



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Tinjauan karya sejenis adalah karya serupa yang sudah ada sebelumnya yang digunakan penulis sebagai landasan. Dalam menjelaskan karya sejenis penulis membuat tabel dan uraian penjelasan. Berikut beberapa industri televisi di Indonesia memiliki program acara *feature* yang bertema *travelling*:

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

	My Trip My Adventure	Muslim Travelers	Naked and Afraid	The Depatures	Jika Aku Menjadi	Jelajah Peradaban Episode 3
Stasiun TV	Trans TV	NET TV	Discovery Channel	OLN	Trans TV	-
Produser	Atiek Nurwahyuni	Roroh Ratieh Dewanti dan Rizki Abadi	David Garfinkle, Jay Renfroe, Steve Rankin, Denise Contis, dan Joseph Boyle	Jessie Wallace dan Steven N. Bray	Satrio Arismunandar	Vivi Melyan

Durasi	90 menit (Termasuk Iklan)	20 – 22 menit (Tidak Termasuk Iklan)	42 menit (Tidak Termasuk Iklan)	46 menit (Tidak Termasuk Iklan)	45 Menit (Termasuk Iklan)	60 menit (Termasuk Iklan)
Siaran perdana	September 2013	2014	September 2013	17 Maret 2008	27 November 2007	16 Juli 2018
Bahasa	Indonesia	Indonesia	Inggris	Inggris	Indonesia	Indonesia
Negara	Indonesia	Indonesia	Amerika Serikat	Kanada	Indonesia	Indonesia
Konsep	Wisata Budaya	Religi, Wisata Budaya	Survival, Perjalanan	Wisata Budaya	Majalah Berita	Wisata Budaya
Segmentasi	R-BO	R-BO	-	-	R-BO	-

Sumber: Melyan, 2018

### 2.1.1 My Trip My Adventure

Nama Program : My Trip My Adventure

Stasiun Televisi : Trans TV

Negara : Indonesia

Siaran Perdana : September 2013

My Trip My Adventure merupakan sebuah acara televisi dokumenter wisata yang menggambarkan petualangan dan

eksplorasi keindahan alam Indonesia. Acara ini dipandu oleh dua atau lebih pembawa acara. Program ini memberikan informasi mengenai berbagai referensi tempat wisata yang ada di Indonesia.

My Trip My Adventure memiliki kesamaan dengan Jelajah Peradaban yaitu menampilkan lokasi-lokasi alam yang indah dan dipandu dengan pembawa acara. My Trip My Adventure lebih fokus terhadap keindahan alam dan lokasi *travelling* yang bagus. Namun, dalam program Jelajah Peradaban pembawa acara tidak hanya sekedar mengeksplorasi keindahan alam di Indonesia, tetapi juga mempelajari kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Pembawa acara pun akan tinggal di salah satu rumah penduduk desa yang sudah ditentukan oleh produser.

### 2.1.2 Muslim Travelers

Nama Program : Muslim Travelers

Stasiun Televisi : Net TV

Negara : Indonesia

Siaran Perdana : 2014

Muslim Travelers merupakan program andalan Net TV saat bulan Ramadhan tiba. Program ini memiliki sebuah konsep gabungan dokumenter, *reality show*, hiburan, dan petualangan yang menceritakan kisah kehidupan umat muslim di seluruh dunia. Muslim Travelers banyak membahas bagaimana negara-negara di

dunia memahami umat muslim dan kisah-kisah umat muslim yang tinggal di negara asing.

Muslim Travelers mampu memberi referensi dan inspirasi untuk para *traveller* Muslim untuk berkunjung ke berbagai negara. Acara ini menunjukkan keindahan alam dan budaya di setiap negara dan menceritakan keunikan negara-negara yang berkaitan dengan umat Islam. Program ini khusus ditayangkan pada bulan Ramadhan sehingga lebih menonjolkan nilai-nilai agama sedangkan Jelajah Peradaban lebih menonjolkan keberagaman seperti budaya, kehidupan sehari-hari, adat istiadat, bahasa, kepercayaan, dan keunikan di desa-desa Indonesia.

### 2.1.3 Naked and Afraid

Nama Program : Naked and Afraid

Stasiun Televisi : Discovery Channel

Negara : Amerika Serikat

Siaran Perdana : September 2013

Naked and Afraid merupakan sebuah acara televisi asing bergenre *survival documentary* yang memanfaatkan alam dan manusia. Acara ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk tinggal di alam liar tanpa peralatan apapun, bahkan pakaian. Peserta biasanya dipasangkan dengan peserta lain yang berbeda kelamin, untuk melihat cara mereka bertahan hidup bersama layaknya zaman purbakala. Program ini mampu mengenalkan penonton cara-cara

untuk bertahan hidup di alam liar dengan berbagai cara unik oleh peserta, serta mengukur seberapa lama manusia modern untuk bertahan hidup di alam liar.

Naked and Afraid sama-sama menampilkan keindahan alam dan memanfaatkan cara hidup masyarakat tradisional sebagai kekuatan program dengan menguji peserta hidup di alam tanpa penghuni. Namun, terdapat perbedaan dengan program Jelajah Peradaban karena pembawa acara tinggal di rumah penduduk desa untuk mempelajari kebudayaan dan tidak hanya berfokus untuk mencari cara agar dapat bertahan hidup.

#### 2.1.4 The Departures

Nama Program : The Departures

Stasiun Televisi : OLN

Negara : Kanada

Siaran Perdana : 17 Maret 2008

Program The Departures dipandu oleh dua orang pembawa acara yaitu Scott Wilson dan Justin Lukach yang menceritakan pengalaman mereka mengenai keunikan yang ada di dunia. Tidak hanya menggambarkan keindahan yang ada, tetapi menceritakan kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Acara ini juga mencoba untuk mengungkapkan sisi lain dari hal-hal yang ada di muka bumi. Hal utama yang diangkat tentu pengalaman seputar kebudayaan dan keindahan menjelajahi alam.

Perbedaan dengan program Jelajah Peradaban yakni program ini mengangkat kebudayaan dan keindahan alam di seluruh dunia, sedangkan Jelajah Peradaban hanya di Indonesia. Budaya yang diceritakan pun diungkapkan secara langsung sedangkan pada program Jelajah Peradaban pembawa acara menceritakan pengalamannya dengan gaya *storyteller*.

#### 2.1.5 Jika Aku Menjadi

Nama Program : Jika Aku Menjadi  
Stasiun Televisi : Trans TV  
Negara : Indonesia  
Siaran Perdana : 27 November 2007

Program Jika Aku Menjadi menayangkan informasi seputar kehidupan orang dari kalangan masyarakat kelas bawah dengan profesi atau pekerjaan tertentu seperti pemulung, petani, dan nelayan. Program ini bertujuan untuk membangkitkan semangat toleransi dan solidaritas sosial terhadap masyarakat kelas bawah. Pembawa acara akan dipilih melalui proses *casting* agar dapat mengikuti kegiatan sehari-hari narasumber yang sudah ditentukan oleh kru Jika Aku Menjadi.

Program Jika Aku Menjadi memiliki kesamaan dengan program Jelajah Peradaban karena pembawa acara akan mengikuti kehidupan sehari-hari narasumber, tetapi terdapat beberapa perbedaan. Program Jelajah Peradaban tidak berfokus pada

narasumber yang berada di kelas masyarakat bawah, tetapi produser lebih menekankan pembawa acara tinggal di rumah salah satu penduduk desa untuk mengetahui kebudayaan dan keberagaman yang ada di desa tersebut.

#### 2.1.6 Jelajah Peradaban

Nama Program : Jelajah Peradaban  
Stasiun Televisi : -  
Negara : Indonesia  
Siaran Perdana : 16 Juli 2018

Jelajah Peradaban adalah program televisi wisata budaya yang mengenalkan kebudayaan, adat istiadat, kepercayaan, dan keberagaman lainnya yang ada di desa-desa di Indonesia. Setiap episode dalam program ini akan dipandu oleh satu pembawa acara yang sebelumnya tidak pernah berkunjung ke desa tersebut dan tinggal di rumah warga agar mengetahui kehidupan sehari-hari penduduk desa.

Program Jelajah memiliki kebaruan dengan program yang sudah ada sebelumnya. Program wisata budaya ini tidak hanya mengulik keindahan di setiap tempat, tetapi mengulik keberagaman yang ada di Indonesia yakni untuk menekankan rasa toleransi khususnya bagi masyarakat Indonesia. Kebudayaan yang ada pun akan diceritakan oleh pembawa acara sehingga khalayak bisa merasakan pengalaman yang sama ketika menyaksikan program ini.



Berbagai macam keberagaman dikemas sebagai informasi kepada khalayak untuk mengetahui mengenai kehidupan masyarakat yang tersebar di desa-desa di Indonesia. Selain itu, pembawa acara pun berinteraksi langsung dengan penduduk lokal dan mempelajari kebudayaan di desa tersebut sehingga menunjukkan bahwa Indonesia memiliki kebudayaan dan kekayaan alam yang menakjubkan.

## 2.2 Teori atau Konsep-Konsep yang Digunakan

Berikut beberapa teori dan konsep yang digunakan dalam pembuatan program televisi wisata budaya.

### 2.2.1 Program Televisi

Menurut Sutisno (1993, p. 9) program siaran televisi ialah bahan yang telah disusun dalam suatu format sajian dengan unsur video yang ditunjang unsur audio yang secara teknis memenuhi persyaratan layak siar serta telah memenuhi standar estetik dan artistik yang berlaku. Setiap program televisi punya sasaran yang jelas dan tujuan yang akan dicapai.

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum, dan peraturan yang berlaku. Pengelola stasiun penyiaran dituntut

untuk memiliki kreativitas seluas mungkin untuk menghasilkan berbagai program yang menarik (Morissan, 2015, pp. 217-218).

Menurut Morissan (2015, pp. 223) berbagai jenis program televisi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar berdasarkan jenisnya yaitu:

#### 1. Program Informasi

Program informasi terbagi menjadi dua jenis yaitu berita keras (*hard news*) yang merupakan laporan berita terkini yang harus segera disiarkan dan berita lunak (*soft news*) yang merupakan kombinasi dari fakta, gosip, dan opini. Program informasi di televisi memberikan banyak informasi untuk memenuhi rasa ingin tahu penonton terhadap sesuatu hal. Program informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada khalayak. Daya tarik program ini adalah informasi yang diberikan tidak hanya melalui program berita di mana presenter atau penyiar membawakan berita, tetapi segala bentuk penyajian informasi termasuk juga *talk show*. Misalnya wawancara dengan orang terkenal atau siapa saja.

