topik seni tari tradisional Betawi. Kemudian Episode 3 yang mengangkat topik permainan tradisional yang ada di Indonesia. Ditambah dengan narasumber yang merupakan praktisi dari seni tradisional langsung dengan rentang usia 6-18 tahun. Hal ini memudahkan materi agar tersampaikan dengan menarik, kreatif, dan bervariasi setiap episodenya.

2.2.5 Proses Pembuatan Program

Proses pembuatan program siaran membutuhkan pengaturan perencanaan produksi hingga eksekusi supaya produksi bisa berjalan dengan efektif sesuai dengan rencana awal. Menurut Basin (2022), tahapan produksi program membutuhkan rancangan yang

terbagi menjadi tiga, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Konsep tahapan tersebut sejalan dengan proses produksi karya ini. Keberhasilan dari karya ini hanya akan bergantung pada koordinasi tim kreatif, tim teknis, hingga pemanfaatan sumber daya yang efektif.

2.2.4.1 Praproduksi

Dalam tahap praproduksi menurut Basin (2022), perlu diawali dengan rancangan teknis, kreatif, hingga logistik lapangan pada proses melalui diskusi bersama dengan tim. Tahapan praproduksi ini yang akan menentukan keberhasilan produksi hingga pascaproduksi.

1. Mengumpulkan Ide

Tahap diskusi pertama adalah untuk menghasilkan berbagai macam ide yang akan dikerucutkan ke dalam ide yang paling unggul. Sumber ide yang dikumpulkan bisa berasal dari berbagai aspek, seperti fenomena di lingkungan, isu budaya, dan bagaimana selera pasar saat itu. Kemudian dari sumber-sumber ide tersebut, tim kreatif perlu menyusun konsep yang mengandung nilai emosional, visual, dan bisa dijual. Ide ini kemudian dipindahkan menjadi *concept paper* yang berisikan tujuan, target pasar nantinya, visual, dan narasi konten. Bagian pembahasan ide ini juga menjadi momen menyamakan visi dari seluruh anggota tim (Basin, 2022).

2. Penulisan Naskah

Setelah menemukan ide, dilanjutkan dengan mengembangkan ide tersebut melalui penulisan

naskah. Menuliskan naskah termasuk ke dalam struktur panduan dan narasi yang akan muncul dalam program. Naskah harus mengandung dialog detail, deskripsi adegan, instruksi visual teknis untuk kamerawan, sutradara, hingga editor. Naskah perlu ditulis secara kolaboratif antara produser, sutradara, dan penulis. Setelah naskah selesai, perlu adanya *table read* ketika seluruh anggota tim melakukan pembacaan naskah agar terlihat susunan cerita dan alur dialog yang baik (Basin, 2022).

a. Sinopsis

Menurut Basin (2022), sinopsis berisikan ringkasan isi program yang memberikan gambaran umum program ini terkait dengan topik apa. Biasanya sinopsis terdiri dari narasi singkat rangkuman dari keseluruhan program dan fokus pada apa yang menjadi inti utama program. Ditambahkan juga dengan pesan utama dari materi.

b. Alur Cerita

Pada naskah, dibutuhkan juga alur cerita yang merupakan bentuk pengembangan dari sinopsis. Biasanya ini disusun secara berurutan dan sistematis supaya bisa memberikan gambaran pada jalannya program dari awal hingga akhir. Segmentasi program dijelaskan pada alur cerita ini. Selain itu, terdapat aktivitas utama dan juga transisi antarbagian program. Alur cerita ini akan

memudahkan proses produksi alur visual dan nanti ketika pascaproduksi.

c. Pembentukan Tim Kerja

Kemudian sesuai dengan Basin (2022), pembentukan tim kerja yang terdiri dari produser, kamerawan, penulis naskah kreatif, editor, penata suara, penata kamera, editor, dan terakhir manajer produksi. Setiap anggota tim punya peranan signifikan yang saling melengkapi dari segi kreatif hingga teknis produksi di lapangan nanti. Tidak hanya itu, terdapat dua peranan penting lain, yaitu *showrunner* atau *executive producer* menjadi supervisi seluruh kerja tim dari praproduksi hingga pascaproduksi. Selain itu, dibutuhkan juga *production manager* yang akan menengahi antara *budgeting* dengan tim kreatif dengan kebutuhan produksi di lapangan nantinya.

3. Penentuan Lokasi

Setelah menentukan ide, naskah, serta tim kerja, selanjutnya adalah mencari tahu secara langsung bagaimana keadaan dan situasi visual di lapangan atau *location scouting*. Survei lokasi ini menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan aksesibilitas lokasi, pencahayaan untuk visual, kondisi lingkungan untuk suara, hingga proses perizinan lokasi produksi (Basin, 2022).

