

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan praktik kerja lapangan ini, penulis telah melaksanakan studi lapangan pada program Desaku di Satumedia TV Biro Yogyakarta. Dengan latar belakang tersebut penulis telah menentukan judul laporan yaitu “Peran Editor Dalam Program Desaku Studi Lapangan Di Satumedia TV Yogyakarta”. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian, adapun pembatasan pembatasan penelitian sebagai berikut.

2.1.1. Peran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia peran¹/*pe-ran/n*¹ pemain sandiwara (film): -- *utama*; ²tukang lawak pada permainan makyong; ³perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat;

Peran menurut Soekanto (2009 : 212-213) adalah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisah-pisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya.

2.1.2. Editor

Menurut Anton Maburi dalam buku Manajemen Produksi Program Acara TV editor adalah orang yang bertanggung jawab pada saat paska produksi dengan melakukan *editing* atau proses penyuntingan gambar, sehingga suatu program layak untuk ditayangkan atau disiarkan. Di Indonesia seorang editor dituntut untuk mampu membuat *credit title*, *sub title*, dan beberapa efek grafis serta transisi video/gambar. Dalam pengertian lain seorang editor diibaratkan adalah seorang sutradara kedua karena dianggap mampu memberikan sentuhan kreatif terakhir.

2.1.3. Program Desaku

Menurut *Company Profile* Satumedia TV program desaku merupakan sebuah program berformat dokumenter yang mengangkat kisah, potensi, dan kearifan lokal sebuah desa atau kampung dalam pemberdayaan masyarakat.

2.1.4. Studi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia studi/stu-di/ n penelitian ilmiah; kajian; telaahan: *ia melakukan -- suku-suku terasing dalam Indonesia*; kasus pendekatan untuk meneliti gejala sosial dengan menganalisis satu kasus secara mendalam dan utuh.

2.1.5. Satumedia TV

Satumediatv.com & satumedia.tv merupakan televisi *streaming* yang berbasis pada jaringan internet menjadi salah satu alternatif informasi dan hiburan, hadir dengan format dan konten program yang berbeda dengan televisi *streaming* lain.

Sesuai perkembangan teknologi informasi, satumediatv.com didirikan dengan semangat bahwa konten informasi dan hiburan dimasa mendatang akan semakin terhubung lebih memasyarakat dan lebih mudah diakses. Karena itulah sejak awal satumediatv.com muncul dengan konsep satu dalam keberagaman yaitu **Satu Untuk Indonesia** menyajikan tayangan informasi dan hiburan, sehingga pemirsa bisa mengakses tayangan secara langsung, kapan dan dimanapun mereka berada.

Secara tampilan, satumediatv.com telah menggunakan sistem *Full High-Definition (Full-HD)*. Dari perangkat hingga ke konten, tayangan satumediatv.com berbeda dengan tayangan televisi yang sudah ada, sesuai semangatnya tayangan satumediatv.com bersifat informatif, edukatif, inovatif, inspiratif, kreatif, dan update sesuai fakta dan berbudaya indonesia.

2.2. Televisi

Televisi merupakan media komunikasi yang menyediakan berbagai informasi yang *uptodate*, dan menyebarkan kepada khalayak umum. Dalam bukunya Baksin (2006: 16) mendefinisikan bahwa:

Televisi merupakan hasil produk teknologi (*hi-tech*) yang menyampaikan isi pesan dalam bentuk *audio-visual* gerak. Isi pesan *audio-visual* gerak memiliki kekuatan yang sangat tinggi untuk memengaruhi mental, pola pikir, dan tindak individu.

Televisi sebagian bagian dari kebudayaan *audio-visual* merupakan medium paling berpengaruh dalam membentuk sikap dan kepribadian masyarakat secara luas. Hal ini disebabkan peran satelit dan pesatnya perkembangan jaringan televisi yang menjangkau masyarakat hingga ke wilayah terpencil. (Wibowo, 2009: 17)

Televisi jika diartikan secara bebas adalah “melihat dari jauh” . Namun pengertian tersebut terlalu sederhana karena televisi sebagai lembaga penyiaran mempunyai dua bagian utama yaitu pemancar televisi yang berfungsi untuk mengubah dan memancarkan sinyal-sinyal gambar (*view*) bersama-sama dengan sinyal suara sehingga sinyal tersebut bisa diterima oleh pesawat penerima dengan jarak yang jauh. (Setyobudi, 2005 : 2)

2.3. Program

Menurut Morissan (2011:210) kata program berasal dari kamus bahasa Inggris “ *Programme*” yang berarti ”acara atau rencana” : Program adalah segala hal yang ditayangkan media penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiensnya , program atau acara yang disajikan adalah faktor yang membuat *audiens* tertarik untuk mengikuti siaran yang disajikan oleh pihak stasiun televisi.