#### 2. Program Hiburan (*entertainment*)

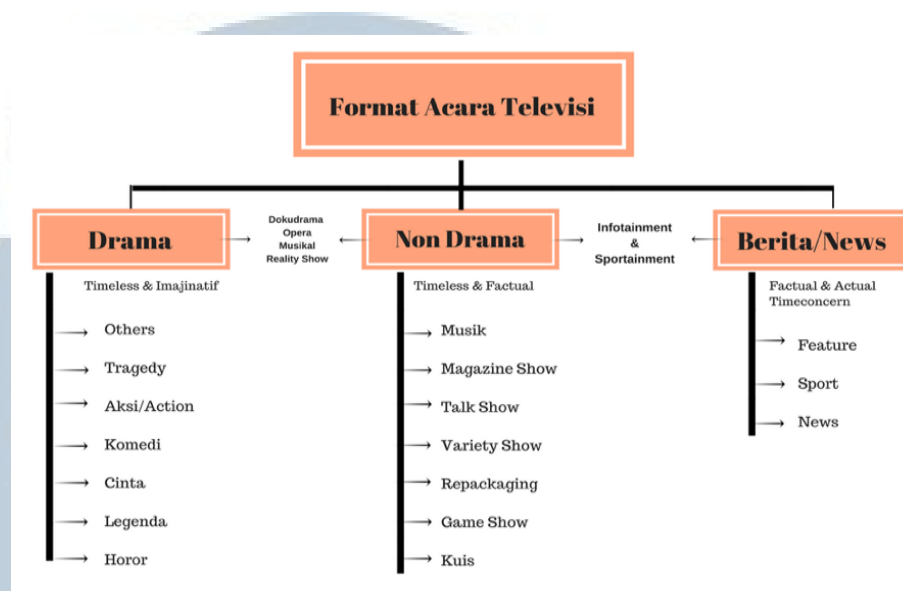
Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, drama permainan (*game show*), dan pertunjukkan.

Vane Gross (dalam Morissan, 2015, p. 218) menyatakan dalam menentukan jenis program berarti harus menentukan atau memilih daya tarik (*appeal*) dari suatu program. Adapun yang dimaksud dengan daya tarik adalah bagaimana suatu program mampu menarik audiennya. *Programmer* harus memilih daya tarik yang merupakan cara untuk meraih audien.

Dalam membuat program televisi harus melewati tahapan yang rumit, panjang, dan melibatkan banyak orang dengan tingkat kesulitan yang bervariasi berdasarkan beban kru produksi, peralatan, pengisi acara, narasumber, dan lokasi pelaksanaan produksi dieksekusi (Fachruddin, 2017, p. 3).

Penayangan sebuah program acara televisi menurut (Mabruri, 2013, p. 12) bukan hanya bergantung pada konsep kreativitas penulisan naskah yang dikerjakan oleh tim kreatif, melainkan sangat bergantung pada kemampuan profesionalisme dari seluruh kelompok kerja atau *team work* di industry *broadcast* dengan seluruh mata rantai divisinya yakni dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, keseluruhannya harus saling menunjang tidak bisa berdiri pada posisi masing-masing.

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



Sumber: Naratama dalam Mabruhi, 2013

Gambar 2.1 Format Acara Televisi

Naratama dalam (Fachruddin, 2017, pp. 13-14) menyatakan bahwa format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang menjadi landasan kreativitas dan desai produksi yang terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut dan membagi format program televisi.

Format acara televisi drama diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan atau *scene*. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi para kreatornya

seperti drama percintaan, tragedi, horor, komedi, legenda, aksi, dan sebagainya (Naratama dalam Fachruddin, 2017, pp. 17-18).

Non fiksi atau non drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Non drama bukanlah sebuah runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya. Untuk itu, format-format program acara non drama merupakan sebuah runtutan pertunjukkan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik. Dalam bidang non drama ada tujuh subkategori yang berlaku di dunia *broadcast* yaitu *talk show*, *magazine show*, *game show*, *concert music*, *repackaging video*, dan *variety show*. Jenis format acara non drama adalah paling banyak di televisi karena setiap subkategori ini mempunyai sifat yang sangat fleksibel dan semuanya bisa saling berpadu (Naratama dalam Fachruddin, 2017, pp. 19-20).

Berita dan olahraga adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari yang bersifat *timeless* atau *time concern*. Format ini memerlukan nilai-nilai faktual dan aktual yang disajikan dengan ketepatan dan kecepatan waktu sehingga dibutuhkan sifat

liputan yang independen. Dahulu di era televisi pemerintah (TVRI) acara yang sangat ditunggu kalangan pejabat dan pegawai negeri adalah “Berita Daerah” dan “Dunia dalam Berita” yang menjadi daya tarik tersendiri. Acara ini mampu memberi keseimbangan kepada masyarakat dengan tampilan berita yang bersifat kedaerahan dan global atau internasional. Mereka dapat mengikuti perkembangan dunia dengan baik melalui acara ini, meskipun pada waktu itu adalah satu bentuk monopoli siaran televisi yang dilakukan oleh pemerintah (Naratama dalam Fachruddin, 2017, pp. 15-16).

Mabruri (2013, p. 24) menyatakan secara umum penyelenggaraan siaran di stasiun televisi dibagi menjadi dua, yakni siaran karya artistik dan karya jurnalistik. Siaran karya jurnalistik merupakan produksi acara televisi yang mengutamakan kecepatan penyampaian informasi, realitas, atau peristiwa yang terjadi sedangkan karya siaran artistik merupakan produksi acara televisi yang menekankan pada aspek atristik dan estetik sehingga unsur keindahan menjadi unggulan dan daya tarik acara semacam ini.

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

Tabel 2.2 Perbedaan Karya Artistik dan Karya Jurnalistik

<b>Karya Artistik</b>	<b>Karya Jurnalistik</b>
Sumber: Ide atau gagasan	Sumber: Permasalahan hangat
Mengutamakan keindahan	Mengutamakan kecepatan atau aktualitas
Isi pesan bisa fiksi maupun nonfiksi	Isi pesan harus faktual
Penyajian tidak terikat waktu	Penyajian terikat waktu
Sasaran: Kepuasan pemirsa atau pendengar	Sasaran: Kepercayaan dan kepuasan pemirsa
Memenuhi rasa kagus	Memenuhi rasa ingin tahu
Improvisasi tidak terbatas	Improvisasi terbatas
Isi pesan terikat pada kode moral	Isi pesan terikat pada kode etik
Menggunakan bahasa bebas	Menggunakan bahasa jurnalistik
Refleksi daya khayal kuat	Refleksi penyajian kuat

Isi pesan tentang realitas sosial	Isi pesan menyerap realitas atau faktual
-----------------------------------	--

Sumber: Baksin dalam Mabruuri, 2006

Menurut Baksin (dalam Mabruuri, 2013, pp. 24-26) jenis program televisi drama dan non drama tergolong karya artistik yang lebih menekankan pada aspek keindahan dan lebih memainkan imajinasi kreatornya sedangkan berita merupakan karya jurnalistik yang diproduksi dengan pendekatan jurnalistik yang mengutamakan kecepatan penyampaian, mengungkap informasi dari sumber pendapat, realita, dan peristiwa.

Biasanya karya artistik lebih banyak dikerjakan oleh mitra stasiun tv yakni para agensi dan *Production House* (PH). Sebelum acara yang ditawarkan oleh sebuah PH ditayangkan, terlebih dahulu mereka harus presentasi sekaligus memperlihatkan sampel atau *dummy* program acara yang akan dijual. Selanjutnya jika pihak *Aquation Departement* stasiun televisi yang bersangkutan menyetujui baru diadakan kontrak kerja sama. Beberapa karya artistik adalah film, sinema elektronik (sinetron), pertunjukan tari, pantomim, lawak, sirkus, sulap, acara keagamaan, *variety show*, kuis, ilmu pengetahuan dan teknologi, penerangan umum, iklan komersial dan layanan



masyarakat, serta konser musik (Baksin dalam Mabruri, 2013, pp. 24-25).

(Baksin dalam Mabruri, 2013, pp. 25-26) menjelaskan karya jurnalistik tergolong dalam berita aktual yang terikat oleh waktu (*time concern*), berita nonaktual yang tak terikat waktu (*timeless*), dan penjelasan yang bersifat aktual atau sedang hangat-hangatnya.

Penulis membuat program televisi karena berdasarkan survei *Nielsen Costumer View* pada 2017 penetrasi televisi masih memimpin yakni sebesar 96 persen. Televisi menjadi pilihan utama masyarakat untuk mengakses informasi. Format sajian program Jelajah Peradaban adalah program informasi *soft news* yang mengkombinasikan fakta dan opini untuk memenuhi rasa ingin tahu khlayak terhadap sesuatu hal, yakni kebudayaan di Indonesia. Karya jurnalistik ini disajikan dengan konsep jurnalisme naratif.

### 2.2.2 Program Televisi *Feature*

*Feature* adalah program berita yang ringan dan menarik. Pengertian menarik yakni adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya. Pada dasarnya berita-berita semacam ini dapat dikatakan sebagai *soft news* karena tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan (Morissan, 2008, p. 26).

Atkins (dalam Fachruddin, 2017, p. 227) mendefinisikan program *features* adalah sesuatu yang bisa membuat penonton berlompitan dan berpindah untuk menyaksikannya lalu mereka membicarakannya, meresponnya, dan mengingatnya. *Features* adalah liputan mengenai kejadian yang dapat menyentuh perasaan atau menambah pengetahuan pemirsa atau *audiens* melalui penjelasan perinci, lengkap, serta mendalam. *Features* merupakan reportase yang dikemas lebih mendalam dan luas disertai sedikit sentuhan aspek *human interest* agar memiliki dramatika. *Features* dilengkapi dengan wawancara, komentar, dan narasi yang bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi elemen manusia (*human interest*). *Features* bisa berfungsi sebagai penjelasan atau tambahan untuk berita yang sudah disiarkan sebelumnya, memberi latar belakang suatu peristiwa, menyentuh perasaan dan mengharukan, menghidangkan informasi dengan menghibur, serta mengungkap sesuatu yang belum tersiar sebagai berita.

