

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

##### 2.1.1 Karya Terdahulu I

Gambar 2.1 *Si Unyil: Juragan Ubi*



Sumber: YouTube “EDUTAINMENT TRANS7 OFFICIAL”

*Laptop Si Unyil*, merupakan salah satu tayangan televisi yang paling populer di Indonesia semenjak penayangan perdananya di TVRI pada April 1981. Tayangan ini merupakan sebuah program televisi *edutainment* yang diciptakan oleh Drs. Suyadi, sekaligus pengisi suara Pak Raden, dan diproduksi oleh Perum Produksi Film Negara (PFN). Namun, semenjak wafatnya Drs. Suyadi pada Oktober 2015 dan bergesernya minat penonton ke platform digital, program *Laptop Si Unyil* berganti nama menjadi *Si Unyil* dan “dihidupkan kembali” oleh Trans7. Kini, *Laptop Si Unyil* berubah menjadi tayangan digital yang dapat diakses melalui kanal YouTube, “EDUTAINMENT TRANS7 OFFICIAL”.

Melansir dari kanal YouTube “Laptop Si Unyil TRANS7”, program televisi *Si Unyil* menghadirkan petualangan sang tokoh utama, yaitu Unyil, bersama teman-temannya sembari menyisipkan unsur hiburan. Unyil bertindak sebagai pembawa acara yang mengamati dan bercerita kepada penonton akan topik yang sedang dibahas pada episode bersangkutan.

Secara garis besar, terdapat tiga tema yang menjadi fokus dalam *Si Unyil*, yaitu memberikan edukasi kepada penonton mengenai proses pembuatan suatu barang, wisata dan kuliner, dan teknologi dan inovasi. Maka dari itu, program ini menjadi relevan bagi penulis dalam penciptaan *Kreasi Hasil Bumi*.

Salah satu episode yang menjadi rujukan bagi penulis adalah *Si Unyil: Juragan Ubi*. Tayangan yang berdurasi 19 menit 50 detik tersebut mengambil tema besar diversifikasi pangan dengan topik ubi, secara khusus pengolahan ubi menjadi tepung ubi. Tujuan dari episode ini adalah untuk memberikan edukasi kepada penonton akan adanya alternatif dari gandum sebagai bahan dasar tepung yang selama ini mendominasi kebutuhan pangan masyarakat Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan *Kreasi Hasil Bumi* yang juga akan mengambil tema besar diversifikasi pangan. Namun, berbeda dengan *Si Unyil: Juragan Ubi*, *Kreasi Hasil Bumi*, terutama episode kedua, akan mengambil topik singkong. Program televisi ciptaan penulis akan membahas mengenai pengolahan singkong menjadi tepung singkong sebagai pengganti tepung gandum.

Dalam pembahasannya, program televisi *Si Unyil: Juragan Ubi* mencakup proses pengolahan ubi menjadi tepung ubi, hingga pengolahan ubi menjadi makanan yang siap untuk disantap. *Kreasi Hasil Bumi* juga akan menerapkan pembahasan yang sama.

### **2.1.2 Karya Terdahulu II**

**Gambar 2.2 *Authentic Indonesia: Mencicipi Berbagai Sajian Kuliner Legendaris di Jakarta***

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Sumber: YouTube “METROTV”

*Authentic Indonesia* merupakan program televisi *feature* yang menjelajahi kearifan lokal Indonesia yang dapat diakses melalui platform YouTube Metro TV. Program ini menceritakan mengenai nilai budaya dan tradisi yang ada di balik berbagai macam hal, seperti musik, lukisan dan kuliner Indonesia. Secara khusus, episode yang menjadi rujukan bagi penulis adalah *Authentic Indonesia: Mencicipi Berbagai Sajian Kuliner Legendaris di Jakarta* yang mengambil tema besar kuliner. Episode tersebut membahas mengenai berbagai macam kuliner lokal yang dapat sering ditemukan di Jakarta, seperti ketoprak, kopi dan nasi goreng.

Kedua program televisi sama-sama menggunakan format *feature* yang mengangkat tema pangan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Kemudian, kedua program televisi menggunakan *host* sebagai pemandu cerita yang didominasi oleh narasi *voiceover*. *Host* pada *Authentic Indonesia* memberikan ulasan terhadap cita rasa untuk memberikan gambaran kepada penonton mengenai karakteristik setiap hidangan. Demikian pula pada *Kreasi Hasil Bumi*, *host* juga akan memberikan ulasan terhadap cita rasa makanan yang bertujuan untuk memperkenalkan karakteristik, cita rasa, tekstur, serta potensi produk pangan lokal kepada penonton.

Meskipun sama-sama mengangkat tema pangan, *Authentic Indonesia: Mencicipi Berbagai Sajian Kuliner Legendaris di Jakarta* berfokus pada

eksplorasi kuliner legendaris sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia, dengan penekanan pada sejarah. Sementara itu, *Kreasi Hasil Bumi* memberikan edukasi mengenai diversifikasi pangan melalui pemanfaatan tepung singkong sebagai alternatif gandum sebagai bahan dasar tepung.

### 2.1.3 Karya Terdahulu III

**Gambar 2.3 Ayo Bertani: Pengembangan Pisang Gapi Merah**



**Sumber: YouTube TVRI Gorontalo**

*Ayo Bertani* merupakan program televisi *feature* yang dapat diakses melalui kanal YouTube TVRI Gorontalo. Program ini menceritakan mengenai pertanian dan perkebunan dengan tujuan memberikan edukasi kepada masyarakat, khususnya petani dan generasi muda. Secara khusus, episode yang menjadi rujukan penulis adalah *Ayo Bertani: Pengembangan Pisang Gapi Merah*. Episode tersebut membahas mengenai pengembangan pisang gapi merah yang merupakan khas Gorontalo, mulai dari penanaman hingga pengolahan pisang gapi merah menjadi makanan siap dikonsumsi.

Kedua program televisi sama-sama mengangkat tema pangan dan bertujuan untuk mengedukasi masyarakat akan potensi pangan lokal. Kemudian, kedua program menyertakan narasumber yang ahli pada bidangnya, yaitu para petani, yang juga menunjukkan proses pertanian secara langsung. Meskipun demikian, *Ayo Bertani* lebih berfokus pada budidaya dan teknik pertanian, sedangkan *Kreasi Hasil Bumi* tidak hanya

membahas proses produksi bahan pangan, tetapi juga menyoroti diversifikasi pangan.

#### 2.1.4 Karya Terdahulu IV

Gambar 2.4 *Jelajah Negeri: Kisah dari Kampung Singkong Cireundeu*



Sumber: YouTube

*Jelajah Negeri* merupakan sebuah program televisi *feature* yang mengangkat kekayaan Indonesia dari berbagai aspek, mulai dari budaya, tradisi, hingga kehidupan masyarakat. Program ini menayangkan perjalanan ke berbagai wilayah di Indonesia menggunakan pendekatan *storytelling* untuk membawa audiens mengenal lebih dalam akan kekayaan budaya Indonesia. Melalui eksplorasi, *Jelajah Negeri* bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat akan keberagaman dan keunikan budaya Indonesia.

*Jelajah Negeri* merupakan program televisi yang dibawakan oleh TVRI sejak tahun 2017. Secara khusus, episode yang menjadi rujukan bagi penulis adalah *Jelajah Negeri: Kisah dari Kampung Singkong Cireundeu*. Episode tersebut berpusat pada kehidupan masyarakat Kampung Adat Cireundeu yang telah mempertahankan tradisi mengonsumsi singkong sebagai makanan pokok selama lebih dari satu abad. *Jelajah Negeri: Kisah dari Kampung Singkong Cireundeu* menghadirkan pembahasan mengenai sejarah peralihan makanan pokok Kampung Adat Cireundeu dari beras ke singkong, makna di balik singkong bagi masyarakat Kampung Adat

Cireundeu, begitu juga dengan proses pengolahan singkong menjadi nasi yang siap untuk dikonsumsi.

*Jelajah Negeri: Kisah dari Kampung Singkong Cireundeu* dan *Kreasi Hasil Bumi: Mengolah Singkong untuk Diversifikasi Pangan* sama-sama mengambil tema diversifikasi pangan terhadap singkong. Kedua program juga turut melakukan pengambilan gambar di Kampung Adat Cireundeu, Kota Cimahi dan memilih petani Kampung Adat Cireundeu sebagai salah satu narasumber utama. Kemudian, kedua program sama-sama bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat akan potensi kekayaan pangan lokal, terutama singkong, dengan menitikberatkan budaya Kampung Adat Cireundeu.

Meskipun demikian, program televisi *Kreasi Hasil Bumi* mengambil fokus yang berbeda dibandingkan dengan *Jelajah Negeri: Kisah dari Kampung Singkong Cireundeu*. *Kreasi Hasil Bumi* fokus terhadap pengembangan singkong menjadi tepung singkong yang kemudian diolah menjadi kue kering. Berbeda dengan *Jelajah Negeri: Kisah dari Kampung Singkong Cireundeu*, *Kreasi Hasil Bumi* menekankan pada diversifikasi pangan yang dilakukan oleh warga setempat hingga dapat memperoleh kemandirian pangan. Kemudian, *Kreasi Hasil Bumi* dilengkapi dengan sesi *talk show* bersama dua pakar singkong untuk lebih lanjut memberikan edukasi terhadap audiens mengenai diversifikasi pangan.

## **2.2 Konsep yang Digunakan**

### **2.2.1 Program Televisi**

Rusman Latief (2020) dalam “Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama” menyebutkan, “Program televisi disebut juga acara televisi, yaitu semua rancangan serta usaha yang tersaji dalam layar televisi yang mengandung unsur pesan, hiburan, dan pendidikan” (Latief, 2020, p.01). Sementara itu, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) pada Peraturan Perilaku Penyiaran (P3) memberikan arti pada program televisi sebagai program yang berisikan pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk gambar, suara,

grafis atau karakter, baik yang memiliki sifat interaktif maupun tidak, yang disiarkan melalui medium televisi (Latief, 2020, p.01).

Program televisi memiliki dua jenis utama, yaitu berita dan nonberita. Segala tayangan berjenis berita merupakan program yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan tambahan kepada audiens melalui penyampaian informasi (Latief & Utud, 2017, p.33). Program televisi berita yang juga disebut sebagai program informasi, terikat pada nilai aktualitas dan faktualitas, maka pendekatan produksi menekankan kaidah jurnalistik (Latief & Utud, 2017, p.05). Oleh karena itu, produsen harus mematuhi kaidah-kaidah jurnalistik, terutama kode etik jurnalistik. Berbanding terbalik dengan jenis tersebut, program nonfiksi yang seringkali disebut sebagai program *entertainment*, atau hiburan, merupakan format acara televisi yang diciptakan dan diproduksi melalui pengolahan imajinasi kreatif dari realitas (Latief & Utud, 2017, p.06).

### **2.2.2 Feature**

Program televisi memiliki berbagai macam jenis. Salah satu di antaranya adalah *feature*. Rusman Latief dan Yusiatie Utud (2017) dalam “Siaran Televisi Non Drama: Kreatif, Produktif, Public Relations, dan Iklan” mendefinisikan *feature* sebagai, “...berita ringan namun menarik, tidak terikat dengan waktu (timeless)” (Latief & Utud, 2017, p.40). Pada hakikatnya, *feature* merupakan sebuah *soft news*. Sebagaimana pada *soft news* itu sendiri, *feature* tidak memiliki urgensi untuk segera disampaikan kepada publik layaknya pada *hard news*. Sebuah berita *hard news* harus dapat dengan secepat mungkin sampai kepada tangan publik karena peristiwa memiliki kepentingan yang begitu besar. Jika tidak, peristiwa tersebut akan “ketinggalan zaman”, bahkan tidak lagi relevan (Aji, 2021, p.04). Sementara itu, *soft news* mencakup laporan yang mengutamakan narasi dan emosi sebagai upaya untuk menghibur dan menarik perhatian pembaca, dibandingkan dengan hanya menyampaikan fakta (Lippmann, 2004). Alhasil, sebuah *feature* tidak lekang oleh waktu.

Haryo Kusumo Aji (2021) dalam “Produksi Konten Televisi dan Konten Media Digital” memberikan definisi *feature* sebagai “Informasi yang biasanya lebih ringan dari berita terkini tetapi unik memiliki ciri, anomali, atau hal lain yang menarik perhatian masyarakat luas” (Aji, 2021, p.04). Maka dari itu, pada umumnya, *feature* mengangkat topik seputar *human interest*, atau hal-hal lainnya yang dianggap menarik dan bermanfaat yang juga mendatangkan simpati publik (Latief & Utud, 2017, p.40). Tiga hal utama yang perlu diperhatikan dalam menjadikan suatu *feature* menjadi sebuah berita; Adanya persoalan yang patut menjadi perhatian bersama untuk diangkat media yang tidak dapat berubah menjadi *hard news*; Adanya hal-hal menarik dan unik akan suatu kelompok atau wilayah yang perlu diketahui masyarakat luas dan; Diperlukannya *soft news* untuk menghindari kejenuhan publik terhadap *hard news* (Latief & Utud, 2017, p.41).

### 2.2.3 Diversifikasi Pangan

Diversifikasi pangan merujuk pada produksi, ketersediaan dan konsumsi pangan (Suhardjo, 1998, dikutip dalam N. S. K. et al., 2025). Diversifikasi pangan, atau penganeekaragaman pangan, melibatkan upaya untuk memperluas variasi dan ketersediaan pangan dengan mengembangkan berbagai macam jenis makanan dan sumber daya pangan yang dapat diproduksi secara lokal (Widowati, 2023, p.84). Sebagaimana yang telah diuraikan, Undang-undang Nomor 18 Tahun 2012 Tentang Pangan mendefinisikan diversifikasi pangan sebagai upaya dalam meningkatkan ketersediaan dan konsumsi pangan yang beragam, bergizi seimbang, dan berdasarkan pada potensi sumber daya lokal.

Pada hakikatnya, diversifikasi pangan dapat digolongkan menjadi dua, yakni horizontal dan vertikal. Diversifikasi pangan secara horizontal merupakan strategi pemenuhan kebutuhan pangan masyarakat dalam rangka mengurangi ketergantungan pada satu komoditas (Widowati, 2023, p.04). Hal tersebut dapat dilihat melalui penganeekaragaman produksi dan

konsumsi berbagai jenis bahan pangan lokal (Widowati, 2023, p.04). Sementara itu, diversifikasi pangan secara vertikal melibatkan proses setelah panen, yaitu pengolahan hasil dan limbah pertanian untuk meningkatkan nilai tambah (Widowati, 2023, p.04). Hal tersebut dapat dilihat melalui satu jenis komoditas yang dapat diolah baik menjadi berbagai macam produk pangan maupun nonpangan (Widowati, 2023, p.04). Kedua jenis tersebut saling berkaitan dan saling mendukung antara satu sama lain.

Tujuan utama dari diversifikasi pangan adalah untuk menghindari kebergantungan terhadap bahan baku pangan yang dominan, seperti beras dan gandum (N. S. K. et al., 2025). Diversifikasi pangan menunjang peningkatan keamanan pangan, ketahanan pangan, dan kesehatan masyarakat (Widowati, 2023, p.26). Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi proses diversifikasi pangan sebagai berikut.

1. Ketersediaan sumber daya alam.
2. Kebijakan pangan.
3. Kebutuhan gizi dan kesehatan masyarakat.
4. Keberlanjutan lingkungan,
5. Ketersediaan teknologi dan infrastruktur.
6. Faktor ekonomi, pasar, sosial dan budaya.