2.3.1. Definisi Program Televisi

Secara teknis program televisi diartikan sebagai penjadwalan atau perencanaan siaran televisi dari hari ke hari (*horizontal programming*) dan dari jam ke jam (*vertical programming*) setiap harinya (Soenarto, 2007:1).

Kemudian menurut Naratama dalam buku “Sutradara Televisi: Dengan Angle Dan Multi Camera” (2004:63), mengatakan bahwa program televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreatifitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut.

Maka dari dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa program televisi sangat berpengaruh pada keberhasilan sebuah acara televisi yang akan diproduksi. Program acara televisi juga menentukan siapa target yang akan menonton acara televisi tersebut dan bagaimana cara menyajikannya agar dapat diterima dan dinikmati oleh penonton yang menjadi target acara tersebut.

2.3.2 Jenis Program Televisi

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 (Morrisan, 2011:217).

Program televisi sebagai faktor yang paling penting dalam mendukung finansial suatu penyiaran radio dan televisi adalah program yang membawa audien mengenal suatu penyiaran. Berbagai jenis program televisi tersebut dapat dibagi menjadi beberapa jenis, (Morrisan, 2011:217)

Kemudian Morissan (2011:218) menambahkan pembagian jenis program dalam stasiun televisi berdasarkan jenisnya mempunyai dua macam program, yaitu program informasi (berita) dan program hiburan (entertainment). Program informasi kemudian dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu berita keras (*hardnews*) dan berita lunak (*softnews*). Sementara program hiburan terbagi atas tiga kelompok besar, yaitu program musik, drama, permainan (*gameshow*) dan pertunjukan.

1. Berita Keras (*Hard news*)

Berita keras (*hard news*) adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disajikan oleh media penyiaran karena sifatnya harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Dalam hal ini berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita yaitu:

a. Straight News

Straight News berarti berita “langsung” (*Straight News*). Maksudnya suatu berita yang singkat (tidak detail) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup 5W+1H (*who, what, where, when, why, dan how*) terhadap

suatu peristiwa yang diberitakan. Berita jenis ini sangat terkait waktu (*deadline*) karena informasi nya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada audien.

b. *Feature*

Program berita yang menampilkan berita- berita ringan misalnya informasi mengenai tempat makan yang enak atau tempat liburan yang menarik semacam ini disebut feature. Dengan demikian. Feature adalah berita ringan (*soft news*) namun menarik. Pengertian “menarik” disini adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya. Tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan, namun karena durasinya singkat (kurang dari lima menit) dan ia menjadi bagian dari program berita, maka feature masuk ke dalam kategori hard news. Jika feature terkait dengan peristiwa penting atau terkait dengan waktu harus segera disiarkan dalam suatu program berita disebut dengan news feature.

c. *Infotainment*

Berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (*celebrity*), dan arena sebagian besar dari mereka bekerja pada industri hiburan, seperti pemain film/sinetron, penyanyi, dan sebagainya. Infotainment adalah salah satu bentuk berita keras karena memuat informasi yang harus segera ditayangkan. Program berita reguler terkadang menampilkan berita mengenai kehidupan selebritis yang biasanya disajikan pada segmen akhir suatu program berita.

2. Berita Lunak (*Soft News*)

Berita lunak (*soft news*) adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam namun tidak bersifat segera ditayangkan. Program yang masuk ke dalam kategori berita lunak adalah :

a. *Current Affair*

Program yang menyajikan informasi terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam, cukup terikat dengan waktu. Batasannya adalah bahwa selama isu yang dibahas masih mendapat perhatian khalayak maka *current affair* dapat disajikan. Misalnya, program yang menyajikan cerita mengenai kehidupan masyarakat setelah ditimpa bencana alam dahsyat, seperti gempa bumi atau tsunami.

b. Magazine

Diberi nama magazine karena topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah. Magazine adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam, dengan kata lain magazine adalah feature dengan durasi lebih panjang, ditayangkan pada program tersendiri yang terpisah dari program berita.

c. Dokumenter

Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik. Misalnya, menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan atau sejarah seorang tokoh, kehidupan atau sejarah suatu masyarakat (misalnya suku terasing) atau kehidupan hewan di padang rumput dan sebagainya. Suatu program dokumenter adakalanya dibuat seperti membuat sebuah film sehingga sering disebut dengan film dokumenter.

d. Talk Show

Program talk show atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu dipandu seorang pembawa acara (host). Mereka yang diundang adalah orang-orang yang berpengalaman langsung dengan peristiwa atau topik yang diperbincangkan atau mereka seorang ahli dalam masalah yang tengah dibahas.