Fachruddin (2017, p. 226) mengartikan *feature* merupakan suatu jenis berita yang membahas satu pokok bahasan, satu tema yang diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis dan disajikan dengan berbagai kreasi. Kreasi yang dimaksudkan adalah narasi, wawancara, *vox pop*, sisipan puisi-puisi, bahkan kadang ada sandiwara pendek atau fragmen yang dipandu seorang pembawa

acara. Penyajian *feature* bobot informasinya ringan, dalam arti tidak langsung pada pokok bahasan yang disajikan. Adapun kejadian dan fakta-fakta adalah unsur dokumenter yang memberikan bukti dan memperkuat argumentasi mengenai pokok bahasan itu.

*Feature* di televisi memiliki pengaruh yang sangat dalam bagi pemirsa karena dapat dilihat secara fisik tanpa narasi panjang. Gambar dan atmosfer yang terekam dalam kamera lebih memberikan gambaran yang sesungguhnya. Ciri *features* televisi lebih luwes pendekatannya dibandingkan dengan *hard news*. Struktur *features* tidak terikat dengan bentuk piramida terbalik, pokok pikiran utama bisa dijadikan di tengah atau di akhir karena kesimpulan cerita bisa saja tercapai sebelum cerita itu berakhir (Fachruddin, 2017, p. 226).

Program Jelajah Peradaban termasuk ke dalam *feature* karena menyajikan informasi unik dan menarik seputar kebudayaan di Indonesia. Selain itu, program ini pun tidak terikat oleh waktu dengan sentuhan aspek *human interest* yang menggambarkan kehidupan masyarakat Desa Sade.

Fachruddin (2017, p. 226) mengatakan bahwa program *features* dapat diartikan sebagai dasar dari sesuatu paket program televisi yang terjadi karena:

1. Perencanaan, praproduksi, produksi hingga *finishing* (kecuali *editing*) dapat dikerjakan oleh seorang produser atau reporter dan juru kamera.
2. Tidak memerlukan peralatan yang banyak sehingga sangat efisien dan efektif.
3. Kemurnian materi cerita, realita, atau fakta menjadi bahasan cerita sehingga tidak ada manipulasi makna dan tujuan program ini.

Program berita ringan (*soft news*) pada *features* bukan pada materinya melainkan pada segi atau teknik penyajiannya. Maka seberat apa pun materi yang diangkat, pemirsa harus bisa menikmatinya dengan rileks sehingga penuturan rangkaian faktanya disajikan secara naratif. Program *features* adalah pengemasan informasi yang kreatif, kadang-kadang subjektif yang terutama dimaksudkan untuk membuat senang dan memberi informasi kepada pemirsa tentang suatu kejadian, keadaan, atau aspek kehidupan (Atkins dalam Fachruddin, 2017, p. 227).

Program Jelajah Peradaban termasuk *feature* karena menyajikan informasi dengan perspektif kemanusiaan dalam suatu peristiwa sehingga memberikan nilai cerita terkait kehidupan sehari-hari masyarakat Suku Sasak di Desa Sade. Selain itu, mengisahkan situasi dan peristiwa mengenai kebudayaan di desa-desa di Indonesia sesuai dengan fakta, menceritakan kehidupan masyarakat

secara apa adanya dengan melakukan konfirmasi terlebih dahulu kepada narasumber, menyajikan berita yang informatif dan rekreatif kepada khalayak, tidak terikat oleh waktu, dan memiliki cerita yang saling berkesinambungan.

Karya *feature* yang diproduksi dalam program televisi memiliki durasi yang berbeda-beda dan terbagi menjadi tiga (Fachruddin, 2017, p. 224), yakni:

1. *Features*/berita ringan dengan durasi singkat (1"-2")

*Feature* yang ditampilkan dengan durasi sekitar satu sampai dua menit ini biasanya disampaikan berdampingan dengan *hard news*. *Features* jenis ini pun tidak terikat oleh waktu penayangan.

2. *Features* yang terikat dengan peristiwa

Dalam hal ini berita *feature* harus segera disiarkan karena berkaitan dengan peristiwa penting yang tengah terjadi. Durasi nya pun cukup panjang sehingga disesuaikan dengan kebutuhan.

3. *Features* sebagai program reportase

*Features* dikemas lebih mendalam dan luas serta disisipkan dengan aspek *human interest*. *Features* ini bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui karya *human interest*. Format *features* ini dapat berdiri sendiri dan menjadi sebuah *brand* program.

Program Jelajah Peradaban termasuk ke dalam *feature* sebagai program reportase karena dikemas lebih mendalam dan luas dalam durasi yang cukup panjang yakni 60 menit termasuk iklan. *Feature* pun lebih bertujuan untuk menghibur dan memberikan informasi melalui karya *human interest*.

### 2.2.3 Visual *Storytelling*

Osgood (2014, pp. 4-5) menyatakan *visual storytelling* yakni memvisualisasikan gambar dalam pikiran dengan kata-kata sehingga meninggalkan kesan visual yang dapat menciptakan pengalaman bagi khalayak. Salah satu tantangan terbesar bagi *storyteller* adalah menafsirkan secara kreatif sebuah cerita agar dapat tertuang dalam karya audio dan visual yang menarik. Dalam melakukan produksi di lapangan dibutuhkan keterampilan dalam mengambil gambar, audio, dan pencahayaan untuk melengkapi

Narasi cerita yang baik memicu rasa ingin tahu pemirsa, menyentuh emosi, dan melibatkan khalayak ke dalamnya. Dalam *narrative storytelling*, visual memiliki peranan yang besar karena khalayak lebih tertarik dalam visual untuk membentuk pemahaman mereka. Video yang dihasilkan merupakan sarana komunikasi yang dapat mempengaruhi dan mengubah opini melalui cerita yang menarik dan informatif. Cerita visual adalah proses yang membutuhkan perencanaan yang matang, terutama ketika melakukan pengambilan gambar agar menghasilkan cerita dan

visual yang saling berkesinambungan. Tujuan dari visual *storytelling* adalah membuat khalayak merasa nyaman ketika menyaksikan video yang diputar sampai akhir. (Gitner, 2016, p. 66).

Menurut Gitner (2016, p. 313) dalam ranah digital yang sudah bergerak ke arah audio dan video subjek dapat menceritakan kisahnya sehingga harus memiliki gagasan mengenai cara tampil di depan kamera, cara bercerita agar menarik bagi khalayak, dan menggambarkan cerita sesuai dengan suasana sebenarnya.

Pembawa acara dalam program Jelajah Peradaban menceritakan pengalamannya dengan gaya *storyteller* sesuai dengan peristiwa yang terjadi menggunakan konsep visual *storytelling*. Pengambilan gambar pun dilakukan secara urut agar *host* dapat membangun suasana ketika adegan tengah diceritakan. Ketika pembawa acara bercerita di depan kamera disisipkan gambar atau video yang berkaitan dengan hal yang tengah diceritakan sehingga dapat memberikan informasi berupa audio dan video kepada khalayak. Misalnya ketika *host* bercerita mengenai pengalamannya mencoba Tarian Peresehan, penulis menyisipkan *footage* yang sudah diambil seperti gambar pengantin, penari, warga desa yang sedang menonton, pengisi acara, pohon cinta, dan *footage* lainnya dengan berbagai *angle* agar menarik perhatian penonton.

#### 2.2.4 Wisata Budaya

Wisata budaya adalah salah satu program televisi yang mengajak khalayak untuk menjelajahi suatu daerah atau destinasi, menyelami budaya yang terkandung di dalamnya, bercengkerama dengan penduduk asli, hingga mencicipi kuliner khas dari daerah tersebut (Pesona Indonesia, 2017).

Program Jelajah Peradaban merupakan wisata budaya karena khalayak diajak untuk menjelajahi suatu daerah yakni desa yang ada di Indonesia. Selain itu, pembawa acara juga akan menyelami budaya yang terkandung di dalamnya dengan mengikuti rutinitas dan tradisi salah satu keluarga di Desa Sade seperti berinteraksi dengan masyarakat Suku Sasak dan mencicipi kuliner khas daerah tersebut.

#### 2.2.5 Studi Etnografi

Etnografi berasal dari dua kata, yakni *ethnos* yang berarti bangsa dan *graphy* atau *grafien* yang berarti tulisan, gambaran, atau uraian. Jadi, etnografi adalah penguraian atau gambaran tentang bangsa-bangsa yang meliputi adat istiadat, susunan masyarakat, gambaran fisik (warna kulit, tinggi badan, dan rambut), bahasa, sistem pengetahuan, sistem peralatan hidup, kesenian, organisasi sosial, dan sistem religi. Etnografi mendeskripsikan dan menganalisis tentang suatu masyarakat yang didasarkan dengan



penelitian lapangan serta menyajikan data-data yang bersifat hakiki untuk penelitian antropologi budaya (Tedi Sutardi, 2007, p. 64).

Endraswara (2006, p. 207) menyatakan studi etnografi adalah kegiatan pengumpulan bahan keterangan atau data yang dilakukan secara sistematis mengenai cara hidup serta berbagai aktivitas sosial dan berbagai benda kebudayaan dari suatu masyarakat. Melalui studi etnografi berbagai kebudayaan yang ada di desa-desa Indonesia akan terungkap melalui karya audio visual.

#### 2.2.6 Nilai Berita

Tidak semua peristiwa yang terjadi layak dijadikan berita oleh media televisi atau media lainnya. Ada kriteria yang menjadi ukuran untuk menentukan sebuah peristiwa layak menjadi berita. Begitu banyak peristiwa yang tersedia sementara ruang untuk menyampaikan peristiwa terbatas sehingga perlu memilih peristiwa yang benar-benar dibutuhkan dan penting untuk khalayak yaitu masyarakat pada umumnya, pemerintah, pengambil keputusan, kelompok-kelompok kepentingan, dan lain sebagainya. Media televisi akan selalu mendesain secara kreatif penyajian berita agar menarik perhatian masyarakat untuk menyaksikannya., tetapi berita tersebut tetap memegang teguh etika jurnalistik (Latief & Yusiatie, 2017, p. 139).