4. Pemilihan Pembawa Acara

Pembawa acara berperan penting untuk menyampaikan acara sesuai dengan yang direncanakan. Menurut Basin (2022), terdapat beberapa syarat yang perlu dipenuhi oleh seorang pembawa acara. Karya ini akan mengedukasi budaya, maka dibutuhkan sosok yang mampu menjadi penghubung antara audiens dengan materi. Pembawa acara perlu memiliki kemampuan komunikasi yang ekspresif, punya artikulasi yang baik, dan penyampaianya mampu disesuaikan dengan audiens dari program

5. Penentuan Jadwal dan Anggaran Biaya

Setelah seluruh tim sudah berhasil ditemukan, selanjutnya perlu ada penataan jadwal produksi dan anggaran biaya (*production schedule and budgeting*). Susunan acara dan anggaran harus dirangkai secara detail yang menjelaskan setiap bagian yang perlu dipahami oleh seluruh kru. Hal ini dilakukan karena berperan penting pada keberhasilan proses produksi di lapangan. Dikarenakan proses produksi yang berjalan lancar akan berpengaruh juga dengan efektivitas anggaran di lapangan. Anggaran sendiri perlu dibuat secara rinci setiap penggunaan dananya, mulai dari upah tim, logistik, transportasi, dan biaya pascaproduksi (Basin, 2022).

6. Peralatan Teknis

Bagian ini menjadi krusial dalam produksi program. Menurut Basin (2022), perencanaan peralatan produksi ini dapat memastikan kelancaran proses produksi di lapangan nantinya sesuai dengan kualitas yang diinginkan. Peralatan produksi tidak dapat dipilih secara sembarang, tetapi harus disesuaikan dengan konsep program, target audiens, lokasi produksinya nanti, hingga karakter yang akan divisualisasikan dalam program.

7. *Briefing*

Kemudian, tahapan yang penting juga adalah *briefing*, yaitu proses menyamakan pola pikir seluruh tim akan bahan yang sudah dipersiapakan selama praproduksi. Ini dilakukan sebelum dimulainya kegiatan produksi. Basin juga menjelaskan bahwa *briefing* bisa dilakukan lebih dari satu kali dan disesuaikan dengan keperluan serta perubahan signifikan yang terjadi di lapangan.

2.3.4.2 Produksi

Memasuki tahap produksi menurut Basin (2022) adalah proses praktik seluruh rencana yang dirancang selama proses praproduksi dituangkan ke dalam audio dan visual. Pada proses ini, seluruh tim mengimplementasikan visi teknis dan kreatif yang sudah dipersiapkan di praproduksi bekerja sama dengan tim teknis. Keberhasilan program tayangan ini bergantung pada kerja sama tim untuk bekerja kreatif, efektif, dan dengan fleksibel situasional sesuai kondisi lapangan.

1. Pengambilan Gambar

Proses utama dalam pembuatan program ini adalah pengambilan gambar yang harus disesuaikan dengan skrip syuting. Aspek yang memengaruhi keberhasilan program adalah teknik pengambilan gambar, komposisi gambar, *angle* kamera, keberlanjutan antar skenario agar penonton dapat menikmati dan merasa tertarik dengan tayangan. Biasanya demi efisiensi biaya dan biaya, pengambilan gambar akan dilakukan sekaligus secara paralel (Basin, 2022).

2. Tata Cahaya dan Tata Suara

Kru harus bisa menentukan syuting akan dilakukan di sudut lokasi yang memudahkan akses pencahayaan, akses kru dan alat, serta kondusifitas area yang minim suara bising. Hal tersebut dikarenakan elemen cahaya dan tata suara menjadi hal yang penting untuk menghasilkan tayangan yang berkualitas. Pencahayaan sangat penting untuk memperkuat visual, memperjelas objek apa yang menjadi fokus utama. Suara yang jernih, ditambah efek audio yang tepat mampu membangun suasana dan emosi dalam gambar. Pada tahap ini, dibutuhkan kerja sama antara *lighting director* dan *sound engineer* yang memadupadankan suara dengan pesan yang mau disampaikan.

3. Peran Sutradara dan Produser

Pada tahap syuting, sutradara memiliki peran untuk mengarahkan *host* agar pesan tersampaikan

dan adanya keberlanjutan gambar skenario. Sutradara membantu pembawa acara untuk berekspresi, mengikuti skrip adegan, dan urutan skenario agar bisa tersambung menjadi sebuah cerita. Di sisi lain, posisi produser memiliki peran untuk memegang kendali produksi agar berjalan lancar, mengatur aliran dana, dan harus menjaga supaya syuting sesuai dengan *rundown* yang telah dijadwalkan sedari awal (Basin, 2022).

4. Peran Supervisi Skrip

Supervisi skrip atau *supervisor script* memiliki tugas signifikan untuk mendokumentasi seluruh proses syuting di lapangan agar memiliki arsip untuk menjaga keberlanjutan cerita (*continuity*). Catatan supervisi ini nantinya menjadi patokan dan memudahkan dalam proses penyuntingan agar.

5. Wawancara

Menurut Basin (2022), peran wawancara dalam suatu program nonfiksi menjadi komponen utama. Agar bisa menghasilkan wawancara yang efektif, diperlukan adanya riset mendalam terkait topik dan juga narasumber yang akan diwawancarai. Pertanyaan wawancara harus dipersiapkan sebagai pertanyaan terbuka agar bisa semakin menggali nilai personal dari narasumber. Namun, hal ini juga bergantung pada kemampuan interpersonal pembawa acara agar proses wawancara terlihat mengalir alami. Wawancara menjadi salah satu

sumber informasi khusus yang bisa mempertajam pembahasan topik program.

6. Peran Manajer Produksi dan *Line Producer*

Menurut Basin (2022), manajer produksi dan *line producer* memiliki tugas untuk menjaga agar produksi berjalan dengan lancar di lapangan. Kedua peran ini perlu memastikan kebutuhan logistik yang sudah ditetapkan di praproduksi, seperti mikrofon, kamera, pencahayaan, kostum, hingga properti. Setiap proses produksi harus tepat waktu karena akan merusak keseluruhan jadwal yang sudah ditentukan hingga anggaran biaya. Produksi tidak hanya menjalankan perencanaan pada praproduksi, tetapi menjadi tahap kolaborasi dan kreativitas di lapangan oleh setiap anggota tim. Kerja tim sangat membutuhkan komunikasi, koordinasi, kreativitas, dan profesionalitas setiap anggotanya.

2.2.4.3 Pascaproduksi

Tahapan pascaproduksi menjadi tahapan akhir penyempurnaan dengan menggabungkan seluruh hasil di lapangan (Basin, 2022). Ketika sudah terkumpul hasil rekamannya, kemudian disunting ke dalam program. Menurut Basin (2022), pascaproduksi tidak hanya proses penyuntingan teknis, tetapi bagaimana menjaga ritme alur cerita yang ditunjukkan dalam visual dan kejelasan materi yang mau disampaikan untuk audiens.

1. Penyuntingan

Proses penyuntingan menurut Basin (2022), tidak hanya menyunting gambar, tetapi terdapat

penyuntingan suara, urutan gambar dengan skenario, agar menjadi sebuah narasi yang berurutan, efektif, dan mampu menarik penonton. Penyuntingan dilakukan secara daring dan luring. Penyuntingan luring dilakukan untuk pengambilan potongan kasar, sedangkan penyuntingan daring untuk menyempurnakan gambar menjadi satu kesatuan dengan penambahan visual dan audio.

2. Penentuan Visual dan Audio

Proses ini menjadi waktu untuk memilih gambar yang paling baik, mengatur kecepatan program dan penambahan transisi di setiap adegannya agar tayangan tidak monoton. Perlu adanya penambahan efek-efek seperti grafis visual, musik, narasi suara pembawa acara agar pesan bisa semakin tersampaikan dengan baik.

Kemudian, penambahan elemen tadi juga membantu membangun suasana dan emosi dari tayangan. Elemen yang perlu ditambahkan ke dalam program anak merupakan elemen warna cerah dan visual menarik bisa menjadi pilihan untuk menarik perhatian dan membuat penonton menikmati tayangannya. Hal itu disesuaikan dengan kebutuhan program Budaya GO! yang ditujukan untuk anak-anak usia 3 tahun ke atas yang butuh visual berwarna cerah, ilustrasi bergerak, dan tentunya tidak menghilangkan esensi edukasi. Bagi Basin (2022), visual dan tata suara tidak hanya sebagai ornamen, tetapi juga punya peranan penting dalam membangun

suasa program agar lebih menyentuh emosional penonton.

3. Audio (*Dubbing* dan *Mixing*)

Selain penyuntingan gambar untuk tayangan, dibutuhkan juga penyuntingan audio. Audio ini bisa ditambahkan dengan *dubbing* suara, dialog tokoh di dalam tayangan, dan adanya efek-efek menarik yang menciptakan harmoni sehingga tayangan terkesan tidak kaku. Penataan suara ini juga disebut dengan *sound design* agar menciptakan karakter program Budaya GO! agar menambah kesan artistik serta mengedukasi dalam tayangannya (Basin, 2022).

4. *Color Grading*

Menurut Basin (2022), salah satu tahapan terakhir untuk finalisasi tayangan adalah dengan menambah efek warna. Ini dilakukan untuk mengoreksi dan meningkatkan warna agar terlihat mulus serta konsisten dari awal hingga akhir tayangan. Warna yang seimbang dari awal hingga akhir dapat berpengaruh pada perspektif penonton dalam konsumsi program tersebut. Tahapan ini sangat memberikan dampak signifikan untuk semakin menguatkan suasana visual dan tentunya memastikan kualitas tayangan program ini sudah memenuhi standar di stasiun televisi target penayangan.

5. Pratinjau dan *Final Screening*

Tahap terakhir sebelum ditayangkan, program akan melalui proses pratinjau oleh tim agar mengetahui bagian tertentu yang perlu direvisi. Tim

yang akan meninjau adalah tim stasiun TV dan produksi agar tayangan dapat dipastikan bebas dari kesalahan teknis atau ketidaksesuaian dengan etika penyiaran. Bila lolos tahap pratinjau, mulailah tim melakukan penjadwalan tayang. Pada proses distribusi ini, tim stasiun TV juga memperluas jangkauan dengan menawarkan tayangan kepada platform *streaming* lainnya, seperti OTT Netflix atau HBO Max walau tetap dibutuhkan profesionalitas dalam standar pascaproduksi (Basin, 2022).