3. Program Hiburan

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan menghibur audience dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (game), musik dan pertunjukan.

a. Drama

Kata “Drama” berasal dari bahasa Yunani dran yang berarti bertindak atau berbuat (action). Program drama adalah pertunjukan “show” yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Dengan demikian, program drama biasanya menampilkan sejumlah pemain yang memerankan tokoh tertentu. Suatu drama akan mengikuti kehidupan atau petualangan para tokohnya. Program televisi yang termasuk dalam program drama

adalah sinema elektronik (sinetron) dan film. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah sinetron (sinema elektronik) dan film.

b. Permainan atau *Game Show*

Suatu bentuk atau program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu atau pun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Menjawab pertanyaan dan atau memenangkan suatu bentuk permainan. Program permainan dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu quiz show, ketangkasan dan reality show.

c. Musik

Program musik dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu video klip atau konser. Program musik ini dapat dilakukan di lapangan (outdoor) ataupun di dalam studio (indoor). Program musik di televisi sangat ditentukan dengan kemampuan artis yang menarik audien, tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi menarik.

d. Pertunjukan

Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun di luar studio, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Jika mereka yang tampil para musisi, maka pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan musik, jika yang tampil justru masak, maka pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan memasak, begitu juga pertunjukkan sulap wayang, lenong, dan lain-lain.

2.4. Program Seni Budaya dan Pariwisata

2.4.1. Program Seni Budaya

Program seni budaya termasuk produksi karya artistik dalam produksi program televisi. Ada berbagai macam materi produksi. Secara garis besar materi produksi seni budaya dibagi menjadi dua, yaitu seni pertunjukan dan seni pameran. Yang termasuk dalam seni pertunjukan, antara lain seni musik, tari dan pertunjukan boneka dengan segala macam jenisnya. Seni musik misalnya, dapat berupa konser musik gamelan, jazz, konser musik klasik atau pagelaran musik daerah. Seni tari dapat berupa seni tati tradhisional, daerah dan modern. Seni pertunjukan boneka, misalnya *puppet show*, wayang kulit atau wayang golek.

Sementara yang termasuk dalam seni pameran adalah seni arsitektur, kriya, instalasi, seni lukis, patung atau seni rupa pada umumnya. (Fred Wibowo, 2007:53)

2.4.2. Program Pariwisata

Menurut etimologi kata “**pariwisata**” diidentikkan dengan kata “*travel*” dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali dari satu tempat ke tempat lain. Atas dasar itu pula dengan melihat situasi dan kondisi saat ini pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan (Sinaga, 2010:12).

Pariwisata menurut UU No. 9 Tahun 1990 adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata termasuk pengusahaan, daya tarik dan atraksi wisata serta usaha-usaha yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata. Pengertian tersebut meliputi semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata, sebelum dan selama dalam perjalanan dan kembali ke tempat asal, pengusahaan daya tarik atau atraksi wisata (pemandangan alam, taman rekreasi, peninggalan sejarah, pagelaran seni budaya). Usaha dan sarana wisata berupa: usaha jasa, biro perjalanan, pramu wisata, usaha sarana, akomodasi dan usaha-usaha lain yang berkaitan dengan pariwisata.

Oleh karena itu program pariwisata dalam dunia televisi dapat disimpulkan sebagai segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan penonton dengan materi suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan, kesenangan, pengalaman dan informasi yang baru.

2.5. Proses Produksi Program Televisi

Suatu program hiburan dihasilkan melalui proses produksi yang memerlukan banyak peralatan, dana, dan tenaga dari berbagai profesi kreatif. Proses produksi di televisi yang lazim atau memenuhi *standard operation procedure* (SOP) menurut Fred Wibowo (2009:39), dalam buku Teknik Produksi Program Televisi terdiri dari tiga tahap yaitu:

1. Pra Produksi

Yang dimaksud dengan pra produksi adalah sebuah proses produksi yang merupakan tahapan awal dari seluruh kegiatan yang akan atau juga disebut sebagai tahapan perencanaan . Tahapan praproduksi meliputi:

2. Penemuan Ide

Ide atau gagasan telah tercipta, kemudian dikembangkan lagi dengan pengumpulan data - data atau dengan *research* . Selanjutnya data yang telah diperoleh dituangkan ke dalam naskah dan dilanjutkan dengan melakukan rapat untuk membahas ide atau gagasan secara keseluruhan kemudian membuat *rundown*.

3. Perencanaan

Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja (*time schedule*), penyempurnaan naskah, pemilihan artis, lokasi, dan *crew*. Selain estimasi biaya dan rencana lokasi merupakan bagian dari perencanaan yang dibuat hati-hati dan teliti.

4. Persiapan

Tahap ini meliputi pemberesan semua kontrak perjanjian dan surat menyurat. Meneliti dan melengkapi peralatan yang diperlukan. Semua persiapan paling baik diselesaikan menurut jangka waktu kerja (*time schedule*) yang sudah ditetapkan.

5. Produksi

Yang dimaksud dengan produksi adalah suatu upaya merubah bentuk naskah menjadi bentuk *audio-visual*. Seperti yang telah diketahui, bahwa pelaksanaan produksi sebuah program tergantung pada tuntutan naskah. Hal tersebut dikarenakan naskah merupakan hasil dari penemuan idea atau gagasan mengenai suatu program.