Latief & Yusiatie (2017, pp. 140-145) menjelaskan terdapat peristiwa yang mengandung nilai berita yakni:

### 1. Konflik (*Conflict*)

Konflik adalah suatu peristiwa yang mengandung pertentangan antara seseorang, masyarakat, lembaga atau negara. Konflik apapun secara alami mempunyai nilai berita yang tinggi. Berita konflik tidak hanya berurusan dengan perang antarnegara, etnis suku, atau perang agama, tetapi juga mengenai pemogokan buruh, persaingan partai politik, penenggelaman kapal asing, penerapan kawasan bebas motor, dan pembebasan penggunaan bahan bakar premium. Misalnya pemogokan kerja yang kadang digunakan untuk menekan pemerintah agar mengganti suatu kebijakan, terkadang pemogokan tersebut mengguncang stabilitas pemerintahan dan kekuasaan partai politik tertentu.

### 2. Kemajuan atau Penemuan (*Inovation*)

Inovasi atau penemuan atau pengembangan ilmu mengetahui yang menjadi berita penting. Misalnya saja mengenai penemuan planet menyerupai bumi yang diberi nama "Kepler-186f" dan disebut "zona layak huni." Planet tersebut terdeteksi oleh para ilmuwan dengan menggunakan teleskop Kepler milik *National Aeronautics and Space* (NASA) lembaga pemerintah milik Amerika Serikat.

Selain itu, penemuan Pokemon Go yang merupakan *game augmented reality* di ponsel pintar menggunakan

Sistem Pemosisi Global (GPS) adalah sebuah penemuan atau perkembangan ilmu pengetahuan yang memiliki nilai berita untuk kualitas hidup dan gaya hidup manusia.

3. Bencana (*Disaster*)

Berita-berita semacam gempa bumi, tanah longsor, kebakaran, banjir, dan bencana alam lainnya, termasuk hal-hal dalam bentuk kriminal yang menyangkut keselamatan kehidupan manusia. Dalam pendekatan psikologi, keselamatan menempati urutan pertama bagi kebutuhan dasar manusia sehingga tidak heran apabila peristiwa berita tersebut memiliki daya rangsang tinggi bagi pemirsanya.

4. Aktualitas (*Timeliness*)

*Timeliness* adalah peristiwa yang baru terjadi dan segera disiarkan kepada khalayak berupa peristiwa penting dengan cepat dan tepat waktu disiarkan. Misalnya saja terjadi peristiwa ledakan bom di Jalan Thamrin Jakarta yang menelan korban jiwa segera disiarkan. Peristiwa tersebut dalam waktu singkat disiarkan dengan berbagai teknik penyajian, di antaranya *new ticker* atau *running text* dan *live by phone*.

Kecepatan informasi dari peristiwa yang terjadi adalah salah satu kekuatan berita tersebut. Oleh karenanya, stasiun televisi berlomba untuk menyajikan berita dengan cepat,

tepat, dipercaya, dan dengan gambar terbaru. Melakukan wawancara dengan pihak-pihak berkompeten, mencari dan menyiarkan hal-hal yang penting diketahui, jumlah korban, kerusakan, lokasi, saksi mata, dan lainnya.

5. Dampak (*Consequence*)

Sesuatu yang memberikan pengaruh yang besar atas kehidupan masyarakat. Suatu peraturan, kebijakan, atau tindakan yang oleh kelompok, pemerintah, negara, atau organisasi internasional yang memberikan dampak kepada kehidupan orang banyak adalah suatu peristiwa yang layak diberitakan. Kebijakan pemerintah menaikkan atau menurunkan harga Bahan Bakar Minyak (BBM) peremium adalah sesuatu peristiwa yang memberikan dampak kepada masyarakat luas. Pentingnya peristiwa kebijakan tersebut, stasiun televisi dalam menyiarkan dalam bentuk *breaking news*.

6. Terkenal (*Prominence*)

Nama besar, orang terkenal, *public figure*, dengan sendirinya lebih menjadi perhatian dibanding yang tidak terkenal. Seorang yang terkenal akan selalu menjadi berita yang menarik. Media massa menyebut sebagai “*big name make news*.” Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo yang gemar memelihara kecebong akan menjadi berita yang

menarik karena seorang Joko Widodo adalah kepala negara Indonesia. Apa yang dilakukan oleh Joko Widodo akan selalu menarik untuk diberitakan.

7. Kedekatan (*Proximity*)

*Proximity* dimaksudkan adanya kedekatan dengan peristiwa. Kedekatan dihubungkan dengan unsur geografis, kepercayaan, suku, agama, politik, tradisi, kepentingan, minat, dan sebagainya. Artinya peristiwa yang terjadi di sekitar audiensi lebih menarik perhatian jika peristiwa tersebut di daerah lainnya. Misalnya bencana tanah longsor yang terjadi di kawasan Puncak Bogor yang menelan korban jiwa 10 orang lebih menarik jika dibanding bencana tanah longsor yang terjadi di Kota Guang Zhou, China yang menewaskan 20 orang.

8. Unik dan Luar Biasa (*Novelty*)

*Novelty* adalah peristiwa atau hal unik, aneh, kontras, hobi yang tidak umum yang memiliki nilai berita. Misalnya Bripka Seladi, seorang anggota Polisi dan Polres Malang Kota, Jawa Timur yang menjadi tukang sampah di sela pekerjaannya sebagai polisi lalu lintas Kota Malang. Keunikan Bripka Seladi karena sebagai anggota polisi tidak lazim menjadi seorang pemulung sampah.

9. Sisi Kemanusiaan (*Human Interest*)

*Human interest* adalah menggambarkan suasana kehidupan seseorang yang menimbulkan simpati dari orang yang melihatnya. Penekannya biasa pada orang yang berusaha mengungkap sisi emosional yang menyentuh perasaan audiensi. Misalnya tentang perjuangan seseorang yang bertahan hidup dengan pekerjaan yang tidak umum yakni mencari cacing dan sebagai pemburu ular.

10. Kriminal (*Criminal*)

Berita kriminal adalah berita atau laporan mengenai kejahatan yang didapatkan dari kepolisian, di antaranya pembunuhan, penipuan, pemerkosaan, pencopetan, pencurian, perampokan, narkoba, penganiayaan, dan hal-hal yang berhubungan dengan pelanggaran hukum. Berita kriminal bagi stasiun televisi dikemas dalam program *hard news* dan *soft news* dalam format investigasi, bahkan komedi.

Menariknya peristiwa kriminal kadang stasiun televisi melakukan siaran langsung dari lokasi kejadian dengan menurunkan tim *Satellite News Gathering* (SNG) dan reporternya yang menelan biaya cukup mahal. Berita kriminal juga sering dikemas tidak dari sisi pelaku atau korban kejahatan saja, tetapi dibuat dari sisi profil seseorang

yang ada hubungannya dengan dunia kriminal seperti halnya hansip, polisi, dan lain-lain. Berita kriminal tidak hanya menampilkan kekerasan tetapi bisa menyangkan suatu tips-tips menanggulangi dan mengatasi tindak kriminal.

Nilai berita yang terkandung dalam program Jelajah Peradaban adalah keunikan dan *human interest*. Keunikan yaitu memberikan informasi mengenai kebudayaan masyarakat Suku Sasak seperti membersihkan rumah dengan kotoran sapi. Nilai berita *human interest* yaitu menggambarkan kehidupan masyarakat Desa Sade.

#### 2.2.7 Teknik Pengambilan Gambar

(Baksin, 2013, p. 115) berpendapat bahwa teknik pengambilan gambar bidang jurnalistik televisi tidak terlalu rumit karena untuk berita biasanya dilakukan pengambilan gambar secara standar. Teknik pengambilan gambar untuk berita sangat berbeda dengan teknik pengambilan gambar untuk film atau video klip. Sebelum melakukan pengambilan gambar, seorang juru kamera harus menyiapkan kamera terlebih dahulu.

Menurut Baksin (2013, pp. 115-119) seorang juru kamera harus menyiapkan kamera dengan urutan sebagai berikut:

1. *White Balance*

Setiap kali akan mengambil gambar, juru kamera perlu melakukan *white balance* (W/B) yang bertujuan untuk

mensosialisasikan lensa kamera dengan keadaan sekitar objek perekaman. Hal ini beralasan mengingat setiap tempat mempunyai cuaca, kepekaan cahaya, dan teksturyang berbeda-beda sehingga jika penekanan dilakukan di beberapa tempat maka perlu dilakukan *white balance* untuk mendapatkan gambar ideal yang sesuai dengan watak lingkungan yang bersangkutan.

## 2. *Focusing*

*Focusing* adalah usaha untuk mencari gambar objek yang paling jauh dari semua objek dengan ukuran gambar (*frame size*) paling dekat (*extreme close-up*) dan memposisikan gambar sejelas mungkin dengan memutar *ring* fokus. Selanjutnya juru kamera bisa melakukan *zoom in – zoom out* untuk mendapatkan variasi gambar yang diinginkan.

## 3. Mengambil Kamera

Jika kamera akan digunakan dalam posisi tanpa tripod (*handheld*) maka biasakan mengambilnya dengan tangan kiri untuk kemudi diletakkan di pundak, tetapi jika kamera nantinya akan menggunakan tripod maka usahakan mengambilnya dengan tangan kanan agar dapat dipasang ke tripod dengan leluasa.



#### 4. Pengecekan Kamera

Sebelum melakukan pengambilan gambar terlebih dahulu lakukan pengecekan peralatan kamera seperti baterainya, *mic*, tripod, kabel, cadangan baterai, dan lainnya.

#### 5. *Setting* Kamera

Dalam proses ini juru kamera perlu mengeset (*setting*) menu-menu yang ada di kamera. Tentunya tidak semua terdapat di menu-menu tersebut, ada juga yang memang sudah ada dari pabriknya (*default*).

Baksin (2013, pp.120-137) juga menuturkan ada lima hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar untuk jurnalistik televisi yaitu:

##### 1. Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

*Camera angle* adalah posisi kamera pada saat pengambilan gambar yang masing-masing memiliki makna-makna tertentu. Dalam sudut pengambilan gambar terdapat lima sudut yang memiliki fungsi berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung dalam setiap *shot* akan berbeda pula. Kelima *camera angle* itu yakni:

###### a. *Bird Eye View*

Suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Hasil rekaman teknik ini memperlihatkan

lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah begitu kecil dan berserakan tanpa makna.

