

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Kajian dari beberapa program televisi, OTT, hingga media sosial yang telah diproduksi sebelumnya digunakan sebagai inspirasi dan referensi penulis untuk mengerjakan karya. Dengan menggunakan karya terdahulu dengan format yang serupa akan sangat berguna dalam membantu penulis mendapatkan inspirasi dalam memproduksi karya yang bermanfaat. Penulis akan menjelaskan relevansi, inspirasi dan juga perbedaan dari program siaran sejenis terdahulu. Berikut adalah karya-karya terdahulu yang menjadi referensi penulis.

2.1.1 Si Bolang Bocah Petualang (Si Bolang)



Gambar 2.1 Si Bolang Bocah Petualang
Sumber: Tangkapan Layar Penulis

Program terdahulu pertama, “Si Bolang” merupakan tayangan anak-anak Indonesia yang pertama kali diproduksi oleh *Trans7* pada 2006, di bawah naungan Trans Corp. Program tersebut bergenre dokumenter anak dengan konsep menampilkan keseharian *bocah* dari berbagai daerah di

Indonesia. Setiap episode yang ditayangkan menunjukkan kegiatan sekumpulan anak yang hidup di berbagai daerah, mulai dari pedalaman, pesisir, dan pegunungan. Program ini diciptakan untuk menampilkan kehidupan anak-anak di berbagai daerah di Indonesia dengan sudut pandang anak sebagai tokoh utama. Setiap episodenya menampilkan bagaimana anak-anak menjalani aktivitas sehari-hari, mengenal budaya lokal, serta berinteraksi dengan lingkungan sosial maupun alam sekitar. Kredibilitas program ini dapat dilihat dari konsistensinya mengudara sejak awal 2000-an dan menjadi salah satu program unggulan Trans7 dalam kategori program anak-anak (Edutainment Trans7 Official, 2025).

Program Si Bolang dijadikan salah satu referensi dalam pengembangan Budaya GO! dikarenakan adanya relevansi dalam konsep memperkenalkan kehidupan berbudaya anak-anak di suatu daerah. Program ini dikemas dengan interaktif dan komunikatif sehingga hal tersebut dapat memikat perhatian dari audiens untuk terus menonton program Si Bolang. Cerita-cerita yang diangkat dalam kehidupan berbudaya anak-anak di setiap daerah juga beragam, dimulai dari kegiatan sehari-hari, permainan, makanan khas daerah, dan lain-lain. Alur program ini diisi dengan narasi yang didukung suara *voice over* dan mengajak anak-anak lokal dari masing-masing daerah sebagai penggerak cerita dalam tayangan. Dengan pendekatan tersebut akhirnya memungkinkan adanya rasa kedekatan dan representasi dengan kehidupan anak yang menonton di rumah.

Interaksi yang terjadi dalam konsep Si Bolang, minim keterlibatan figur pendamping yang secara konsisten secara langsung menemani audiens. Berdasarkan hasil wawancara dengan Dra. Tika P. Bisono, M.Psi., adanya figur pendamping secara konsisten akan membantu menjadi penghubung antara informasi dan membangkitkan keterlibatan audiens selama menyaksikan program. Meskipun demikian, penulis terinspirasi untuk menggunakan pendekatan dari anak-anak sebagai tokoh yang menyampaikan informasi secara interaktif dan komunikatif. Dengan begitu,

dapat menarik perhatian audiens untuk memahami dan mendalami nilai-nilai yang disampaikan.

2.1.2 Korea No. 1



Gambar 2.2 Poster Korea No. 1
Sumber: Netflix

Program Korea No. 1 adalah *reality-variety show* Korea Selatan yang diproduksi oleh Company SangSang dan ditayangkan melalui Netflix pada 2022. Program ini menghadirkan selebritas Korea seperti Yoo Jae-suk, Lee Kwang-soo, dan Kim Yeon-koung sebagai pembawa acara yang belajar melakukan berbagai pekerjaan tradisional di desa. Program ini memperkenalkan berbagai budaya kebanggaan Korea Selatan dengan menghadiri lokasi yang sudah dikenal sebagai tempat produksi atau sekaligus menjadi tempat pelestarian budaya atau keterampilan yang negara banggakan. Dalam setiap episodenya, akan ada seorang narasumber yang berasal dari lokasi tersebut yang akan menyampaikan dan memperkenalkan informasi mengenai budaya yang akan dibahas. Tidak hanya itu, narasumber juga akan mengajak pembawa acara untuk ikut terlibat secara langsung dalam proses pembuatannya. Para pembawa acara tidak hanya