6. Paska Produksi

Pada tahap paska produksi lebih berorientasi atau didominasi pada produksi program-program acara yang bersifat tidak langsung. Karena untuk *visualisasi* langsung diatur pada *panel switcher* oleh *Program Director (PD)* dan ditransmisikan ke pemirsa. Sementara paska produksi lebih banyak memberikan *stock shot* penunjangnya saja khususnya program acara non-drama dan *news*.

Tahap paska produksi meliputi banyak hal seperti *offline editing* yaitu merangkai alur konsep tersebut menjadi sesuatu yang tersusun rapih namun masih kasar atau belum menggunakan efek-efek tertentu, baru kemudian dilanjutkan ke *online editing* dengan pemberian *effect* gambar agar lebih bernuansa bagus, diberikan narasi (*dubbing*) bila diperlukan, kemudian dilakukan mixing atau suara effect yang disesuaikan dengan program yang sedang diproduksi.

2.5.1. Program Televisi melalui Proses Video Streaming

Streaming sebenarnya adalah proses pengiriman data terus menerus yang dilakukan secara *broadcast* melalui internet untuk ditampilkan oleh aplikasi *streaming* pada *personal computer* (klien). Paket-paket data yang dikirimkan telah dikompresi untuk memudahkan pengirimannya melalui internet. (Andy Fachrudin, 2011:200) Inggris yang artinya sungai. Proses *streaming* bisa diibaratkan seperti

Kenapa disebut *streaming*? Stream berasal dari bahasa aliran di sungai yang tidak terputus kecuali jika sumber mata airnya mengering. Seperti aliran air sungai, aliran data *streaming* dilakukan tanpa ada interupsi dan dilakukan secara kontinyu hingga datanya habis, artinya telah selesai dikirim dan ditampilkan dalam personal komputer si pengguna. (Andy Fachrudin, 2016:200)

2.6. Organisasi Produksi Program Televisi

2.6.1. Staf Produksi

1. Eksekutif Produser

Eksekutif produser (EP) adalah jabatan tertinggi dalam memproduksi siaran televisi, bertanggungjawab segala yang berhubungan dengan kreativitas dan dana program. Tugas utama EP bertanggung jawab pada stasiun televisi adalah atas ketersediaan program. Bertanggung jawab pada beberapa program siaran. Menjelaskan dan mencari pola kerja, memikirkan setting atau dekor untuk menjadi ciri keunikan program agar berbeda dengan dengan program lain, berusaha mencari atau mendapatkan iklan. Juga melakukan pengawasan kepada produser, *program director* (PD), asisten produksi, kreatif, dan asisten administrasi.

2. Produser

Produser adalah pimpinan produksi yang mengoordinasikan kepada seluruh kegiatan pelaksanaan sejak pra produksi, produksi, paska produksi dan bertanggungjawab pada eksekutif produser. Seorang produser harus memiliki kemampuan dan selera yang baik, karena ditangan produser suatu program bisa baik dan tidak.

3. Program Director

Program director atau pengarah acara adalah orang yang bertanggungjawab mengenai seluruh persiapan, dan pelaksanaan produksi siaran televisi hingga disiarkan. Terlibat dalam proses kreatif meskipun tidak intensif dibanding produser. Tujuanya untuk mengetahui atau memahami tujuan dari program, sehingga pada saat eksekusi dapat memberikan panduan gambar mewakili konsep yang diinginkan.

4. Asisten Produksi

Diistilahkan juga sebagai Asisten produser (*producer assistant*) adalah petugas membantu PD (*program director*) dalam pelaksanaan produksi. Berfungsi sebagai sekretaris dan juru bicara PD. PA adalah orang yang paling sibuk karena banyak tugas yang dilakukan mulai dari pra produksi, produksi, dan paska produksi. Pekerjaannya mulai dari mempersiapkan / mencari / mencatat / mengumpulkan / mengkoordinasikan seluruh fasilitas produksi, studio, desain grafis, *backdrop*, *stage*, *wardrobe*, *makeup*, kamera, *audio*, *lighting*, memperbanyak *rundown*, dan *script*, dan kadang terlihat dalam proses kreatif.

5. Kreatif

Kreatif (*Creative*) adalah istilah yang digunakan pada produksi siaran televisi hiburan non drama, yaitu orang yang bertugas mencari ide, mengumpulkan fakta dan daya, menuangkan dalam bentuk konsep, naskah, rundown, dan mendampingi pengisi acara dalam pelaksanaan produksi.

6. Asiaten Administrasi

Asisten administrasi (*administration assistant*) bertugas mempersiapkan seluruh administrasi keuangan produksi. Dialah yang mengatur penggunaan dan mencatat pengeluaran keuangan produksi, namun penggunaan dana bukan atas inisiatifnya, semua atas perintah atau persetujuan EP/produser.

2.6.2. Kru Pelayan Produksi

Kru pelayan produksi (*production service crew*) adalah sekelompok orang yang bertugas membantu staf produksi mengubah konsep menjadi *audio visual* (AV) program siaran televisi sesuai yang direncanakan.

1. Cameraman

Cameraman atau penata gambar adalah orang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi. Ada beberapa istilah yang melekat pada kata cameraman ini, diantaranya: (1) Operator kamera; petugas yang menangani kamera saat dilakukan produksi dengan multi kamera. (2) Campers (camera person) adalah seseorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggungjawab dengan obyek gambar yang direkamnya.

2. Audioman

Audioman atau penata suara adalah petugas yang mengoperasikan peralatan *audio* di studio maupun diluar studio. Bertanggung jawab atas pelaksanaan seluruh pengoperasian peralatan *audio*, baik sifatnya analog maupun digital yang digunakan di lokasi shooting.

3. Lightingman

Lighting man atau penata cahaya adalah petugas yang mendesain dan menentukan pencahayaan produksi program di dalam studio maupun di luar studio.

4. Technical Director

Technical director (TD) atau pengarah teknik adalah petugas yang mempersiapkan, mengawasi dan mengatur seluruh fasilitas teknik yang diperlukan dalam produksi siaran televisi.

5. VTRman

VTRman atau juru rekam adalah petugas di studio yang merekam menggunakan VTR (*Video Tape Recording*) setiap adegan yang direkam menjadi suatu program.

6. Penata Rias

Penata Rias (*make up*) adalah orang yang selalu dicari oleh pengisi acara khususnya para artis. Karena dengan sentuhnya, tampilan wajah akan berubah sesuai dengan konsep dari program yang akan diproduksi.

7. Penata Busana

Penata busana (wardrop) adalah petugas yang menyiapkan busana atau kostum untuk pengisi acara. Kadang penata busana ini juga merangkap menjadi costume designer yang mendesain berbagai kostum karakter sesuai dengan tuntutan cerita.

8. Unit officer

Unit Officer adalah perpanjangan tangan dari asisten administrasi (AA) di lokasi *shooting*. *Unit officer* juga disebut *unit manager*.

9. Penata Artistik

Penata artistik atau pengarah artistik adalah orang yang memiliki *sense of artistic*, kreatif, *inovatif*, dan cerdas. Bertugas menata, mendesain lokasi pengambilan gambar baik di studio maupun di luar studio sesuai dengan karakteristik program yang akan diproduksi.

10. Floor Director

Floor director (FD) yaitu seorang yang bertanggung jawab membantu mengkombinasikan KEINGINAN pd/pengarah acara/sutradara dari master control room (MCR)

2.6.3. Kru Pelayan Pascaproduksi

Kru pelayan pascaproduksi (*post production crew*) adalah orang yang bertugas menghimpun dan mengatur ulang rencana dan hasil kerja agar menjadi program siaran televisi yang siap tayang atau ditonton.

1. Editor

Editor atau penyunting gambar adalah sebutan bagi orang yang bertanggung jawab memotong gambar dan suara yang dihasilkan dari tape. Pada sistem *editing* linear ada yang disebut editor offline dan editor *online*, namun setelah perkembangan teknologi *editing nonlinear*, seorang editor tugasnya menjadi sebagai editor offline dan editor *online* sekaligus melakukan mixing program.

2. Narator

Narator adalah orang yang mengisi suara atau membaca VO (voice over) pada program. Umumnya untuk program berita tetapi beberapa program non drama juga membutuhkan narasi.

3. Desainer Grafis

Desainer Grafis (*graphic designer*) adalah orang yang ahli dibidang pembuatan grafik, menciptakan dengan ilustrasi yang bermakna atau identitas suatu program siaran.

4. Music Director

Istilah *music director* digunakan pada stasiun radio populernya MD (*emdi*) adalah orang yang bertanggung jawab memilih dan mempersiapkan lagu-lagu yang diudarkan serta memilih atau menyeleksi rekaman lagu baru, boleh atau tidak diudarkan.

2.7. Peran

Peran disini adalah suatu profesi seseorang yang telah terstruktur di perusahaan Satumedia TV. Peran dalam perusahaan televisi sangat dibutuhkan karena dalam system kerja di produksi siaran televisi adalah kolektif dengan keahlian bidang yang berbeda beda satu sama lain. Semuanya bekerja dalam satu tim atau dengan kata lain mereka bergerak dalam sebuah system. Produksi program siaran selalu dilakukan oleh staf produksi. Staf produksi adalah personal yang terlibat sejak awal dibuat hingga program telah selesai disiarkan. Bekerja mulai pra produksi , produksi, dan pascaproduksi diantaranya eksekutif produser, produser, asisten produksi, kreatif, asisten administrasi, dan editor.

Peran menurut Soekanto (2009:212-213) adalah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisah-pisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya.

2.8. Peran Editor

2.8.1. Definisi Peran Editor

Menurut Anton Mabruhi dalam buku Manajemen Produksi Program Acara TV editor adalah orang yang bertanggung jawab pada saat paska produksi dengan melakukan *editing* atau proses penyuntingan gambar, sehingga suatu program layak untuk ditayangkan atau disiarkan. Di Indonesia seorang editor dituntut untuk mampu membuat *credit title*, *sub title*, dan beberapa efek grafis serta transisi video/gambar. Dalam pengertian lain seorang editor diibaratkan adalah seorang sutradara kedua karena dianggap mampu memberikan sentuhan kreatif terakhir.

Eva Sri Rahayu dalam website <http://www.epic-creativehouse.com> menjelaskan bahwa editor video harus mampu memahami maksud dan menerjemahkan keinginan sutradara. Berikut ini akan dibahas mengenai tugas - tugas mendasar seorang video editor.

1. Menyunting Video

Menyunting atau mengumpulkan video yang sudah diambil atau direkam merupakan hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang video editor. Video - video tersebut adalah hasil kerja para kameraman yang masih belum diolah, atau masih seusai dengan bentuk aslinya. Semua video yang berkaitan dengan naskah atau skenario harus dikumpulkan di dalam satu hardisk atau memori penyimpanan untuk memudahkan kinerja selanjutnya.

2. Menyusun Ulang

Setelah semua video yang direkam selama proses shooting sudah dikumpulkan, editor harus menyusun ulang video-video tersebut sesuai dengan urutan sebagaimana tercantum dalam naskah atau skenario. Untuk memudahkan penyusunan ulang video-video tersebut, biasanya seorang editor akan berpatokan pada clapperboard (papan clip) yang biasanya dishooting di awal adegan. Dalam clapperboard tersebut terdapat catatan mengenai nomor urut adegan, scene, dan data-data lain mengenai pengambilan gambar. Dalam kegiatan menyusun ulang video, seorang editor harus memotong gambar - gambar yang tidak penting yang tidak termasuk ke dalam skenario.

3. Memilah Video

Memilah video berarti memilih gambar-gambar yang penting saja dan memberikan efek dan manipulasi grafik lainnya untuk meningkatkan tampilan video agar lebih enak dilihat, juga agar terhindar dari gambar - gambar yang mengganggu jalannya cerita. Selain itu, pada proses memilah ini seorang editor juga harus mengatur transisi atau perpindahan dari satu adegan ke adegan lain menjadi lebih halus. Memilah video juga berkaitan dengan tata cahaya pada gambar-gambar yang sudah dikumpulkan. Pada proses ini, editor harus memilah dan memilih kualitas video yang paling baik dan paling sempurna sesuai dengan naskah, sebab sebuah adegan biasanya harus mengalami beberapa kali take atau pengambilan gambar.

4. Olah Suara

Setelah memilah video, tugas selanjutnya dari seorang editor video adalah mengolah suara, baik suara asli yang muncul ketika proses pengambilan gambar atau suara-suara tambahan yang perlu ditambahkan untuk memperkuat suasana video, misalnya *sound effect* atau musik. Dalam hal ini, seorang editor harus bekerja sama dengan penata suara dan penata musik agar menghasilkan suara yang sesuai dengan konsep.

5. Membuat Title

Setelah semua gambar atau video sudah tersusun menjadi kesatuan cerita yang utuh dan sesuai dengan skenario, tugas selanjutnya adalah membuat titel pada video tersebut, yaitu informasi teks atau keterangan yang berkaitan dengan materi video.

6. Finishing

Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dikerjakan, video editor harus melakukan pekerjaan akhirnya, yaitu tahap finishing. Pada tahap finishing, semua crew inti dari pembuatan video tersebut, mulai dari Sutradara, penata suara, penata artistik, dan crew-crew lainnya harus menyaksikan bersama video yang sudah diedit untuk memastikan bahwa video atau film yang sudah dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna.

2.9. Editing

Wibowo (2007) di dalam bukunya *Teknik Produksi Program Televisi* menjelaskan bahwa *editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. *Post Production* atau disebut juga bagian *editing*, merupakan bagian yang akan mensortir hasil-hasil shooting, baik drama maupun non drama.

Secara sederhana konsep *editing* dibagi dua yakni *visible cutting* / pemotongan terlihat, dan *invisible cutting* / pemotongan tidak terlihat (Mabruri, Anton. 2014) dengan konsep program Desaku ini editor menggunakan teori *Three Match Cut* .

Visible Cutting

Pemotongan gambar secara terlihat banyak dilakukan oleh editor pada umumnya, seperti gambar satu ke yang lain terlihat tidak ber kesinambungan.

Invisible Cutting

Teknik ini adalah teknik yang dimana editor harus memiliki tingkat ketelitian yang tinggi, teknik menyambungkan video tanpa terlihat potongan atau jumpying , sehingga gambar tersebut berkelanjutan dan tidak terlihat oleh audiens potongannya.

Matching The Look

Teknik *matching the look* ini lebih berfokus kepada ruang dan bentuk untuk menghindari *visible cutting* maka baiknya dalam tahap *cutting* itu sendiri disamakan pandangan subyeknya pada tiap-tiap gambar sehingga berkesinambungan sehingga menjadi *invisible cutting* .

Tingkat khayal dari masing-masing orang menentukan gambar yang dihasilkan, seperti yang ditegaskan oleh Murch. Dan untuk mendapatkan hasil yang baik dalam melakukan penyuntingan, editor harus memiliki tujuan yang pasti, tujuannya sebagai berikut:

1. Menghilangkan *audio* dan footage atau klip yang tidak diinginkan.
2. Memilih *audio* dan footage yang terbaik.
3. Menghasilkan sebuah alur cerita.
4. Menambahkan efek, grafik dan musik.

5. Merubah gaya, ritme dan mood dari video.
6. Melihat video dari sudut pandang tertentu.

2.9.1. Tahapan *Editing*

Editing dengan proses seperti ini hanya mungkin dilakukan pada media seluloid dan teknologi digital (komputer, karena *Editing* dengan media film sudah sangat jarang digunakan dan pemakaian komputer untuk *Editing* semakin sering kita temui, maka Non Linear *Editing* identik dengan *Digital Video Editing*.

1. *Logging*: Mencatat dan memilih gambar yang akan kita pilih berdasarkan *timecode* yang ada dalam masing-masing kaset.
2. *NG Cutting*: Memisahkan shot-shot yang tidak baik (NG/Not Good)
3. *Capture / Digitize*: Proses memindahkan gambar dari kaset ke komputer
4. *Assembly*: Menyusun gambar sesuai dengan skenario
5. *Rough Cut*: Hasil edit sementara. Sangat dimungkinkan terjadinya perubahan.
6. *Fine Cut*: Hasil edit akhir. Setelah mencapai tahapan ini, susunan gambar sudah tidak bisa lagi berubah.
7. *Visual Graphic*: Penambahan unsur-unsur graphic dalam film. Seperti teks, animasi, color grading, dsb.
8. *Sound Editing/Mixing*: Proses *Editing* dan penggabungan suara. Suara meliputi Dialog, Musik dan Efek Suara
9. *Married Print*: Proses penggabungan suara dan gambar yang tadinya terpisah menjadi satu kesatuan.
10. *Master Edit*: Hasil akhir film.

Saat ini hampir semua proses *editing* dilakukan dengan menggunakan komputer. Semua materi terlebih dahulu ditransfer (*capture/digitize*) ke dalam komputer, baru kemudian dilakukan proses *editing*. Untuk ini diperlukan seperangkat komputer multimedia dengan video *capture card* (*firewire card* apabila menggunakan video digital) dan *software editing*. Saat ini banyak sekali *software editing* yang beredar di pasaran. Yang paling sering digunakan dalam dunia profesional untuk *Digital Video* (DV) adalah AVID XpressPro®, Adobe Premiere Pro® dan Final Cut Pro®.

Dalam pengerjaannya, *editing* dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Linear *Editing*

Editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir (seperti membentuk sebuah garis lurus tanpa putus). Sehingga seandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, kita harus mengulang kembali proses *editing* yang telah kita lakukan. *Editing* dengan proses seperti ini biasanya dilakukan dengan media video.

2. Non Linear *Editing* (NLE)

Editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan). Dengan *editing* seperti ini, kita tidak lagi harus memulai *editing* dari awal dan berurutan hingga akhir. Kita bisa saja memulainya dari tengah, akhir, atau darimana pun, tergantung dari materi mana yang telah siap terlebih dahulu. Dengan *editing* ini juga, memungkinkan kita untuk merubah susunan dan panjang gambar yang telah kita buat sebelumnya.

2.9.2. *Editing* Televisi

Pengertian *editing* televisi itu sendiri adalah proses menyusun, memanipulasi dan merangkai ulang rekaman video (master tape) menjadi suatu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberikan penambahan tulisan, gambar atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa. (Andy Fachruddin, 2011:295)

Stanley Kubrick mengatakan bahwa proses penyuntingan adalah tahapan dari sebuah produksi yang unik di dalam motion pictures. Semua aspek di dalam pembuatan film terdapat keunikan sendiri karena memiliki beberapa unsur seperti utuh. Selain harus mengerti apa inti penyuntingan gambar, seorang penyunting gambar fotografi, arah seni, penulisan, dan keserasian bunyi yang direkam menjadi kesatuan yang saling mendukung. Dan penyuntingan adalah cara memproses itu semua menjadi unik untuk memfilmkan atau menjadi sebuah film yang juga harus mengerti dan memahami beberapa peraturan untuk menyunting gambar. Agar gambar yang dihasilkan adalah gambar yang baik.

Edward Dmytryk menetapkan cerita yang dapat dinikmati dan bermanfaat bagi pemirsa. Edward Dmytryk menetapkan tujuh “peraturan tentang memotong gambar” yang harus dikuasai oleh seorang penyunting gambar, yaitu:

1. Tidak pernah membuat suatu potongan gambar tanpa suatu alasan yang positif.
2. Manakala ragu-ragu tentang *frame* mana yang tepat untuk dipotong, maka panjangkan saja tanpa harus dipotong.
3. Di dalam pergerakan gambar dimungkinkan melakukan pemotongan gambar asalkan tidak mengurangi nilai dari pergerakan tersebut.
4. Melakukan atau membuat hal yang baru adalah hal yang lebih baik daripada melakukan atau menggunakan hal lama.
5. Semua *sequence* dan *scenes* pertama dan terakhir harus menggambarkan sebuah alur cerita yang berkesinambungan.
6. Memotong sesuai dengan nilai-nilai yang ada. Bukan dari segi perbandingan.
7. Dahulukan unsur-unsur penyuntingan kemudian baru format penyuntingan.

2.10. Regulasi

Setiap siaran dan program televisi harus patuh pada regulasi atau peraturan yang berlaku di wilayah stasiun tersebut mengudara. Di Indonesia ada Undang-undang No 32 tahun 2003 yang mengatur tentang Penyiaran.

KPI melahirkan Peraturan Nomor 01/P/KPI/03/2012 tentang Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dan Peraturan KPI Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran (SPS). Peraturan KPI Nomor 01/P/KPI/03/2012 tentang P3 ditetapkan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku nilai-nilai agama, norma-norma lain yang berlaku serta diterima masyarakat, kode etik, standar profesi penyiaran dan ketentuan lainnya. Dalam peraturan tersebut Pedoman Perilaku Penyiaran memberi arah dan tujuan agar lembaga penyiaran:

1. Menjunjung tinggi dan meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia;

2. Meningkatkan kesadaran dan ketaatan terhadap hukum dan segenap peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia; Komisi Penyiaran
3. Menghormati dan menjunjung tinggi norma dan nilai agama dan budaya bangsa yang multikultural;
4. Menghormati dan menjunjung tinggi etika profesi yang diakui oleh peraturan perundang-undangan;
5. Menghormati dan menjunjung tinggi prinsip-prinsip demokrasi;
6. Menghormati dan menjunjung tinggi hak asasi manusia;
7. Menghormati dan menjunjung tinggi hak dan kepentingan publik;
8. Menghormati dan menjunjung tinggi hak anak-anak dan remaja;
9. Menghormati dan menjunjung tinggi hak orang dan/atau kelompok masyarakat tertentu; dan j. menjunjung tinggi prinsip-prinsip jurnalistik.

Adapun peraturan KPI Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran (SPS) merupakan penjabaran teknis p3 tentang batasan yang boleh dan tidak boleh ditayangkan pada suatu program siaran. Tujuan, fungsi, dan arah SPS dalam BAB II Pasal 2 disebutkan standar program siaran bertujuan untuk:

1. Memperkukuh integrasi nasional, terbinanya watak dan jati diri bangsa yang beriman dan bertakwa, mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam rangka membangun masyarakat yang mandiri, demokratis, adil dan sejahtera.
2. Mengatur program siaran untuk kemanfaatan sebesar-besarnya bagi masyarakat.
3. Mengatur program agar tidak bertentangan dengan nilai-nilai hidup dan berkembang dalam masyarakat.

2.11. Peran Editor Program Desaku

Desaku adalah sebuah program yang mengangkat kisah potensi dan kearifan lokal sebuah desa atau kampung dalam berbagai bidang terutama dibidang pemberdayaan masyarakat yang terus berkembang sehingga dapat menjadi manusia yang merasakan dampak perkembangan sosial budaya di

masyarakat semua terangkum dan disajikan dalam bentuk feature atau dokumenter.

Peran editor program Desaku bekerja pada awal dan akhir produksi, ketika proses shooting selesai, maka tahap selanjutnya yaitu *editing* sebagai bagian dari proses paska produksi, tahap ini merupakan tahapan yang sangat menarik dalam pembuatan dokumenter. Seperti halnya dalam *editing* feature film, *editing* dokumenter melalui berbagai tahapan.

Tahap *editing* ini merupakan tahapan akhir dari seluruh rangkaian jalannya pembuatan program acara Televisi , secara umum menurut Mabururi (2011:119) meliputi :

1. Mengambil bahan dari library–studio *editing*
2. Mempelajari skenario
3. Melakukan *editing* kasar (off line *editing*)
4. Melakukan *editing* halus (on line *editing*)
5. Menyusun narasi
6. Dubbing narasi
7. Mengisi narasi
8. Menambah ilustrasi musik
9. Menambahkan sound effect
10. Menambahkan credit title
11. Mixing
12. Picture Lock
13. Final Edit
14. Distribusi gambar