Tujuan sudut pengambilan gambar ini untuk memperlihatkan objek-objek yang lemah dan tak berdaya. Biasanya digunakan untuk keperluan berita guna memperlihatkan objek berita kecelakaan lalu lintas, musibah banjir, dan lainnya. Pengambilan gambar seperti ini membuat penonton merasa terlibat dengan kondisi yang sedang terjadi.

b. *High Angle*

*High angle* merupakan pengambilan gambar dari atas objek. Selama kamera di atas objek maka sudah dianggap *high angle* yang membuat objek tampak lebih kecil. Kesan yang ditimbulkan dari pengambilan gambar ini adalah kesan lemah, tak berdaya, kesendirian, dan kesan lain yang mengandung konotasi dilemahkan.

c. *Low Angle*

Menggambarkan seseorang yang beribawa atau berpengaruh karena sudut ini membangun kesan berkuasa, baik dalam ekonomi, politik, sosial, dan lainnya. Seseorang yang ditampilkan dengan sudut pengambilan gambar ini akan mempunyai kesana

dominan. Sering juga sebelum juru kamera mengemasnya dengan *low angle* pengambilan gambar objek diawali dengan dari bawah ke atas (*tilt up*).

d. *Eye Level*

*Eye level* adalah teknik pengambilan gambar yang sejajar dengan objek. Posisi kamera dan objek lurus sejajar sehingga gambar yang diperoleh tidak ke atas atau ke bawah. Sudut pengambilan gambar semacam ini standar dilakukan juru kamera yang memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri sejajar atau yang mempunyai tinggi tubuh yang sama dengan objek.

Sudut seperti ini tidak mengandung kesan tertentu.

Namun, tetap harus memperhatikan aspek komposisi, jangan sampai objek dalam *frame* tidak nyaman untuk ditonton.

e. *Frog Eye*

Teknik pengambilan gambar ini dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari alas kedudukan objek. Teknik ini menghasilkan suatu pemandangan yang aneh, ganjil,

kebesaran, atau sesuatu yang menarik, tapi diambil dengan variasi yang tidak biasanya.

## 2. *Frame Size*

*Frame size* berguna untuk memperkuat gambar berita dan terbagi menjadi:

### a. *Extreme Close- Up* (ECU)

Sangat dekat sekali, misalnya mengambil gambar hidung, mata, dan telinga saja. Berfungsi untuk menunjukkan *detail* suatu objek.

### b. *Big Close- Up* (BCU)

Gambar diambil dari batas kepala hingga dagu objek untuk menonjolkan objek agar menimbulkan ekspresi tertentu.

### c. *Close-Up* (CU)

Gambar diambil dari batas kepala sampai leher bagian bawah sehingga memberi gambaran objek secara jelas.

### d. *Medium Close-Up* (MCU)

Bertujuan untuk menegaskan profil seseorang yang diambil dari batas kepala hingga dada atas.

### e. *Mid Shot* (MS)

Berfungsi untuk memperlihatkan seseorang dengan sosoknya sehingga gambar diambil dari batas kepala sampai pinggang.

f. *Knee Shot (KS)*

*Knee shot* diambil dari batas kepala hingga lutut yakni untuk memperlihatkan sosok objek.

g. *Full Shot (FS)*

Guna memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar yang diambil dari batas kepala hingga kaki.

h. *Long Shot (LS)*

Objek yang diambil penuh dengan latar belakangnya untuk memperlihatkan objek dengan latar belakangnya.

i. *One Shot (1 S)*

Pengambilan gambar satu objek untuk memperlihatkan seseorang dalam *frame*.

j. *Two Shot (2 S)*

Pengambilan gambar dua objek yang sedang berinteraksi atau melakukan adegan tertentu.

k. *Three Shot (3 S)*

Pengambilan gambar tiga objek yang sedang berinteraksi atau melakukan adegan tertentu.

l. *Group Shot (GS)*

Pengambilan gambar dengan memperlihatkan objek lebih dari tiga orang.

### 3. Gerakan Kamera

Berikut beberapa teknik gerakan kamera yang digunakan dalam pengambilan gambar untuk program televisi:

#### a. Mendekat dan Menjauh (*Zoom In* dan *Zoom Out*)

Secara fisik kamera tidak bergerak, tetapi yang ditekan adalah tombol *zooming* yang ada pada kamera. Dalam pengambilan gambar untuk berita dengan durasi di bawah dua menit tidak efektif jika menggunakan *zooming*, akan lebih tepat jika menggunakan *cut to cut*, artinya rekam objek kemudian berhenti, terus rekam lagi dan seterusnya.

#### b. Dari Bawah ke Atas dan Dari Atas ke Bawah (*Tilting*)

Beberapa adegan dalam film dan berita yang memperlihatkan sosok seseorang diambil dari bawah kemudian sedikit demi sedikit bergerak ke atas. Penonton pun disuguhi dengan gambaran sosok seseorang secara pelan-pelan sampai muncul secara utuh. Ada dua cara *tilting* yaitu dari bawah ke atas yang disebut *tilt-up* dan dari atas ke bawah yang disebut *tilt-down*.

#### c. *Panning*

Teknik *panning* yakni menggerakkan kamera mengikuti urutan objek, baik dari kiri ke kanan maupun dari kanan ke kiri. Jika digeser dari kanan ke kiri disebut *pan left*. Sebaliknya, jika digeser dari kiri ke kanan disebut *pan right*.

Dalam melakukan *panning* juru kamera tidak boleh terlalu cepat atau lambat.

#### 4. Gerakan Objek

Kebalikan dari gerakan kamera, gerakan objek artinya kamera tetap diam dan yang bergerak objek bidikannya. Berikut beberapa gerakan objek:

##### a. Objek Sejajar dengan Kamera

Objek sejajar dengan kamera, baik di depan atau ke belakang, ke kiri atau ke kanan. Kamera tetap harus mengikuti gerakan objek yang bisa dilakukan dengan berbagai cara, baik menggunakan kendaraan, rel, maupun alat bantu lain seperti *crane*.

##### b. *Walk In* dan *Walk Away*

Objek menjauh atau mendekat ke kamera. Jika objeknya menjauhi kamera maka disebut *walk out* atau *walk away*. Namun, jika objek mendekati kamera maka disebut *walk in*.

##### c. *Framing*

*Framing* adalah masuknya objek dalam sebuah *frame* film yang awalnya kosong. Aktor yang masuk ke dalam *frame* dengan aba-aba disebut *in frame* sedangkan aktor yang harus keluar dari *frame* disebut *out frame*.

## 5. Komposisi

Komposisi dalam sebuah *frame* ditentukan oleh tiga faktor, yakni:

### a. *Headroom* (H)

Jika juru kamera membidik sebuah objek dengan ukuran *medium shot* maka objek harus proposional, yakni kepala bagian atas dengan batas *frame* harus diatur tidak terlalu tinggi dan rendah. Jika *headroom* terlalu tinggi maka objek akan terkesan menggantung. Bila *headroom* terlalu rendah objek seolah terpotong, tapi untuk objek dengan ukuran *big close-up* aturan *headroom* tidak terpakai.

### b. *Noseroom*

*Noseroom* diartikan sebagai jarak pandang seseorang terhadap objek lainnya, baik ke kiri maupun ke kanan. Komposisi ini tentunya dikemas untuk mendapatkan gambar yang menarik karena dengan *newsroom* berarti seseorang sedang melakukan interaksi dengan orang atau benda lainnya.

### c. *Looking Space*

Orang yang sedang berlari atau berjalan selalu menyisakan ruangan di depan atau arah seseorang yang sedang bergerak ke depan tersebut. Ruangan di depan orang



yang sedang berlari atau berjalan itulah yang disebut *looking space* sementara bagian belakangnya disebut *back space*.

Dalam menentukan *looking space* yang proposional pada prinsipnya tidak terlalu lebar dan tidak terlalu sempit karena umumnya objek bergerak maka juru kamera harus mengikuti gerakan objek sampai betul-betul mendapatkan komposisi yang sempurna.

#### 2.2.8 Pencahayaan

Cahaya merupakan gelombang elektromagnetis yang diterima oleh indera penglihat atau mata yang kemudian diteruskan ke otak yang akan merespon dan menanggapi rangsangan cahaya tersebut. Sederhananya, tanpa cahaya maka benda tidak akan kelihatan. Atas dasar itulah produksi film dan video memerlukan cahaya agar objek bisa terlihat (Pintoko & Umbara, 2010, p. 161).

Widjaja (2008, pp. 67-68) menjelaskan cahaya adalah unsur tata artistik yang penting dalam pertunjukkan teater dan produksi film. Cahaya tidak selalu berurusan dengan lampu, ada sumber cahaya lain selain dari lampu. Secara sederhana ada dua jenis sumber pencahayaan yakni:

##### 1. Pencahayaan alami (*original light*)

Cahaya alami diperoleh dari matahari dan bulan. Jika melakukan pengambilan gambar atau *shooting* sebisa mungkin

hindari pada pukul 11.00 s/d 13.00 siang karena matahari tepat di atas kepala sehingga akan membuat wajah terlihat gelap.

## 2. Pencahayaan buatan (*artificial*)

Cahaya buatan atau tiruan terbagi menjadi empat pencahayaan yang disebut *fourpoint lighting* yaitu:

### a. *Key Light*

Pencahayaan utama yang diarahkan pada objek dan merupakan sumber pencahayaan dominan. Biasanya *key light* lebih terang dibandingkan dengan *fill light*. Di luar ruangan, matahari sering berfungsi sebagai *key light* alami. Seringkali *key light* ditempatkan pada sudut 45 derajat di atas subjek.

### b. *Fill Light*

Pencahayaan pengisi yang biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang disebabkan oleh *key light*. *Fill light* ditempatkan berseberangan dengan subjek yang mempunyai jarak yang sama dengan *key light*. Intensitas pencahayaan *fill light* biasanya setengah dari *key light*.

### c. *Back Light*

Pencahayaan dari arah belakang objek yang berfungsi untuk memberikan dimensi agar subjek tidak menyatu dengan latar belakang. Intensitas pencahayaan *back light*

sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill light*, serta tergantung pada subjeknya. Misalkan *back light* untuk orang berambut pirang akan sedikit berbeda dengan pencahayaan untuk orang dengan warna rambut hitam.

d. *Background Light*

Cahaya latar belakang ditempatkan di belakang subjek, pada area tinggi atau rendah ke tanah. Teknik ini dapat digunakan untuk menghilangkan bayangan yang dilempar oleh elemen *foreground* ke *background*, lebih berdimensi, dan mempunyai kedalaman ruang.