mengamati, tetapi juga turun langsung mengikuti aktivitas tradisional, bekerja bersama masyarakat, serta diberi tantangan ringan oleh produser untuk menambah nilai hiburan (JTBC Studios, 2024). Kredibilitas program ini terlihat dari kehadirannya di platform global Netflix, yang menjamin standar produksi tinggi dan distribusi luas.

Pendekatan dalam penyampaian informasi yang dilakukan oleh Korea No. 1 tidak sekadar informasi satu arah, tetapi juga melalui pengalaman langsung dari pembawa acara yang mencoba kegiatan yang dikenalkan secara langsung. Kehadiran seorang narasumber juga dinilai sangat penting dalam proses penyampaian informasi (Hertzum, 2022). Kehadiran narasumber yang akan menjadi fasilitator dalam membimbing dan menjelaskan nilai, proses, serta konteks budaya yang akan dipelajari. Lalu, pembawa acara yang akan menjadi representasi audiens yang akan mempelajari dan memahami seluruh proses eksplorasi yang disampaikan secara bertahap.

Maka dari itu, inspirasi yang penulis ambil dari program ini adalah pendekatan eksploratif dengan alur pembawaan acara yang interaktif. Host mempelajari dan mempraktekan secara langsung setiap tahap dari nol. Program Korea No. 1 ini memadukan dengan elemen hiburan dan tantangan ringan. Penulis merasa alur untuk eksplorasi secara aktif mempelajari sebuah budaya sangat cocok dengan program pengenalan seni budaya serta permainan tradisional, seperti menyampaikan proses mencoba bermain permainan tradisional dari nol dan menjelaskan cara bermainnya. Menurut Sawyer (2021), seni bukan hanya tentang hasil, melainkan juga bagaimana seluruh proses dibalikinya. Selain itu, melihat proses belajar dari awal juga akan menunjukan kepada audiens bahwa selalu ada proses yang panjang sebelum akhirnya bisa menguasai suatu hal.

2.1.3 Kinderflix



Gambar 2.3 Cover Kinderflix
Sumber: Tangkapan Layar YouTube Kinderflix

Kinderflix merupakan tayangan untuk anak kecil dan balita, ditayangkan di platform media sosial YouTube sejak 2023. Program ini berisi konten edukasi untuk anak-anak belajar sambil bermain. Anak-anak bisa sambil menonton dan merasakan keseruan sambil belajar. Dalam tayangannya anak-anak diajak mengenal huruf, angka, warna, nama benda, lagu anak, dan lain sebagainya. Seluruh konten yang disampaikan dengan materi yang ringan, sederhana, dan berulang-ulang sehingga anak dapat cepat menangkap informasi yang disampaikan dan bisa diingat dengan mudah. Tampilan video dikemas dengan warna cerah, gambar lucu dan menarik, gerakan yang pelan. Lalu, pembawa acara menyampaikan informasi dengan suara ceria, nada pelan, bicara jelas, wajah yang ramah dan selalu tersenyum (Kinderflix - Video Belajar untuk Balita, 2025). Dengan pembawaan seperti itu, *host* terkesan sedang mengajak bermain dan belajar. Penonton Kinderflix dalam satu video bisa mencapai 24 juta penonton (Kinderflix - Video Belajar untuk Balita, 2024).

Menurut Kitamura (2014), dalam proses komunikasi yang ditujukan untuk anak, penuturan kata perlu disesuaikan dengan artikulasi yang jelas,

intonasi yang ekspresif, rentang nada yang lebih luas, dan cara penyampaian yang menarik serta menyenangkan. Dengan gaya penuturan tersebut akan membantu meningkatkan pemahaman anak. Maka dari itu, program ini dirasa bisa menjadi inspirasi dalam strategi pembawa acara dalam menyampaikan informasi. Penyampaian dengan nada yang ceria, pelan, dan tetap jelas. Dengan begitu, bisa membuat anak-anak menjadi terfokus, bisa mengikuti dengan tenang, serta akan menjaga perhatian anak-anak tetap terfokus kepada tontonan yang sedang disaksikan.

	Karya 1	Karya 2	Karya 3
Platform	Trans7	Netflix	YouTube
Judul Karya dan Tahun Publikasi	Si Bolang Bocah Petualang (2006)	Korea No. 1 (2022)	Kinderflix (2023)
Isi Karya	Dokumenter anak dengan konsep menampilkan keseharian <i>bocah</i> dari berbagai daerah di Indonesia.	Program memperkenalkan berbagai budaya kebanggaan Korea Selatan.	Program ini berisi konten edukasi untuk anak-anak belajar sambil bermain.
Relevansi	Konsep memperkenalkan kehidupan berbudaya anak-anak di suatu daerah, dengan target audiens anak-anak.	Konsep program dengan menghadiri lokasi yang sudah dikenal sebagai tempat produksi atau sekaligus menjadi tempat pelestarian budaya atau keterampilan yang negara banggakan.	Program ini berisi konten edukasi untuk anak-anak belajar sambil bermain. Anak-anak bisa sambil menonton dan merasakan keseruan sambil belajar.
Celah Karya	Interaksi yang terjadi dalam konsep Si Bolang, minim keterlibatan figur	Informasi budaya lebih dominan muncul melalui percakapan.	Host bermonolog, bergantung dengan <i>greenscreen</i> .

	pendamping yang secara konsisten secara langsung menemani audiens.		
--	--	--	--

Tabel 2.1 Perbandingan Karya Terdahulu

2.2 Konsep yang Digunakan

Dalam merancang program siaran Budaya GO!, penulis menggunakan beberapa konsep utama yang saling berkaitan untuk mendukung proses kreatif dan produksi program. Pemilihan konsep tersebut bertujuan agar program tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kekuatan secara teknis, nilai, dan makna dalam penyampaian pesan. Setiap konsep berfungsi untuk memperkuat aspek tertentu dari program, mulai dari pemahaman terhadap jenis siaran, pendekatan konten, gaya penyajian, hingga proses teknis produksi.

2.2.1 Program Siaran Televisi

Siaran televisi memiliki empat fungsi utama dimulai dari menginformasikan, menghibur, mendidik, hingga menjadi ruang kontrol sosial (Mabruri KN, 2013). Maka dari itu, program siaran bukanlah sarana hiburan semata, melainkan juga memiliki kewajiban untuk menyampaikan secara luas mengenai informasi, pengetahuan, hingga kritik dalam segala aspek. Tidak dapat dipungkiri bahwa konten yang disajikan oleh setiap media penyiaran dipengaruhi oleh preferensi audiens. Menurut Morissan (2018), terdapat 3 kategori dalam program siaran televisi, berita, hiburan, dan pendidikan. Dari ketiga kategori tersebut masih terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan media sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan audiens.

Menurut Morissan (2018), salah satu kategori yang berkembang dari kategori hiburan sesuai kebutuhan audiens adalah *edutainment*, salah satu jenis program yang menggabungkan fungsi pendidikan (*education*) dengan

hiburan (*entertainment*) dalam sebuah tayangan. Dengan begitu, penonton tetap dapat menerima pesan edukasi dengan cara yang menyenangkan, menghibur dan mudah diproses. Edutainment merupakan salah satu strategi produksi media, selain dapat mengejar rating melalui program hiburan yang menarik, tetapi juga dapat memberikan manfaat secara edukasi bagi audiensnya (Singhal & Rogers, 1999). Pada umumnya, edutainment dikemas dengan hal-hal yang menarik, mengombinasikan konsep cerita, musik, hingga visual yang menarik, agar penonton tidak mudah merasa bosan. Dengan menggabungkan antara emosi dan logika pada audiens membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat (Morissan, 2018). Kunci paling utama dalam edutainment adalah keseimbangan antara edukasi dan entertainment. Jika menyajikan hiburan secara berlebihan, unsur pendidikan yang disampaikan bisa hilang, begitu juga sebaliknya.

Dengan begitu, program siaran yang dibuat oleh penulis termasuk ke dalam kategori edutainment. Program Budaya GO! ingin memperkenalkan seni dan budaya yang ada di Indonesia kepada audiens dengan konsep yang ringan, interaktif, menghibur, dan tetap memberikan edukasi. Dengan begitu, audiens bisa menerima dan ikut merasakan keseruan dari setiap kegiatan yang ditampilkan. Maka dari itu, program *Budaya GO!* akan dirancang dengan formula edukasi dan entertainment yang seimbang sehingga dapat menarik banyak audiens tanpa menghilangkan esensi edukasi dan hiburan (Morissan, 2018).

2.2.1.1 Format Magazine Show

Menurut Naratama (2013), *Magazine show* merupakan format program televisi yang menggabungkan beberapa segmen menjadi satu episode dengan tema yang masih berkaitan. Format *Magazine show* ini sesuai dengan namanya memiliki konsep yang mirip seperti sebuah majalah sesuai dengan namanya, menyajikan dengan cara yang ringan dan variatif sehingga menjadi menyenangkan. Format ini menggabungkan unsur informasi dan

hiburan, seperti di dalamnya terdapat informasi, tutorial, eksplorasi, maupun hiburan. Maka dari itu, format ini bisa membuat audiens bertahan lebih lama untuk memperhatikan informasi yang disampaikan.

Berikut beberapa karakteristik format *magazine show*:

1. Dalam satu episode terdapat beberapa segmen.
2. Selalu memiliki tema utama yang menjadi alur keseluruhan segmen.
3. Terdapat pembawa acara yang menjadi pemandu di antar segmen.
4. Terdapat unsur informasi dan hiburan sekaligus.
5. Menggunakan cara penyampaian yang dinamis, dapat disesuaikan sesuai tema.
6. Dapat dilakukan dalam studio maupun di luar studio.

Berdasarkan karakteristik yang dijabarkan di atas, Budaya GO! mengadaptasi format *magazine show* karena akan ada dua segmentasi dalam setiap episodenya tetapi tetap dalam satu tema yang sama. Terutama dalam episode tiga, akan mencoba berbagai aktivitas budaya yang berbeda dalam satu episode dan dibagi menjadi dua segmen. Dilengkapi dengan pembawa acara yang memandu alur setiap aktivitas sehingga informasi yang ingin disampaikan langsung melalui pengalaman langsung dari pembawa acara tersampaikan dengan baik kepada audiens anak.

2.2.1.2 Proses Produksi Program Siaran

Menurut Fred Wibowo dalam buku *Teknik Produksi Program Televisi (2007)*, dalam proses produksi program televisi industri penyiaran terdapat tiga tahap utama yang perlu dilewati setiap program televisi, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiga tahapan tersebut saling mendukung satu sama

lain, tidak bisa ada yang terlewat karena saling berkaitan. Keberhasilan suatu program televisi ditentukan oleh sebuah perencanaan dan pelaksanaan yang matang pada setiap tahap tersebut.

1. Tahap Praproduksi (Wibowo, 2007)

Tahap praproduksi adalah proses awal yang berfokus pada segala bentuk persiapan sebelum kegiatan syuting dimulai. Pada tahap ini, tim produksi melakukan serangkaian diskusi dan riset untuk menentukan ide, konsep, dan tema besar dari program yang akan dibuat. Ide dapat muncul dari berbagai sumber, seperti fenomena sosial, kebudayaan, peristiwa aktual, atau hasil riset yang dilakukan berdasarkan ketertarikan pribadi. Seluruh ide dan konsep program akan dirumuskan secara sistematis sebelum akhirnya kegiatan pengambilan gambar dilakukan.

Setelah ide utama disepakati, tim menentukan format acara dan mulai mengembangkan ide tersebut menjadi bentuk yang lebih konkret, yaitu *storyline*, naskah, dan *syuting list*. Naskah berfungsi sebagai panduan utama agar seluruh kru memahami alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan dalam program.

Selain itu, merencanakan teknis produksi dan mulai menyusun daftar kru yang akan terlibat, seperti produser, sutradara, production assistant camera person, video editor, voice over, dan pembawa acara. Penentuan *talent* atau *host* menjadi bagian penting dalam praproduksi karena pembawa acara berperan besar dalam membangun suasana dan membawa pesan program agar mudah diterima penonton.

Langkah selanjutnya adalah menentukan perlengkapan yang dibutuhkan di lapangan, seperti kamera, *lighting*, dan peralatan suara untuk mendukung proses produksi agar berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan pada lokasi syuting sehingga dapat merealisasikan konsep yang telah ditentukan. Melakukan *budgeting* seluruh anggaran yang akan dikeluarkan. Lalu, tidak kalah penting untuk menyusun jadwal produksi yang sesuai dengan jadwal narasumber dan seluruh kru yang bersangkutan dalam proses produksi.

Menjelang proses produksi, seluruh kru biasanya melakukan *technical meeting* atau *briefing* untuk menyamakan pemahaman terhadap konsep, jadwal, serta pembagian tanggung jawab masing-masing. Tahap praproduksi dapat dikatakan sebagai fondasi utama dalam proses pembuatan program, karena keberhasilan tahap ini akan sangat menentukan kelancaran proses produksi berikutnya.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap inti di mana seluruh rencana yang sudah disiapkan dan disusun sebelumnya pada tahap praproduksi mulai dieksekusi. Pada fase ini, proses pengambilan gambar dan suara dilakukan mengikuti naskah dan konsep program yang telah disusun sebelumnya (Wibowo, 2007).

Kegiatan utama pada tahap ini adalah syuting atau pengambilan gambar oleh kameramen. Proses ini dilakukan berdasarkan naskah yang telah disusun, dengan mempertimbangkan berbagai aspek teknis seperti komposisi gambar, pencahayaan, dan kualitas suara. Dalam proses produksi program, terdapat salah satu formulasi yang cukup

umum digunakan, yaitu penggabungan *angle master* dan *cover* (Bowen & Thompson, 2015). *Angle master* akan menjadi kamera utama yang *still*, sedangkan *cover* akan menangkap detail-detail dengan *medium close up* (Bowen & Thompson, 2015). Sutradara berperan besar dalam mengarahkan jalannya proses syuting agar hasil yang diperoleh sesuai dengan alur, syuting list, hingga visi kreatif program.

Selain sutradara, produser juga ikut mengawasi jalannya produksi untuk memastikan semua proses sesuai dengan jadwal dan anggaran yang telah ditetapkan. Di lapangan, koordinasi antar kru sangat penting agar tidak terjadi kesalahan teknis yang bisa mempengaruhi hasil akhir (Wibowo, 2007).

Selama proses produksi, sutradara harus bisa mengarahkan pembawa acara agar bisa berimprovisasi agar suasana syuting tetap hidup dan tidak terkesan kaku. Di sisi lain, tim dokumentasi memastikan bahwa seluruh proses terekam dengan baik sehingga tidak ada bagian penting yang terlewatkan.

Tahap produksi seringkali memerlukan waktu cukup lama, tergantung pada durasi program, jumlah lokasi, dan kompleksitas cerita. Menurut Wibowo (2007), kerja sama dan koordinasi antar tim yang baik menjadi kunci utama dalam tahap produksi ini, seluruh kru menjalankan perannya masing-masing dan saling mendukung selama proses produksi berlangsung sehingga proses syuting dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan konsep.

3. Tahap Pascaproduksi (Wibowo, 2007)

Tahap pascaproduksi merupakan proses penyelesaian dari seluruh hasil syuting agar menjadi satu kesatuan program

yang utuh dan siap ditayangkan. Pada tahap ini, *editor* berperan penting dalam menyusun hasil rekaman menjadi alur cerita yang menarik dan mudah diikuti penonton.

Kegiatan utama dalam pascaproduksi meliputi proses pemilihan dan penyusunan gambar atau *editing video*, penyusunan transisi, pengolahan kualitas gambar dan warna, penambahan musik latar, efek suara, narasi dan grafis pendukung. Semua elemen tersebut ditata agar mampu memperkuat pesan dan suasana yang ingin disampaikan program.

Dalam konteks program anak atau edutainment, misalnya, editor akan menambahkan animasi ringan, dan efek visual yang menarik agar tayangan terlihat lebih hidup dan menyenangkan. Setelah proses editing selesai, dilakukan pengecekan ulang (*review*) bersama produser dan sutradara untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis maupun isi yang melanggar etika penyiaran.

Jika hasil akhir telah disetujui, program akan dikonversi ke format siap tayang dan dijadwalkan untuk distribusi, baik melalui televisi maupun platform digital seperti YouTube atau layanan streaming. Tahap pascaproduksi menandai berakhirnya keseluruhan proses produksi sebelum akhirnya program disiarkan ke publik.

2.2.1.3 Alat Produksi dalam Program Siaran

Menurut Millerson & Owens dalam buku *Television Production* (2008), alat produksi merupakan salah satu elemen penting dalam proses mewujudkan sebuah ide program hingga akhirnya dapat diwujudkan menjadi tayangan audiovisual. Penentuan alat produksi yang baik dan benar akan mempengaruhi

kualitas dari visual, audio, serta kenyamanan penonton dalam menyaksikan tayangan sebuah program.

1) Kamera

Kamera berfungsi sebagai alat utama selama proses syuting untuk menangkap gambar dan merekam suatu adegan yang ingin ditampilkan kepada penonton. Menurut Millerson & Owens (2008), penting untuk memilih jenis kamera (studio, portable, ENG, atau EFP) yang tepat sesuai dengan kebutuhan program dan lokasi syuting. Untuk syuting program dokumenter, travel, atau kegiatan *outdoor* lainnya akan lebih baik menggunakan kamera *portable* dengan fleksibilitas yang tinggi. Lalu, untuk program studio dapat menggunakan kamera *broadcast* dan didukung dengan tripod. Selain itu, perlu diperhatikan penentuan lensa yang tepat sesuai dengan kebutuhan visual yang ingin didapatkan.

2) Peralatan audio

Selain memperhatikan kualitas gambar, penting juga untuk memperhatikan kualitas suara dengan memilih mikrofon atau peralatan audio yang dapat mendukung dan menjamin kualitas suara. Sama seperti kamera, penggunaan peralatan audio seperti mikrofon clip-on, boom, atau shotgun, digunakan sesuai dengan keperluan syuting dan jenis wawancara di lokasi yang dilakukan seperti apa. Alat mikrofon *clip-on* lebih sering digunakan untuk proses wawancara formal, lalu boom biasanya digunakan untuk merekam suara narasumber dalam kondisi yang lebih dinamis, dan audio portable juga dibutuhkan untuk memastikan kualitas suara tetap jernih (Millerson & Owens, 2008).

3) *Lighting* (Pencahayaan)

Pencahayaan yang cukup dan tepat sangat penting untuk bisa menciptakan suasana yang diinginkan sehingga dapat menyampaikan alur cerita yang sesuai. Pengaturan cahaya bukan sekadar mendapatkan penerangan yang terang, tetapi juga untuk mendapatkan mood dari suatu scene dan meng-*highlight* subjek yang ingin disampaikan. Pada proses produksi di lapangan, akan lebih cocok menggunakan portable lighting kit sehingga bisa berkolaborasi dengan cahaya alami yang didapatkan di luar ruangan. Sedangkan, untuk produksi studio terdapat berbagai jenis pilihan lighting professional yang dapat digunakan, pemilihannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan produksi (Millerson & Owens, 2008).

4) Peralatan Editing

Selain alat selama produksi, terdapat alat pascaproduksi berupa alat editing yang tak kalah penting. Peralatan editing yang sesuai menjadi pendukung penting dalam menjahit gambar, suara, musik, dan grafis menjadi satu kesatuan yang utuh dan harmonis. Terdapat berbagai perangkat lunak editing yang menyediakan berbagai fitur dalam mendukung proses editing seperti penambahan transisi, efek visual, dan penyesuaian warna hingga akhirnya tampilan program menjadi lebih menarik bagi audiensnya (Millerson & Owens, 2008).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A