Menurut Pintoko & Umbara (2010, pp. 161-162) produksi film dan video memerlukan cahaya agar subjek bisa terlihat. Terdapat tujuan penataan cahaya secara teknis dan artistik yaitu:

1. Memperoleh cahaya dasar (*base light*) sehingga kamera mampu melihat objek dengan jelas.
2. Menghasilkan *contrast ratio* yang tepat, perbandingan antara cahaya yang kuat dan bayangan tidak menyolok, begitu juga warna-warna yang terang dengan warna yang gelap.
3. Mengatur suhu warna yang tepat sehingga warna kulit manusia akan Nampak alamiah.
4. Memperjelas bentuk dan dimensi objek.
5. Menciptakan ilusi dari suatu realitas.
6. Menciptakan kesan atau suasana tertentu.

7. Memusatkan perhatian pada unsur-unsur penting dalam suatu adegan.

Arah cahaya dari pencahayaan akan bergantung pada ketinggian dan sudut dari sumber cahaya. Pencahayaan yang dibedakan berdasarkan arah cahaya dan jatuhnya cahaya ke subjek dapat dibedakan menjadi (Widjaja, 2008, p. 68):

1. *Top Light*

Cahaya yang datang dari arah atas subjek sebagai *base light* juga menciptakan suasana tertekan pada subjek, kelihatan *powerfull*, dan gagah.

2. *Eye Light*

Cahaya yang ditujukan pada posisi mata subjek guna untuk menguatkan kekuatan yang dimunculkan dari mata.

3. *Accent Light*

Cahaya yang dibuat sebagai aksen di luar subjek untuk menciptakan kedalaman dan *mood* tertentu. Biasanya ditujukan pada *background*.

4. *Down Light*

Cahaya yang datang dari bawah subjek sebagai *base light*. Menghasilkan bayangan yang jatuh ke arah tubuh (kalau subjeknya manusia).

5. *Overhead Light*

Cahaya yang datang tepat di atas kepala.

#### 6. *In Front Of or Behind*

Arah cahaya yang datang dari depan atau belakang. Keduanya mempunyai nilai artistik yang berbeda. Misalnya arah cahaya *back light* yang sangat kuat dapat menghasilkan gambar siluet.

#### 7. *Left or Right*

Cahaya yang datang dari samping kiri atau kanan. Teknik tata cahaya ini sering dipakai pada saat syuting *outdoor* pada siang hari karena berubahnya arah cahaya atau pergeseran letak matahari menyebabkan pengaruh pada *continuity shoot*.

#### 8. *Even Lighting*

Arah cahaya yang sejajar menerangi objek tanpa sumber cahaya yang pasti. Misalnya pada saat syuting *outdoor* yang mendung, matahari tertutup awan, atau syuting *indoor* yang sudah sangat terang karena adanya *bouncing* cahaya dengan intensitas tinggi.

#### 9. *Side Light*

Arah cahaya yang dibuat untuk meningkatkan estetisme gambar. Misalnya syuting untuk objek tertentu yang sudah diterangi oleh *key*, *fill*, dan *back light*.

Kualitas pencahayaan berkaitan dengan keras atau lembuatnya pencahayaan itu sendiri. Secara garis besar ada dua kualitas pencahayaan yaitu *hard light* dan *soft light*. *Hard light* mempunyai

karakteristik pencahayaan yang kuat sehingga bayangan lebih terlihat jelas. *Soft light* memiliki karakter sebaliknya, pencahayaan dengan bayangan hanya memiliki perbedaan yang tipis (Pintoko & Umbara, 2010, p. 166).

### 2.2.9 Proses Produksi

Dalam prosedur kerja produksi televisi, tingkat kesulitan bervariasi berdasarkan beban kru produksi, peralatan, pengisi acara, dan lokasi pelaksanaan proses produksi. Panjangnya proses produksi televisi berdasarkan tahapan perencanaan sampai siap tayang sehingga yang harus dilakukan adalah kerja sama tim atau *team work* (Fachruddin, 2017, p. 2).

Herbert Zell (dalam Fachruddin, 2017, pp. 2-7) menjelaskan secara umum tahapan pra-produksi program televisi dengan susunan sebagai berikut:

#### 1. *Preproduction Planning: From Idea to Script*

##### a. *Program Ideas*

Seluruh jenis program televisi yang ditayangkan kepada pemirsa harus diawali dengan ide atau konsep. Sebagai seorang produser televisi kita tidak hanya bisa menunggu ide itu datang, tetapi harus mencari ide yang unik dan sesuai dengan keinginan pemirsa televisi. Semakin kreatif ide yang diangkat semakin banyak audien yang suka.

b. *Production Models*

*Production models* adalah suatu metode untuk melihat langsung ketertarikan antara ide yang sudah ada dan apa yang diharapkan bisa terjadi pada audiensi yang dituju. *The Effect to Cause Production Model* merumuskan proses praproduksi yang ringkas dan membuat aktivitas produksi televisi lebih efisien serta langsung mencapai *goal* yang direncanakan.

c. *Program Proposal*

Proposal program televisi minimum harus memiliki beberapa informasi penting yang akan memudahkan pada saat melakukan presentasi dan pengertian bagi yang berkepentingan terhadap program tersebut seperti judul program, tujuan, target audiensi, format program, synopsis, metode produksi, dan perkiraan biaya. Program proposal adalah dokumen tertulis yang menjelaskan secara *detail* program acara yang akan diproduksi.

d. *Preparing Budget*

*Independent producer* yang membuat program televisi harus memaparkan biaya dengan baik dalam tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi seperti biaya untuk naskah, pengisi acara, kru produksi, peralatan rental,

properti yang digunakan, makanan, honor kru, sewa lokasi *shooting*, dan lainnya.

e. *Presenting The Proposal*

Proposal yang sudah dibuat harus siap untuk dipresentasikan. Klien harus puas dengan proposal yang disodorkan.

f. *Writing The Script*

Jika seorang produser tidak menulis langsung naskah programnya, maka harus memperkerjakan seorang penulis naskah. Namun, penulis naskah harus bisa menerjemahkan ide yang ada di kepala produser. Sisanya tugas seorang *director* yang akan memvisualisasikan naskah tersebut dalam bentuk video dan audio.

2. *Preproduction Planning: Coordination*

Pelajari dengan cermat berbagai elemen produksi seperti kru, studio, lokasi *shooting*, dan perlengkapan lainnya dengan biaya yang ada, waktu yang tersedia, dan proses pelaksanaan produksi. Selanjutnya maka ada tahapan sebagai berikut:

a. *Schedules*

Produser harus menetapkan orang-orang yang terlibat di dalam produksi program acara untuk melakukan apa, kapan, dan di mana. Produser harus membuat jadwal yang telah



disepakai bersama sehingga dapat mendukung suksesnya produksi.

b. *Permits and Clearances*

Sebagian besar produksi melibatkan sarana umum yang tidak punya hubungan dengan stasiun televisi ketika produser atau pengisi acara tengah bekerja. Oleh karena itu, persiapkan surat izin jika membutuhkan fasilitas umum. Merencanakan administrasi perizinan yang baik akan memperlancar proses produksi.

c. *Promotion*

Bekerja sama dan berkonsultasi dengan bagian promosi adalah solusi terbaik untuk mengenalkan program yang dibuat sehingga diketahui banyak orang. Dibutuhkan strategi yang jelas dalam merebut audien yang benar-benar terarah. Salah satu perencanaan strategi yang baik adalah mengadakan promosi program secara berkala atau berkesinambungan dari berbagai macam arah.

Menurut Pintoko dan Umbara (2010, pp. 194-198) produksi akan berjalan baik ketika semua proses di pra-produksi sudah dilakukan dengan baik, tahapan yang dilakukan pada saat produksi menyangkut:

## 1. *Off-site Rehearsal*

Tahapan *off-site rehearsal* merupakan latihan talen atau pemain serta semua pendukung acara yang dilakukan, tidak harus di studio atau lokasi di mana *shooting* akan dilaksanakan.

## 2. *Studio Rehearsal*

*Rehearsal* adalah tahapan awal ketika proses pra-produksi selesai dan dilakukan oleh seluruh tim produksi. Tahapan ini memungkinkan kesalahan ketika *shooting* bisa diminimalisir. Hal yang perlu diperhatikan dalam *rehearsal* adalah:

### a. *Timing*

Proses produksi akan menyangkut *timing* atau waktu yang harus bisa diprediksi seakurat mungkin. Panduan waktu adalah *rundown* yang sudah dibuat pada saat pra-produksi.

### b. *Briefing Performers*

Salah satu elemen bagus atau tidaknya suatu acara televisi adalah bagaimana pengisi acara bisa secara total melakukan adegan serta dialog sesuai naskah. Agar hal demikian bisa tercapai diperlukan *briefing* pada seluruh pengisi acara.

### c. *Props*

*Props* adalah singkatan untuk *properties* sebagai bagian dari tata artistik yang harus disipakan pada saat *rehearsal*.

Namun, untuk keperluan ini biasanya menggunakan *dummy* agar properti aslinya bisa terjaga.

d. *Shot Arrangement*

Pengaturan shot sudah bisa dilakukan pada saat *rehearsal* yakni selalu mengecek area shot sesuai dengan yang telah direncanakan. Pengaturan ini juga bisa melihat apakah penataan artistik sudah sesuai dengan yang diharapkan.

e. *Audio and Lighting*

Sebagai bagian dari produksi audio visual, audio, dan *lighting* harus menjadi perhatian yang baik. Pengecekan audio diperlukan untuk menghindari masalah audio yang ada di sekitar lokasi *shooting*.

3. *Studio Shooting*

a. *Re-check*

Melakukan pengecekan kembali semua unsur yang diperlukan serta dibutuhkan sebelum serta saat *shooting* merupakan hal yang harus diperhatikan. Pastikan bahwa semua peralatan bisa berfungsi dengan baik.

b. *Studio Opname*

Ketika *shooting* akan dimulai, yakinkan bahwa tidak ada satu pun elemen yang belum siap.

(Fachruddin, 2017, p. 66) juga menjabarkan mengenai persiapan produksi dan pelaksanaan produksi:

### 1. Persiapan Produksi

- a. Reporter beserta kru lainnya mengadakan koordinasi dan membahas materi yang akan diliput.
- b. Menyiapkan peralatan *shooting* seperti kamera, *microphone*, tripod, lampu, dan sebagainya.
- c. Menyiapkan transportasi (apakah menggunakan pesawat terbang, kendaraan umum atau kendaraan dinas, paspor, tanda pengenal, dan akomodasi lainnya).
- d. *Checking* peralatan untuk melihat kondisi alat apakah layak pakai atau tidak.

### 2. Pelaksanaan Produksi

- a. Melaksanakan *shooting* sesuai dengan persiapan produksi sebelumnya.
- b. Sekembalinya dari lokasi melaksanakan *shooting* di lapangan, reporter dan *camera person* melakukan *preview* atau *checking* hasil *shooting*.

Gerald Millerson (dalam Fachruddin, 2017, pp. 15-16) menjabarkan mengenai tahapan pascaproduksi atau *post production* yaitu:

### 1. *Capturing*

Proses *capture* gambar yang mentransfer audio visual dari kaset digital ke dalam *hard disk* komputer sehingga materi *editing* sudah dalam berbentuk *file*.

### 2. *Editing Pictures*

Penyuntingan atau *editing* adalah kunci dalam proses pascaproduksi. Pada tahap ini semua *footage* telah dikumpulkan selama produksi selanjutnya disusun dan dirangkai menjadi produk final atau *final product*.

### 3. *Editing Sound*

Penyuntingan suara disinkronkan dengan gambar serta menghidupkan suasana melalui ilustrasi musik. Bila membutuhkan *sound effect* tentunya akan memperjelas atmosfer yang dominan dan yang ingin ditonjolkan.

### 4. *Final Cut*

Peralatan yang digunakan dan kompleksitas ilustrasi musik atau *soundtrack* menentukan bahwa materi program sudah dapat membaaur (*mix*). Program yang lengkap disebut *master*.

Proses *editing* adalah tahapan yang paling penting dalam *post production*. *Video editing* merupakan pekerjaan memotong dan merangkai potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. Gambar dan suara yang direkam dengan bantuan kamera sepanjang belasan atau puluhan menit harus dipotong-potong dan disusun

kembali hingga dapat ditayangkan. *Editing* adalah pekerjaan memilih gambar atau *footage* dan menyesuaikannya dengan gambar berikutnya sehingga menjadi suatu sekuen yang memiliki cerita logis dan saling berkaitan (Morrissan, 2008, p. 216).

Rangkaian gambar harus disusun sedemikian rupa sehingga penonton dapat menyaksikan perjalanan gambar (*visual journey*) yang menarik dan tidak membosankan. Gambar yang dipilih harus jelas dan dimengerti oleh penonton sehingga tidak menimbulkan interpretasi atau keragu-raguan. Pada prinsipnya lebih baik menggunakan gambar-gambar yang spesifik dan terkait langsung dengan berita. (Morrissan, 2008, p. 222).

Menurut Morissan (2008, pp. 223-224) dikenal sejumlah teknik dalam proses *editing* yang digunakan dalam pengeditan gambar program televisi, antara lain:

1. *Editing Intercut (Intercutting Editing)*

Teknik pemotongan gambar dari berbagai aksi yang terjadi secara serentak di lokasi yang sama atau lokasi yang berbeda. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan kecepatan cerita atau ketegangan dalam cerita. Rangkaian gambar *close up* wajah dua orang yang berada dalam satu lokasi menunjukkan kepada penonton perubahan sudut pandang terhadap aksi dan reaksi yang terjadi di antara kedua orang itu.

## 2. *Editing Analitis (Analytical Editing)*

Teknik edit menggunakan beberapa gambar yang memiliki ukuran berbeda. Contoh teknik *editing* ini adalah sekuen yang dimulai dari pengambilan gambar *long shoot* untuk menunjukkan hubungan dan situasi geografi subjek dengan lingkungan di sekitarnya dan dilanjutkan dengan gambar yang lebih mendekat ke arah subjek untuk menunjukkan *detail* subjek dan fokus kepada aksi yang terpenting.

## 3. *Editing Kontiguitas (Contiguity Editing)*

Teknik edit untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Contoh sederhana dari teknik *editing* ini dapat dilihat pada film cerita *Hollywood*, misalnya film *Cowboy* yang menggambarkan aksi kejar-kejaran antara dua kelompok penunggang kuda. Sekuen memperlihatkan gambar penunggang kuda yang dikejar melewati sebuah pohon, gambar selanjutnya menunjukkan penunggang kuda yang mengejar juga melewati pohon itu. Teknik semacam ini digunakan untuk memberikan gambaran kepada penonton mengenai lokasi dan perkiraan jarak antara penunggang kuda yang dikejar dengan mereka yang mengejar.

## 4. *Editing Pandangan (Point Of View Editing)*

Teknik edit yang membangun hubungan antara dua tempat yang berbeda. Contoh gambar seseorang yang sedang memandang ke arah sisi layar televisi dilanjutkan dengan gambar yang memperlihatkan objek apa yang dilihat oleh orang tersebut.

Rangkaian gambar harus mampu menyajikan informasi atau cerita yang tidak boleh bertentangan dengan logika kontinuitas penonton. Hal ini dapat dicapai dengan cara (Morrisan, 2008, p. 228):

1. Kontinuitas Aksi

Aksi yang terdapat pada suatu gambar dengan gambar berikutnya tidak mengalami perubahan mendadak dalam hal kecepatan gerakan dan arah gerakan.

2. Arah Layar

Subjek utama pada setiap gambar harus mempertahankan arah gerakan yang sama.

3. Garis Mata

Garis mata dari seseorang yang melihat ke suatu arah haruslah sesuai dengan arah yang dipercaya penonton.

Morrisan (2008, p.p. 230-231) juga berpendapat mengenai pedoman bagi editor gambar yakni:

1. Cobalah untuk melihat terlebih dahulu (*preview*) seluruh gambar yang ada dan catatlah gambar-gambar yang dianggap menarik.
2. Gunakan banyak suara natural atau suara atmosfer untuk semua gambar yang tampil di layar.
3. Lebih baik menggunakan lebih banyak gambar statis daripada *pan* dan *zoom*. Pergerakan kamera secara *pan* dan *zoom* sebaiknya digunakan sekali-kali saja.



4. Tahanlah *shoot-shoot* statis sekurang-kurangnya tiga detik. Hindari pula gerakan kamera yang terlalu panjang.
5. Selalu menggunakan gambar terbaik untuk digunakan sebagai gambar pertama pada setiap paket berita.
6. Lakukan *fade in* yaitu secara perlahan menambahkan volume suara pada gambar pertama paket berita dan *fade out* secara perlahan mengurangi volume suara pada gambar akhir suatu paket berita.
7. Berikan jeda (*pause*) sebelum suara narasi terdengar guna memberikan kesempatan untuk memperdagangkan suara atmosfer atau suara alami. Hal ini diperlukan untuk memperkuat berita yang ditampilkan.
8. Jangan meletakkan (mengedit) narasi dan wawancara terlalu rapat, biarkan terdapat jeda antara narasi dan wawancara sehingga membantu pemirsa untuk memahami bahwa ada pergantian pembicara.

#### 2.2.10 Posisi dalam Program

Dalam produksi program Jelajah Peradaban terdapat *job description* dengan tanggung jawabnya masing-masing. Berikut posisi yang ada dalam program Jelajah Peradaban Episode Tiga di Desa Sade:

Tabel 2.3 Posisi Dalam Program

Posisi	Nama
<b>Pembimbing</b>	Aditya Heru Wardhana
<b>Produser / Producer</b>	Vivi Melyan

<b>Asisten Produser / <i>Producer Assistant</i></b>	Daniel Cahyadi Kelvin Layzuardy
<b>Penulis Naskah / <i>Script Writer</i></b>	Vivi Melyan
<b>Juru Kamera/ <i>Camera Person 1</i></b>	Jefri Rolando
<b>Juru Kamera/ <i>Camera Person 2</i></b>	Daniel Cahyadi
<b>Juru Kamera/ <i>Camera Person 3</i></b>	Kelvin Layzuardy
<b>Juru Kamera/ <i>Camera Person 4</i></b>	Vivi Melyan
<b>Penata Suara / <i>Audioman</i></b>	Jefri Rolando
<b>Penata Cahaya / <i>Lighting Director</i></b>	Daniel Cahyadi Vivi Melyan
<b>Pembawa Acara / <i>Host</i></b>	Diana Valencia
<b>Penyunting Gambar / <i>Editor</i></b>	Vivi Melyan
<b>Desain Grafis</b>	Kelvin Layzuardy

Sumber: *Melyan, 2018*

#### 2.2.10.1 Produser (*Producer*)

Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap perencanaan suatu program siaran dan harus mempunyai kemampuan berpikir dan menuangkan ide atau pemikirannya dalam pembuatan program televisi. Selain itu, mampu menuangkan ide dalam suatu tulisan atau

proposal suatu program acara secara baik dan sistematis, serta mempunyai kemampuan untuk memimpin dan bekerja sama dengan seluruh kerabat kerja dan unsur-unsur produksi terkait (Fachruddin, 2017, p. 62).

Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab secara umum terhadap seluruh produksi. Produksi yang dimaksud bisa berupa produksi film, sinetron, dan program acara televisi lainnya. Produser bertugas membuat perkiraan dana yang dibutuhkan untuk biaya suatu produksi. Sebagai seseorang yang bertanggung jawab secara umum, maka produser juga terlibat secara tidak langsung dalam pekerjaan lainnya seperti pencarian bakat, penulisan naskah, penyuntingan, dan sebagainya (Dennis, 2010, p. 2).

Menurut Sartono (2008, pp. 219-220) seorang produser harus memiliki kemampuan managerial yang tinggi agar dapat mengatur seluruh pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya dan diharapkan memiliki kualifikasi kemampuan sebagai berikut:

1. Menjabarkan naskah
2. Mengkompilasi jadwal produksi harian
3. Memesan dan mengkoordinasi sumber-sumber produksi
4. Melakukan survei lokasi

5. Mengatur jalannya *shooting*
6. Melaksanakan pengarahannya atau *briefing*
7. Merencanakan dan mengkoordinasikan jalur pascaproduksi
8. Mengkoordinasikan kelangsungan kerja
9. Mengkoordinasikan pameran dan kru
10. Merencanakan dan menyiapkan program
11. Merencanakan format program
12. Mendata jadwal acara
13. Menulis laporan kelancaran produksi
14. Mengawasi kelangsungan produksi
15. Mengawasi jadwal program

#### 2.2.10.2 Asisten Produser (*Producer Assistant*)

*Producer Assistant* menurut Fachruddin (2017, p. 29) bertugas untuk membantu segala kegiatan produksi mulai dari perencanaan hingga pascaproduksi.

Asisten produser adalah orang yang bertugas menangani bagian tertentu dalam sebuah produksi. Tanggung jawabnya lebih kecil dibandingkan seorang produser dalam keseluruhan proses produksi. Selain itu, asisten produser pun terlibat sejak tahap perencanaan sampai proses produksi. (Zoebazary, 2010, p. 198).

### 2.2.10.3 Penulis Naskah / *Script Writer*

Fachruddin (2017, p. 63) menyatakan *script writer* adalah seseorang yang bekerja membuat naskah untuk bahan siaran dan memiliki kemampuan merubah ide ke dalam bentuk naskah yang merupakan hasil imajinasi dari sebuah proses penginderaan terhadap stimuli menjadi suatu bentuk tulisan yang menarik dan memiliki pesan baik bagi pemirsa.

Seorang penulis naskah diharapkan memiliki kemampuan menulis yang baik dalam menuangkan ide-idenya serta memiliki pengetahuan produksi program sehingga naskah yang ditulis mudah dipahami dan dapat diproduksi dengan mudah. Secara rinci kualifikasi kemampuan yang diharapkan dari penulis naskah adalah mengembangkan tulisan atau cerita, menulis naskah, mengedit naskah, dan menulis narasi (Sartono, 2008, pp. 229-230).

Penulis naskah memiliki peranan penting khususnya pada tahapan pra-produksi. Seorang penulis naskah memberikan garis besar cerita dan dalam banyak hal menentukan struktur keseluruhan suatu produksi. *Script writer* terlebih dahulu menulis ringkasan awal suatu proyek produksi yang disebut dengan *treatment* yang menjadi

dasar penulisan skrip. Suatu skrip memberikan penjelasan mengenai lokasi, gerakan atau *action*, dan dialog secara rinci adegan demi adegan. Dalam hal ini skrip berfungsi sebagai cetak biru yang akan memandu produksi yang sebenarnya (Morissan, 2015, p. 314).

#### 2.2.10.4 Kamerawan (*Camera Person*)

Kamerawan bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan dan perekaman gambar. Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika mengambil gambar. Kamerawan harus memastikan bahwa gambar yang diambil sudah tajam atau fokus, komposisi gambar atau *framing* sudah tepat, pengaturan level atau tingkat suara sudah sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya, dan mendapatkan *shot* terbaik (Morissan, 2008, p. 93).

Menurut Pintoko dan Umbara (2010, p. 85) seorang kamerawan memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

1. Berdiskusi dengan produser untuk membahas rencana produksi
2. Mempelajari naskah
3. Menginterpretasikan sebuah adegan atau *scene*

4. Memberi masukan agar bisa mendapatkan gambaran yang baik
5. Memilih peralatan kamera serta penunjangnya
6. Melakukan pengambilan gambar atau *shooting*

Sebelum *shooting* dilaksanakan kamerawan harus menyiapkan kamera yang akan dipakai, membersihkan lensa, dan mengatur fokus dengan memutar *focus ring*-nya sehingga gambar yang diambil bisa fokus dengan baik. Menyiapkan alat pendukung juga salah satu hal yang penting dalam proses pengambilan gambar agar pelaksanaan *shooting* tidak ada hambatan. Di samping itu, kamerawan harus kreatif agar dapat mengembangkan *camera plan* dengan baik (Sartono, 2008, p. 223).

(Pintoko dan Umbara, 2010, pp. 92-94) menjelaskan seorang juru kamera harus mengecek segala perlengkapan yang terdiri atas:

1. Kamera

Pastikan kamera berfungsi dengan benar, bersihkan lensa dengan kain khusus. Bersihkan *head camera* dengan tape khusus *cleaner*, tetapi jangan dilakukan terlalu sering.

## 2. Baterai

Baterai yang akan digunakan harus dipastikan sudah terisi penuh. Selain itu, jangan lupa membawa baterai cadangan dan *charger*.

## 3. *Microphone*

Selain *microphone* yang sudah tersedia di kamera, bawalah *microphone* seperti *hand mic* atau *boom mic* jika diperlukan. Cobalah cek apakah *mic* tersebut sudah berfungsi dengan baik atau belum. Gunakan *headphone* untuk meyakinkan kualitas audio. Demikian juga jika menggunakan *wireless microphone*, cek semua peralatan *wireless mic*, baik *microphone*-nya maupun *receiver*-nya.

## 4. Kabel *Microphone*

Kabel *microphone* bukan hal yang sepele, yakinlah bahwa membawa kabel yang berfungsi dengan baik dalam proses produksi.

## 5. *Headset*

Jangan pernah terlalu yakin dengan *speaker* yang terdapat pada kamera. Gunakan *headset* untuk meyakinkan apakah audio yang diterima oleh kamera bagus atau tidak.



## 6. Tripod

Penyangga kamera sangatlah penting, gunakan tripod atau monopod agar waktu pengambilan gambar bisa stabil. Bawalah jenis tripod yang ringan untuk liputan berita.

## 7. *Rain Cover*

*Rain cover* bisa menjaga *body* kamera dari hujan maupun terik cahaya matahari.

### 2.2.10.5 Penata Suara (*Audioman*)

Menurut Fachruddin (2017, p. 63) *audioman* bertugas untuk memilih sumber suara yang akan dimunculkan. Suara atau audio tersebut berasal dari berbagai macam sumber seperti *microphone* yang digunakan *talent*, peralatan musik, *video tape recorder* (VTR), *music player* hingga audio yang disimpan dalam komputer.

Suara dari pembawa acara dan narasumber diperoleh dari *wireless microphone* yang dipasang di baju *host* dengan *transmitter* yang berada di kamera utama. Selain itu, *natural sound* pun diperoleh dari *wireless microphone* yang sama. Untuk latar musik atau *backsound* dalam adegan, penulis menggunakan lagu yang diperoleh dari *Audio YouTube Library* sesuai dengan suasana yang tergambar dalam setiap *scene*. Misalnya dalam *opening* di

episode tiga ini penulis menggunakan lagu berjudul Escape karya Eveningland dengan *beat* yang tidak terlalu cepat karena menampilkan *scene* secara perlahan mengenai keindahan Lombok dan kebudayaan di Desa Sade.

#### 2.2.10.6 Penata Cahaya (*Lighting Director*)

Penata cahaya adalah seseorang yang mampu mendesain dan menentukan pencahayaan untuk produksi televisi baik di dalam atau pun di luar studio. Penata cahaya juga bertugas untuk menata pencahayaan serta artistiknya (Fachruddin, 2017, p. 63).

Menurut Morissan (2015, p. 318) orang yang bertugas sebagai penata cahaya bertanggung jawab mengatur dan menyesuaikan intensitas cahaya yang ada di studio atau lokasi sesuai dengan keinginan pengarah program.

*Lighting* sangat dibutuhkan dalam *shooting* untuk memenuhi kebutuhan cahaya bagi sebuah kamera agar menghasilkan gambar yang baik. Oleh karena itu, perlu kreativitas dan pengetahuan yang memadai bagi seorang penata cahaya. Kualifikasi kemampuan seorang penata cahaya yang diharapkan adalah sebagai berikut (Sartono, 2008, p. 226):

1. Melakukan pengembangan dan implementasi tata lampu atau *lighting*

2. Melakukan persiapan peralatan tata lampu

3. Menentukan kebutuhan tata lampu dan mengoperasikan tata lampu

#### 2.2.10.7 Pembawa Acara (*Host*)

Baksin (2013, p. 155) menyatakan *host* secara umum diartikan sebagai orang yang memegang sebuah acara tertentu. Keberadaan *host* biasanya identik dengan acara yang dibawakannya. Pembawa acara juga memegang peranan penting sebagai daya tarik sebuah program. Pertimbangan pemilihan *host* tidak hanya didasarkan pada popularitasnya, tapi juga integritas dan karakternya.

#### 2.2.10.8 Penyunting Gambar (*Editor*)

Editor bertanggung jawab untuk *editing* program yaitu mengumpulkan, memilih, memotong, menyambung gambar hasil *shooting*, mengurutkan gambarm menata gambar, menata audio, musik *backsound*, dan *sound effect* sesuai dengan naskah program sehingga menghasilkan hasil produksi program yang berkualitas, tidak *jumping*, dan berkualitas (Sartono, 2008, p. 229).

Menurut Widjaja (2008, pp. 16-17) seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* yang kuat sehingga harus kreatif dalam menyusun *shoot* yang ada. Editor harus sangat mengerti akan struktur cerita yang menarik, serta

kadar dramatik yang ada di dalam *shoot-shoot* sehingga mampu mengesinambungkan aspek emosional dan membentuk irama dari adegan atau cerita.

#### 2.2.10.9 Desain Grafis

Desain grafis merupakan sumber daya manusia yang bertugas memberi dekorasi, informasi *text*, dan sebagainya yang dibuat dengan bantuan komputer atau laptop (Fachruddin, 2017, p. 36).

(Morissan, 2008, p. 211 – p. 212) mengatakan fungsi grafis pada dasarnya untuk menggantikan video atau gambar yang belum tersedia pada saat berita diturunkan.

Bentuk grafis yang ditampilkan di layar televisi sangat beragam sekali bentuknya tergantung kepada berita yang akan disiarkan. Bentuk grafis juga sangat tergantung kepada kreativitas orang yang membuatnya. Kemajuan teknologi saat ini telah memungkinkan ahli grafis membuat bentuk grafis tiga dimensi dengan gambar yang dapat bergerak seperti sebuah film. Grafis sangat membantu menjelaskan data-data rumit seperti jumlah, daftar, perbandingan naik turun, nomor-nomor, dan data lokasi.

#### 2.2.10.10 Narasumber

Narasumber adalah subjek atau objek yang menjadi acuan atau sumber suatu peristiwa. Salah satu kelebihan

televisi adalah mampu memberikan informasi secara langsung dari tempat kejadian sehingga khalayak mendapatkan kepuasan tersendiri (Mabruri, 2008, p. 48).

Menurut Morissan (2008, p. 82) narasumber yang akan diwawancarai secara garis besar dapat digolongkan ke dalam empat kelompok besar jika dilihat dari kepentingan yang mereka wakili:

1. Pemerintah atau penguasa
2. Kelompok ahli atau pakar dan pengamat
3. Orang terkenal (*celebrity*)
4. Masyarakat biasa (*man in the street*)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA