

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Mekanisme Kerja *Editor Paket Video Jurnalistik Feature* di TVRI Stasiun Yogyakarta

2.1.1 Mekanisme

Mekanisme merupakan cara kerja suatu organisasi (Sugono, Dendy dkk. 2008: 895).

2.1.2 Kerja

Kerja merupakan kegiatan melakukan sesuatu (Sugono, Dendy dkk. 2008: 681).

2.1.3 *Editor*

Editor merupakan orang yang mengedit naskah tulisan atau karangan yang akan diterbitkan dalam majalah, surat kabar, dan sebagainya (Sugono, Dendy dkk. 2008: 351).

2.1.4 Paket

Paket merupakan satuan acara dalam televisi dan sebagainya (Sugono, Dendy dkk. 2008: 1.001).

2.1.5 Video

Video merupakan Bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi (Sugono, Dendy dkk. 2008: 1.547).

2.1.6 Jurnalistik

Jurnalistik merupakan hal yang menyangkut kewartawan dan persuratkabaran (Sugono, Dendy dkk. 2008: 594).

2.1.7 Feature

Feature merupakan program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format. Dalam satu *feature*, satu pokok bahasan boleh disajikan dengan merangkai beberapa format program sekaligus (Wibowo, Fred, 2007: 186).

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Televisi

Media massa televisi meskipun sama dengan radio dan film sebagai media massa elektronik, tetapi mempunyai ciri dan sifat yang berbeda, terlebih lagi dengan media massa cetak seperti surat kabar dan majalah, untuk itulah dalam menyampaikan pesan-pesannya juga mempunyai kekhususan. Media cetak dapat dibaca kapan saja tetapi tidak untuk televisi dan radio yang hanya dapat dilihat juga didengar sekilas dan tidak dapat diulang.

Penyampaian informasi melalui media cetak, audio, dan audio visual masing-masing memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Berikut penjelasannya :

Tabel 1. Sifat Fisik Media Massa

Jenis Media	Sifat
Cetak	<ul style="list-style-type: none">• Dapat dibaca dimanapun dan kapanpun• Dapat dibaca berulang-ulang• Daya pikat rendah• Biaya relatif rendah• Daya jangkau terbatas
Audio	<ul style="list-style-type: none">• Dapat didengar pada saat sedang siaran• Daya pikat rendah• Biaya relatif murah• Daya jangkau luas
Audiovisual	<ul style="list-style-type: none">• Dapat didengar dan dilihat pada saat sedang tayang

	<ul style="list-style-type: none"> • Daya pikat sangat tinggi • Biaya mahal • Daya jangkau luas
--	--

Sumber: (Morissan, 2010: 11)

Dalam studi komunikasi dikenal sejumlah saluran komunikasi, yaitu bagaimana orang berkomunikasi untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Penyampaian informasi dengan menggunakan media ini terbagi menjadi dua yaitu: melalui media massa dan nonmedia massa. Saluran komunikasi melalui media massa terbagi atas dua: media massa periodik (surat kabar, majalah, televisi, radio, dan lain-lain) dan media massa nonperiodik (rapat, seminar, dan lain-lain). Media televisi merupakan media massa periodik, dan bersama-sama dengan radio dan film merupakan media massa elektronika. Media elektronika adalah media yang dalam menyajikan pesan-pesannya sangat tergantung kepada energi listrik, yang berarti tanpa listrik tidak akan dapat menyampaikan pesan.

Televisi merupakan media komunikasi modern, yang dalam perkembangannya televisi menjadi barang pokok atau kebutuhan pokok sebab dalam kenyataannya hampir setiap individu mempunyai televisi. Di era tahun 1990-an, televisi menjadi barang yang sangat mewah.

Seiring berjalannya waktu serta perkembangan teknologi televisi dari waktu ke waktu mulai banyak perbaikan dan penambahan dari sisi teknologinya. Untuk saat ini, televisi mulai meninggalkan teknologi analog dan menginjak ke era yang disebut televisi digital dengan kemampuan dan kualitas yang lebih baik dari generasi sebelumnya yang lazim disebut dengan teknologi IPTV (*Internet Protocol Television*). IPTV adalah layanan televisi dengan jaringan internet yang menggunakan arsitektur jaringan dan metode *suite* protokol internet melalui paket-*switched* jaringan infrastruktur, misalnya, internet dan jaringan internet akses *broadband*, bukan menggunakan frekuensi radio, sinyal satelit, dan televisi kabel.

2.2.2 Sejarah Siaran Televisi Pertama di Indonesia

Apabila membahas mengenai siaran TV pertama di Indonesia yaitu sudah pasti Televisi Republik Indonesia (TVRI), yang telah mengudara sejak tahun 1962 di Jakarta dan Starvision Plus pada tanggal 23 Agustus 1962. Latar belakang berdirinya TVRI diawali sejak tahun 1961, Pemerintah Indonesia memutuskan untuk memasukkan proyek media massa televisi ke dalam proyek pembangunan Asian Games IV di bawah koordinasi urusan proyek Asian Games IV. Pada 25 Juli 1961, Menteri Penerangan mengeluarkan SK Menpen Np.20/SK/M/1961 tentang pembentukan Panitia Persiapan Televisi (P2T) (Mabruri KN, Anton. 2018: 2).

Siaran perdana yang menayangkan Upacara Peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-17 dari Istana Negara Jakarta tersebut menayangkan siaran dengan format hitam putih. Kemudian TVRI meliput Asian Games yang diselenggarakan di Jakarta dan Jakarta Timur di Sentul pada 24 Agustus 1962 sejak Capcom di Jepang pada tahun 1979 dan di Jakarta sejak 1983. Lalu menayangkan iklan dalam satu tayangan khusus dengan judul acara *Mana Suka Siaran Niaga* (sehari dua kali).

Pada tahun 80-an dan 90-an TVRI tidak diperbolehkan menayangkan iklan, iklan hanya diperbolehkan tayang di Jakarta Timur hingga akhirnya kini TVRI kembali menayangkan iklan. Status TVRI saat ini adalah Lembaga Penyiaran Publik, karena sebagian biaya operasional TVRI masih ditanggung oleh negara. TVRI memonopoli siaran televisi di Indonesia sebelum 1989 ketika didirikannya stasiun televisi RCTI di Jakarta dan SCTV pada tahun 1990 di Surabaya (Mabruri KN, Anton. 2018: 4).

Kondisi dunia pertelevisian pada era sekarang ini masih menjadi hiburan yang paling dicari dan paling gampang didapat masyarakat kelas bawah dan menengah. Stasiun televisi berlomba-lomba memberikan tayangan untuk masyarakat. Karena hal ini dianggap sebagai peluang bisnis yang baik, oleh karena itu berbagai macam trik terus dilakukan untuk menarik perhatian penonton, mulai dari sinetron, *talk show* dan beragam program acara terus bergantian ditayangkan. Bertahun-tahun televisi sudah menemani masyarakat namun berapa tahun belakangan ini banyak

keanehan yang terjadi di sana karena alasan bisnis. Banyak stasiun televisi yang menayangkan program acara asal jadi dengan mementingkan kualitas dibanding kuantitas. Salah satu contoh yaitu, banyaknya sinetron dengan ratusan episode yang tidak mendidik dibanding tayangan program acara yang memotivasi maupun mendidik.

Beberapa waktu belakangan ini KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) melarang kartun tayang di televisi karena dianggap menunjukkan adegan kekerasan, padahal kartun merupakan bagian dari tontonan dunia anak-anak. Tumbuh kembang dan cara berpikir anak-anak tidak hanya dipengaruhi dari tayangan kartun, faktor lingkungan juga turut memengaruhi, oleh karena itu pengawasan orang tua pada anaknya harus dilakukan dengan serius. Dengan melarang tayangnya kartun namun tetap menayangkan *talk show* yang mengumbar aib dan sinetron yang tidak mendidik, dunia pertelevisian Indonesia terlihat seolah tidak ingin mencerdaskan masyarakat. Dari pihak Komisi Penyiaran Indonesia juga seharusnya lebih banyak menyaring siaran-siaran yang ada di televisi agar tidak merugikan baik dari pihak masyarakat ataupun perusahaan pertelevisian di Indonesia.

Pada tahun 1964 mulailah dirintis pembangunan Stasiun Penyiaran Daerah dimulai dengan TVRI Stasiun Yogyakarta, yang secara berturut-turut diikuti dengan Stasiun Medan, Surabaya, Ujungpandang (Makassar), Manado, Denpasar dan Balikpapan (bantuan Pertamina). Secara bertahap di beberapa Ibu Kota Provinsi terbentuklah stasiun-stasiun produksi keliling atau SPK, yang berfungsi sebagai perwakilan atau koresponden TVRI di daerah.

2.2.3 Program Siaran Televisi

Kata “program” itu sendiri berasal dari bahasa Inggris *programme* atau program yang berarti acara atau rencana. Undang-undang penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara, tetapi menggunakan istilah “siaran” yang diartikan sebagai pesan yang disajikan dalam berbagai bentuk. Namun kata “program” lebih sering digunakan dalam dunia penyiaran di Indonesia daripada kata “siaran” untuk mengacu kepada pengertian acara. Program ialah segala hal

yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan *audiencenya* (Morissan, 2004: 25).

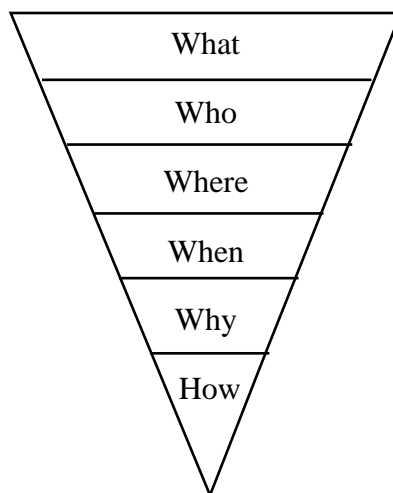
Dapat disimpulkan bahwa pengertian program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan *audiencenya*. Program atau acara yang disajikan adalah faktor yang membuat *audience* tertarik untuk mengikuti siaran yang ditayangkan stasiun penyiaran apakah itu radio ataupun televisi. Program menjadi ujung tombak stasiun televisi karena pemirsa secara langsung melihat dari program-program yang disajikan setiap hari dan program memiliki arti yang sangat penting dalam menginterpretasikan identitas sebuah stasiun televisi.

Seperti yang diketahui, pemirsa yang menonton tayangan-tayangan yang disiarkan datang dari berbagai kalangan serta segmen yang berbeda-beda, karena itu program acaranya pun disesuaikan berdasarkan tujuan atau target pemirsa dari program yang akan ditayangkan, maka pengelola program televisi harus mengetahui siapa *audience* yang menonton televisi pada waktu-waktu tertentu. Semakin banyak *audience* yang menonton suatu program acara televisi maka para pemasang iklan akan berlomba-lomba untuk beriklan sebelum dan sesudah program itu ditayangkan.

Di samping itu masih banyak masyarakat yang bersifat heterogen (beraneka ragam), maka sulit bagi media penyiaran untuk melayani semuanya, sehingga pengelola program penyiaran harus memilih salah satu atau beberapa khalayak saja yang memiliki karakter atau respon yang sama dari seluruh populasi penduduk Indonesia. Berdasarkan jenisnya, program dibagi menjadi 2 bagian besar, yaitu:

1. Program informasi (berita) yang dibagi ke dalam 2 jenis, yaitu:
 - a. Berita keras (*hard news*) yang merupakan laporan berita terkini yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak luas secepatnya. Peran televisi sebagai sumber utama *hard news* bagi masyarakat cenderung terus meningkat. Dalam berita-berita mengenai konflik, televisi menjadi medium informasi yang paling dipercaya. Hal ini

disebabkan televisi menyajikan gambar yang menjadi bukti tak terbantahkan. Pada umumnya stasiun televisi menginvestasikan dana dalam jumlah yang cukup besar untuk kegiatan pemberitaan dalam porsi waktu siaran yang cukup besar. Stasiun televisi besar biasanya menyajikan program berita beberapa kali dalam satu hari, misalnya pada pagi, siang, petang, dan tengah malam. Bahkan ada televisi yang menyajikan program berita dalam setiap jam walaupun durasinya cukup singkat (kurang dari 5 menit). Media televisi biasanya menyajikan berita keras secara reguler yang ditayangkan dalam suatu program berita. Berita keras disajikan dalam suatu program berita yang berdurasi mulai dari beberapa menit saja hingga program berita yang berdurasi 30 menit, bahkan satu jam. *Hard news* mengandung uraian fakta dan pendapat seperti 5W + 1H, dan uraiannya dimulai dari yang terpenting menuju ke yang kurang penting.



Gambar 1. 5W + 1H Pyramid terbalik: Rumus mencari berita

Sumber: (Mabruri KN, Anton. 2018: 290)

Fakta dan pendapat yang dilaporkan itu hanya dilihat dari satu sudut atau sosok sehingga bersifat linier (lurus). Cara penyajiannya dapat dilakukan dengan cara *break news* (memotong siaran untuk memasukkan berita tersebut) maupun dengan cara *superimposed* (meniban suatu gambar acara TV yang sedang berlangsung) untuk televisi.

- b. Berita lunak (*soft news*) yang merupakan segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*indepth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Program informasi dalam kategori berita keras atau *hard news* dapat dibedakan dengan berita lunak atau *soft news* berdasarkan sifatnya pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbedaan *hard news* dan *soft news* berdasarkan sifatnya

<i>Hard News</i>	<i>Soft News</i>
Harus ada peristiwa terlebih dahulu	Tidak mesti ada peristiwa terlebih dahulu
Peristiwa harus aktual (baru terjadi)	Tidak mesti aktual
Harus segera disiarkan	Tidak bersifat segera (<i>timeless</i>)
Mengutamakan informasi terpenting saja	Menekankan pada detail
Tidak menekankan sisi <i>human interest</i>	Sangat menekankan segi <i>human interest</i>
Laporan tidak mendalam (singkat)	Laporan bersifat mendalam
Teknik penulisan piramida terbalik	Penyusunan berita bersifat luwes dan berstruktur tidak kaku
Ditayangkan dalam program berita	Ditayangkan dalam program lainnya

Sumber: (Morissan, 2010: 222)

2. Program Hiburan (*entertainment*) terbagi dalam 2 jenis, yaitu:

- a. Drama (*Timeless* & Imajinatif)

Program yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang yang diperankan oleh aktor/aktris yang terlibat dalam konflik dan emosi. Berikut jenis-jenis program hiburan drama:

- Tragedi
- Aksi
- Komedi
- Cinta/romantisme

- Legenda
 - Horror
- b. Non-Drama (*Timeless* & Faktual)

Merupakan program acara yang terdiri dari hal-hal yang realistis, juga merupakan program yang sangat fleksibel karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program.

Berikut jenis-jenis program hiburan non-drama:

- Musik
- *Magazine show*
- *Talk show*
- *Variety show*
- *Game show*
- Kuis
- *Talent show*
- *Competition show*

2.2.4 Format Acara *Feature*

Feature memiliki arti yang sama dengan *soft news*, juga dari cara membuatnya yang tidak beda jauh dengan membuat berita televisi. Karena *feature* bukan informasi yang harus segera disiarkan agar informasinya tidak basi, maka membuat *feature* sangat fleksibel sesuai kebutuhan.

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*, musik, sisipan puisi-puisi, bahkan hingga sandiwara pendek atau fragmen yang dipandu seorang pembawa acara (*host*) (Fachruddin, Andi, 2012: 226).

Bobot informasi dalam penyajian *feature* bersifat ringan, dalam artian tidak langsung pada pokok persoalan (*straight news*). Pemaparan bahasanya bertutur dan sifat laporannya investigasi, maka *feature* bisa juga disebut bagian dari liputan mendalam. *Feature* adalah gabungan antara unsur opini, dokumenter, dan ekspresi.

Pengertian *soft news* (berita lunak/ringan) pada *feature* bukan pada materinya, melainkan pada segi atau teknik penyajiannya. Program ini kadang syarat dengan kadar keilmuan, hanya saja pengolahannya yang secara populer membuat pemirsa bisa menyimaknya dengan nyaman dan terhibur.

Pada hakikatnya *feature* berbeda dengan program berita, program *feature* memberikan penekanan yang lebih besar pada fakta-fakta unik yang mungkin dapat merangsang emosi seperti menghibur, memunculkan empati, namun tetap tidak meninggalkan unsur informatifnya. Karena *feature* dinilai sangat penting pada penyiaran televisi, maka fungsi program tersebut mencakup lima hal berikut:

1. Sebagai pelengkap sekaligus variasi program berita.
2. Memberikan informasi tentang suatu situasi, keadaan atau peristiwa yang telah terjadi dari perspektif jurnalis dengan pendekatan human interest yang dominan
3. Memberikan hiburan atau sarana rekreasi dan pengembangan imajinasi yang menyenangkan.
4. Sebagai wahana pemberi nilai dan makna terhadap suatu keadaan atau peristiwa unik yang terlewatkan atau belum diketahui secara luas.
5. Sebagai sarana ekspresi yang paling efektif dalam memengaruhi pemirsa.

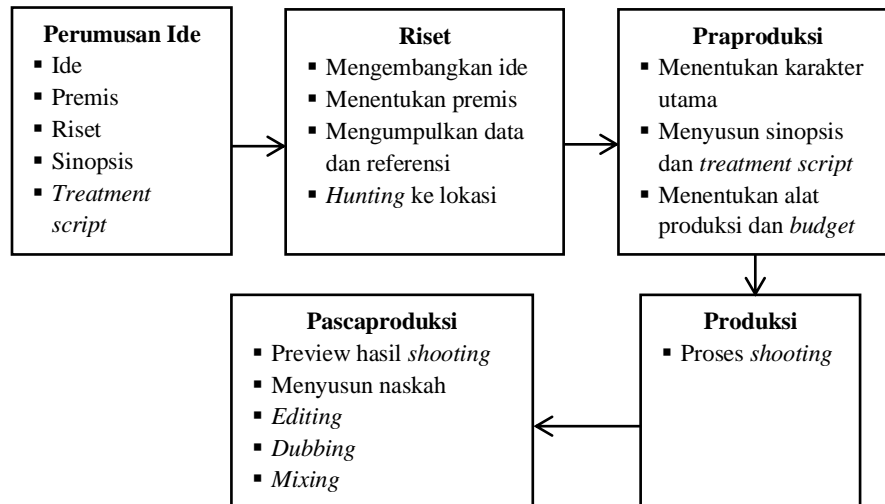
Untuk memproduksi sebuah *feature* sudah pasti harus memiliki karakteristik program agar memiliki ciri khas tersendiri. Berikut beberapa karakteristik program *feature* yang akan di produksi:

- Kreativitas (*creative*)
- Informatif
- Menghibur (*entertainment*)
- Awet (*timeless*)

Berikut penjelasan beberapa bentuk kemasan *feature* di televisi yang dapat diproduksi:

1. *Feature*/berita ringan dengan durasi singkat (1-2 menit) yang dapat disisipkan pada program berita berdampingan dengan *hard news*. Berita

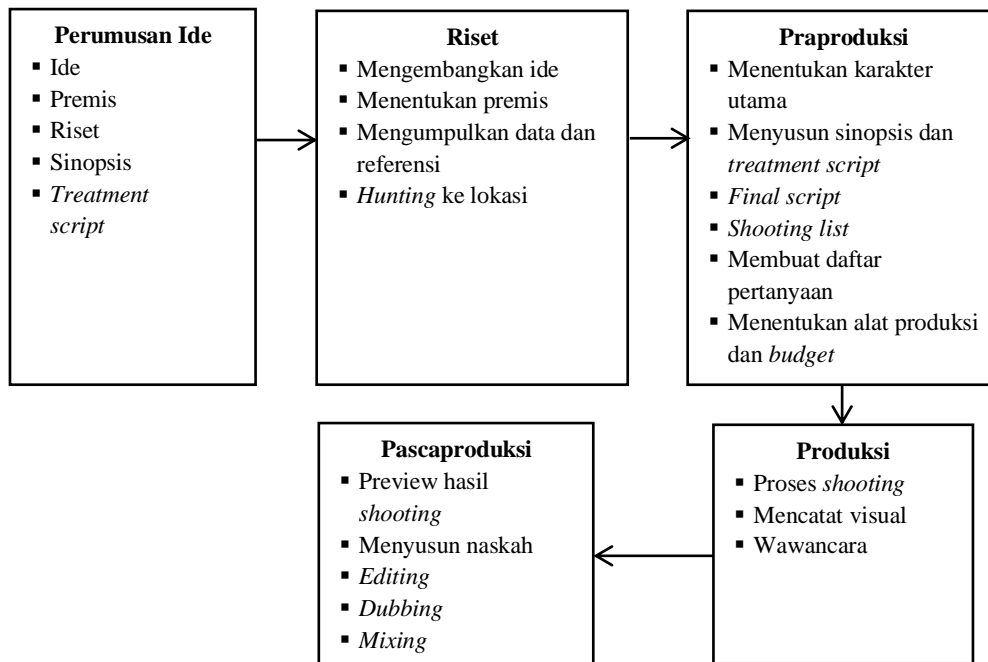
ringan yang dimaksud yaitu berupa informasi yang lucu, unik, aneh, dan menimbulkan kekaguman. *Feature* jenis ini dikategorikan *soft news* karena tidak terikat dengan waktu penayangan. Proses perumusan produksinya dimulai dari ide, premis (dasar pemikiran), riset, sinopsis, *treatment script* (laporan), proses produksi dan pascaproduksi.



Gambar 2. Proses pembuatan *feature* berdurasi singkat

Sumber: (Fachruddin, Andi. 2012: 224)

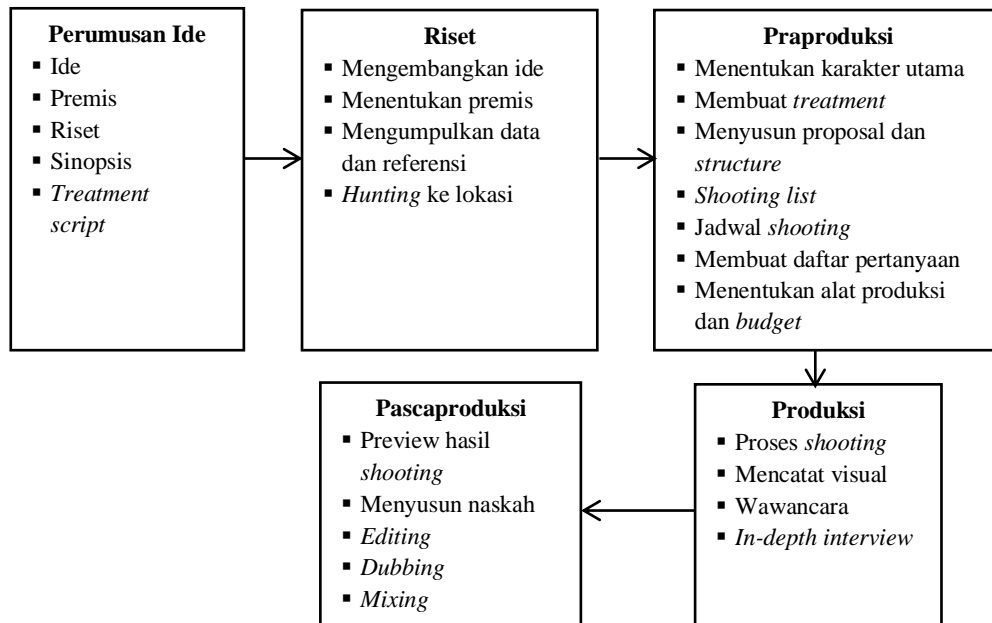
2. *Feature* yang terikat dengan peristiwa penting atau berdekatan dengan jadwal penayangan *hard news* yang menjadi pusat perhatian, durasinya cukup panjang sesuai kebutuhan. *Features* jenis ini dapat dipisahkan siarannya namun perlu segera disiarkan karena memiliki unsur daya tarik dari sumber berita utamanya. Proses praproduksinya dimulai dari ide, premis, riset, sinopsis, *treatment script*, proses produksi dan pascaproduksi.



Gambar 3. Proses Pembuatan *features* peristiwa penting

Sumber: (Fachruddin, Andi. 2012: 225)

3. *Features* sebagai program reportase yang dikemas lebih mendalam dan luas disertai sedikit sentuhan aspek *human interest* agar memiliki dramatika. *Features* ini bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi elemen manusiawi (*human interest*). Apabila seorang produser/reporter/juru kamera memiliki materi gambar dan ide cerita yang dapat mengisi *slot* program 30 menit, maka *features* dapat berdiri sendiri sebagai *brand* program.



Gambar 4. Proses pembuatan *features* program reportase

Sumber: (Fachruddin, Andi. 2012: 225)

Feature dapat disiarkan kapan saja, sehingga waktu memproduksinya dapat disesuaikan dengan kesiapan tim produksi dan kebutuhan *slot* program. Pada stasiun televisi penugasan bagi *broadcaster* untuk membuat *feature* bisa bersifat khusus (tim produksi) ataupun sampingan (sekalian jalan). Artinya tanpa diperintahkan untuk membuat *feature*, bagi jurnalis yang bertugas dimanapun harus memiliki kepekaan terhadap apa yang dilihatnya untuk diabadikan oleh mata kamera. Tentunya dengan mempertimbangkan keunikan, keanehan, keindahan, dan kemampuan jurnalis dalam mengemasnya menjadi menarik di layar televisi.

2.2.5 Standar Operasional Prosedur Produksi Program Televisi

Produksi program televisi bukan pekerjaan individual tetapi pekerjaan tim. Apabila sebuah program televisi dapat dimengerti maknanya, menghibur, dan pemirsa puas menyaksikannya, yang harus diberikan apresiasi kesuksesan adalah tim produksi yang bekerja, bukan hanya kepada orang-orang yang berada di depan layar kaca.

Pada saat membuat program televisi seluruh profesi seperti produser, jurnalis, sutradara, *editor*, dan *quality control* harus mengikuti prosedur/persyaratan yang biasa dilakukan agar menghasilkan program televisi yang berkualitas. Proses

pembuatan program televisi tidaklah semudah yang dibayangkan, karena harus melibatkan banyak orang. Tingkat kesulitannya bervariasi berdasarkan beban kru produksi, peralatan, pengisi acara (artis & narasumber), dan lokasi pelaksanaan produksi. Adapun panjangnya proses produksi berdasarkan kesiapan dan solidaritas yang dilakukan oleh *teamwork* (kerjasama tim).

Dalam buku *Television Production Handbook*, Herbert Zettl (2003) menyusun tahapan produksi televisi sebagai berikut.

1. *Preproduction Planning: From Idea to Script*

a. *Program Ideas*

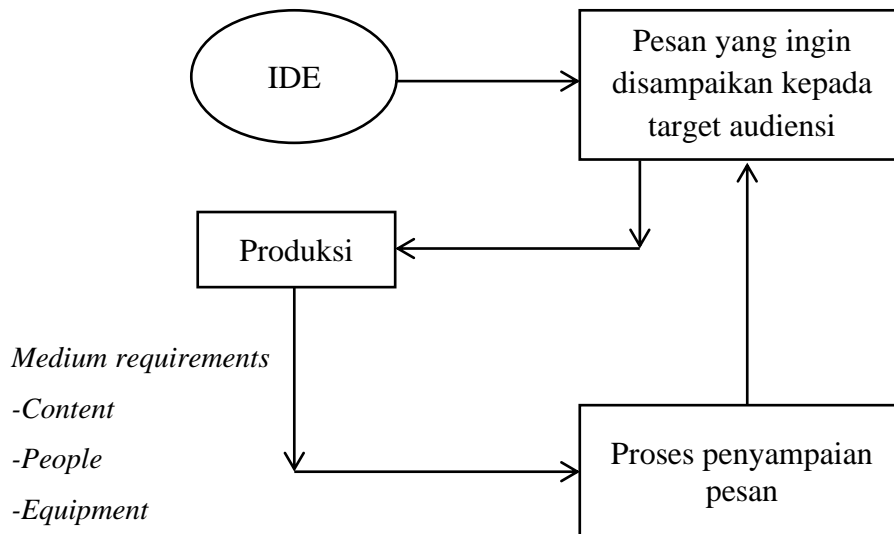
Seluruh jenis program televisi sudah pasti dilandasi dengan ide atau konsep pada awal pembuatan, namun mengolah sebuah ide atau konsep tersebut menjadi sebuah program yang menarik bukanlah pekerjaan yang mudah.

Sebagai seorang produser televisi penting baginya mencari sendiri ide atau konsep untuk acara yang akan dibuat. Semakin kreatif ide yang diangkat, semakin membuat audien tertarik untuk menonton. Namun, secanggih apapun ide yang dibuat, apabila belum berbentuk tulisan, ide tersebut belum ada. Jika ide tersebut sudah dituangkan ke dalam bentuk tulisan, maka sudah bisa masuk ke fase berikutnya, yaitu bagaimana mengorganisir ide tersebut kepada tim produksi yang terlibat (Zettl, Herbert, 2003: 27).

b. *Production Models*

Production models merupakan suatu metode untuk melihat langsung keterkaitan antara ide yang sudah ada dan apa yang diharapkan bisa terjadi pada audiens yang dituju.

The Effect to Cause Production Models yang dikemukakan oleh Zettl sebagai contoh, merumuskan proses pra produksi yang ringkas dan membuat aktivitas produksi televisi lebih efisien serta langsung mencapai tujuan yang direncanakan.



Gambar 5. *Effect to Cause Production Models*

Sumber: (Fachruddin, Andi. 2012: 3)

c. *Program Proposal*

Jika sudah mempunyai ide yang jelas tentang program acara apa yang akan dibuat, langkah selanjutnya yaitu dengan menuliskan ide tersebut ke dalam program proposal. Program proposal merupakan dokumen tertulis yang menjelaskan secara detail program acara yang akan diproduksi. Dalam program proposal harus mencakup beberapa komponen yang akan melengkapi setiap produksi televisi, yaitu:

- *Program title* (judul program)
- *Program objective* (objek/tujuan)
- Target audiensi
- *Show format* (format program)
- *Show treatment* (*treatment/angle/sinopsis*)
- *Production method* (metode produksi/sistem produksi)
- *Tentative budget* (perkiraan biaya)

(Zettl, Herbert, 2003: 28)

d. *Preparing budget*

Seorang *independent producer* harus memperhitungkan segala biaya yang dibutuhkan seperti biaya naskah, pengisi acara, kru produksi, peralatan rental, properti, makanan, honor kru, asuransi, dan sewa lokasi *shooting*.

Biaya yang dikeluarkan tersebut harus dipaparkan menjadi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Zettl, Herbert, 2003: 29).

e. *Presenting the Proposal*

Apabila anda bekerja di sebuah stasiun TV, maka proposal bisa langsung diajukan kepada eksekutif produser di institusi atau stasiun televisi untuk disetujui.

f. *Writing the Script*

Produser bisa memperkerjakan seorang penulis naskah dalam hal ini, namun penulis naskah juga harus bisa menerjemahkan ide yang ada di kepala sang produser. Lalu seorang *director* (pengarah acara) yang akan memvisualisasikannya ke dalam bentuk video dan audio.

2. *Preproduction Planning: Coordination*

Apabila berbagai elemen produksi seperti kru, studio, lokasi *shooting*, dan perlengkapan lainnya sudah anda pelajari dengan cermat dan benar maka anda bisa mulai mengumpulkan kru produksi; menyiapkan peralatan *shooting*, kostum, dan properti yang dibutuhkan; menetapkan jadwal produksi; menyelesaikan masalah perizinan serta; publikasi dan promosi.

3. *Line Producer: Host and Watchdog*

Line producer adalah penanggung jawab harian produksi yang dilakukan dan juga mengurus berbagai keperluan yang berkaitan dengan produksi.

4. *Postproduction Activities*

Jika produksi telah terlaksana dengan baik, lanjut ke tahap *postproduction*, kecuali produser yang bertanggung jawab melakukan *live broadcast production*. Apabila produksi *live on tape* (rekaman), anda harus berkoordinasi dengan bagian *postproduction editing*.

a. *Postproduction Editing*

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah *mixing audio*, *subtitling*, *color correction*, dan lain sebagainya hingga menjadi sebuah program acara yang sesuai dengan naskah. Namun sebelum *final editing*, seorang produser wajib mengoreksi terakhir pada program yang akan disiarkan tersebut.

b. *Evaluation and Feedback*

Pada tahap ini *independent producer* harus mengajak klien untuk melihat hasil *editing* sebelum finalisasi master edit dilakukan. Lalu tahap akhirnya yaitu menonton bersama kru produksi dan lihat apakah program telah sesuai dengan *program objective* seperti pada awal perencanaan. Bukan sudah saatnya lagi untuk saling menyalahkan tetapi lebih meminta *feedback* agar bisa diperbaiki di produksi selanjutnya.

c. *Record Keeping*

Sebagai seorang produser sudah seharusnya menyimpan data-data, karena itu merupakan hal yang sangat penting untuk menghindari klaim dari pihak lain atas hak cipta program yang telah diproduksi.

2.2.6 Sumber Daya Manusia (SDM) Produksi Televisi

a) SDM Pra-produksi

- **Produser:** Produser merupakan pimpinan tertinggi yang bertanggung jawab atas semua aktivitas pembuatan program.
- **Tim kreatif:** Bertugas mencari ide-ide kreatif dalam mengeksekusi program.
- **Script writer:** Menulis narasi yang diperlukan, *script writer* berbeda dengan reporter. Pada umumnya *script writer* lebih digunakan untuk menulis sebuah naskah yang menitikberatkan pada kemahiran dalam permainan kata.
- **Reporter:** Mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut bisa diperoleh dari wawancara langsung dengan narasumber, investigasi atau dari berbagai sumber lain. Reporter bisa menyampaikan informasi langsung kepada pemirsa atau menulisnya untuk dibacakan oleh presenter atau sebagai bahan *voice over*.

- **Production Assistant:** Membantu segala kegiatan produksi mulai dari perencanaan hingga *post-production*.

b) **SDM Produksi**

- **Master control room (MCR) Crew**
 - **Program director (PD):** Di bawah produser program, terdapat *program director* (PD) yang bertanggung jawab terhadap teknis pelaksanaan dan melakukan pemilihan gambar dan suara sesuai *rundown*. Seorang PD wajib mengerti tentang komposisi gambar, kontinuitas, dan sebagainya,
 - **Switcherman:** Bertanggung jawab mengoperasikan mesin *switcher*. *Switcher* merupakan alat untuk memilih satu gambar dari berbagai macam *source* untuk disiarkan atau direkam. *Switcher* memiliki fitur yang beraneka ragam tergantung produsennya, di antaranya dapat berperan seperti *software editing*, seperti melakukan *chroma key* dan *super impose*.
 - **Audioman (Penata Suara):** Bertugas untuk memilih sumber suara yang akan dimunculkan. Suara tersebut berasal dari berbagai macam sumber, seperti *microphone* di studio yang digunakan oleh *talent*, peralatan musik, VTR, *music player* hingga audio yang disimpan di dalam komputer.
 - **Character Generic (Penata Aksara):** Bertugas untuk menampilkan teks berupa informasi seperti nama presenter, narasumber dan informasi lainnya. Biasanya teks muncul dengan latar belakang grafis yang sebelumnya telah dibuat oleh desainer grafis.
 - **Pengoperasi VTR (VTR-man):** Bertugas untuk memutar kaset video sesuai *rundown* dan melakukan perekaman.
 - **Pengoperasi virtual set:** Bertugas memunculkan latar belakang virtual yang sebelumnya telah dibuat oleh *virtual set designer* dan mengatur posisinya agar sesuai dengan *blocking* kamera.
- **Studio Crew**
 - **Floor director (FD):** Bertugas untuk meneruskan instruksi *program director* dan mengatur segala sesuatu di *floor*/ruang studio agar berjalan sesuai *rundown*. Juga bertanggung jawab membantu

mengkomunikasikan keinginan sutradara dari *master control room* ke studio produksi.

- **Anchor (Presenter):** Bertugas membawakan acara, mengumpulkan informasi dari narasumber sesuai dengan *rundown*.
- **Camera Person (Juru Kamera):** Bertugas mengatur posisi *blocking* kamera dan mengambil gambar yang dibutuhkan.
- **Lighting-man (Penata Cahaya):** Bertugas untuk menata pencahayaan serta artistiknyanya.
- **Make-up:** Bertugas untuk merias *talent* agar tampil lebih menarik atau sesuai dengan tema program.
- **Wardrobe:** Bertugas untuk menyediakan kebutuhan pakaian dan aksesoris sesuai dengan tema program serta bertanggung jawab atas pemilihan kostum yang akan dikenakan pada saat produksi.

c) SDM Pascaproduksi

• Audio

- **Pengisi suara (voice over):** Bertugas membaca *script*, narasi, *tag on*, dan sebagainya yang direkam untuk mengiringi gambar. Pengisi suara harus memiliki artikulasi yang jelas, *power* suara yang kuat serta berkarakter.
- **Music scorer:** Bertugas dalam pemilihan musik untuk keperluan program televisi, atau bisa juga membuat instrumen/musik sendiri.
- **Penata suara:** Selain melakukan proses *mixing VO*, penata suara juga dapat menambahkan *sound effect* bila diperlukan.

• Video

- **Desain grafis:** Bertugas memberi dekorasi, informasi *text* dan sebagainya yang dibuat dengan bantuan komputer.
- **Video editor:** Bertugas menyatukan segala elemen audiovisual yang telah dibuat berbagai pihak tim produksi menjadi satu kemasan program yang layak disiarkan. Untuk program televisi siaran langsung, yang bertindak sebagai *video editor* adalah *program director* yang dibantu oleh *switcherman*.

2.2.7 Deskripsi *Editor*

- **Definisi *Editor***

Penyunting gambar atau *editor* adalah sebutan bagi orang yang bertanggung jawab memotong lalu menyusun gambar dan suara yang didapatkan dari hasil rekaman dalam bentuk file, hingga menjadi sebuah video yang sesuai dengan program acara yang akan tayang.

- **Tugas dan Tanggung Jawab *Editor***

Seorang *editor* harus memiliki “*sense of art*” (cita rasa seni) karena di dalam bekerja ada unsur kreatif, ketelitian, kecermatan, dan kesabaran. Pentingnya *sense of art* bagi *editor*, tidak menutup kemungkinan apabila konsep program dan eksekusi di lapangan berjalan dengan baik, tetapi pada proses *editing* tidak berjalan dengan baik hingga menghasilkan video yang kurang baik. Sebaliknya, walaupun konsep dan pengambilan gambarnya biasa-biasa saja namun dalam proses *editing* diberi sentuhan artistik, unsur seni, dan informasi, program tersebut bisa menjadi baik dan menarik untuk ditonton.

Selain memiliki *sense of art*, seorang *editor* juga harus memperhatikan tujuan dan kepentingan program yang diedit, dengan memperhatikan unsur-unsur, gerak, kata, irama, dan aspek-aspek artistik. Tidak hanya mengikuti alur ceritanya tetapi juga merangkai kesatuan informasi dan unsur seni dengan memperhatikan keindahan dan motivasi setiap gambar. Juga harus memahami *angle* kamera dan konsep program.

Tidak hanya bekerja pada pasca produksi tetapi juga dapat bekerja pada praproduksi, contohnya program *live*. Ada materi yang harus disiapkan yaitu VT (*Video Tape*) atau *footage*, yang berupa sekumpulan gambar hasil rekaman liputan yang disusun kembali dengan tambahan narasi untuk disiarkan.

- **Definisi *Editing***

Editing video adalah sebuah proses *edit* terhadap klip-klip video hasil dari proses *shooting*, dimana pada proses ini seorang *editor* memilih atau menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-

potongan video tersebut, menjadi sebuah *video* yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton.

Editing dalam artian sempit yaitu penyambungan atau transisi dari satu gambar ke gambar lainnya secara berurutan sesuai naskah. Pengertian tersebut memberikan pemahaman bahwa *editing* dapat dilakukan saat produksi yaitu dengan menggunakan *multi camera*, dimana pengarah acara dapat melihat gambar di layar monitor, kemudian memilih *shot*/gambar mana yang sesuai dengan naskah.

Sedangkan *editing* dalam artian luas yaitu proses memilih, menyusun dan memodifikasi *shot by shot* atau *scene by scene* gambar dan atau suara yang telah direkam pada *magnetic tape (video tape)* kemudian dipadukan pada peralatan *editing*, sesuai yang dikehendaki (sesuai naskah). Hasilnya merupakan suatu program acara yang siap disajikan kepada pemirsa.

- **Tahapan dalam *Editing***

Tahapan dalam *editing* terdiri dalam tiga langkah, yaitu:

1. ***Editing offline***

Tahap pertama yang dilakukan adalah memindahkan file hasil *recording* dari kartu memori ke dalam *hardisk* ataupun *hardware* untuk menyimpan file apabila suatu saat dibutuhkan atau akan digunakan kembali.

Tahap kedua dari *editing offline* yaitu menyusun hasil *shot* sesuai arahan dari *program director* ataupun sesuai naskah / *rundown*.

2. ***Editing online***

Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan dari tahap *editing offline* yaitu dengan penambahan *insert*, pemberian transisi, *audio*, efek gambar, *credit title*, dan juga penyesuaian durasi tayang.

3. ***Mixing***

Setelah semua komponen *audio visual* telah disusun selanjutnya adalah *mixing audio* sesuai standar penyiaran. Pada tahap ini proporsi suara sangat diperhatikan, mana yang lebih dominan dan mana yang hanya sebagai *background*. Setelah semua selesai, maka tahap selanjutnya adalah

dikonversi kedalam bentuk *file* yang sudah sesuai standar dan kualitas penyiaran yang telah ditetapkan.

- **Teknik *Editing***

Dalam teknik *editing* dikenal sejumlah teknik penyuntingan gambar standar yang dikenal dan secara umum banyak dipakai dalam berbagai program televisi, yaitu 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 *editing* ini mulai digunakan tahun 1906 dan digunakan untuk meningkatkan kecepatan cerita atau ketegangan dalam cerita. Rangkaian gambar *close up* wajah dua orang yang berada di 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* yang menggunakan beberapa gambar yang memiliki ukuran yang berbeda. Contohnya yaitu sekuen yang dimulai dari pengambilan gambar *long shot* 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 utama.

3. ***Editing Kontiguitas (contiguity editing)***

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

fungsi pohon menjadi semacam penanda (*signpost*) bagi lokasi dan jarak antara yang dikejar dengan yang mengejar.

4. *Editing Pandangan (point-of-view editing)*

Teknik *edit* yang membangun hubungan antara dua tempat yang berbeda. Contohnya adalah ketika gambar seseorang yang memperlihatkan objek apa yang dilihat oleh orang tersebut.

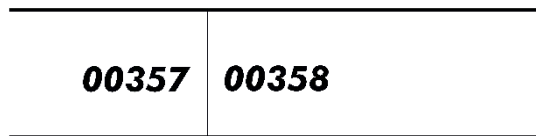
- **Jenis-jenis Transisi**

Penggunaan transisi untuk setiap program akan disesuaikan dengan karakteristik program. Tidak semua program dapat menggunakan transisi yang sama karena motivasi dan dinamisasinya berbeda. Transisi itu sendiri berarti suatu efek yang terjadi ketika dua buah video bertemu secara tumpang tindih. Berikut jenis-jenis transisi:

1. *Cut*

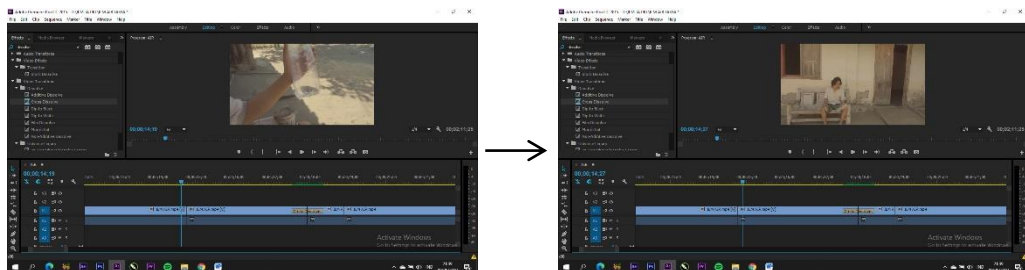
Disebut juga *cut to*, yaitu pemotongan dari gambar satu ke gambar lainnya tanpa batas dan transisi atau perpindahan gambar secara mendadak, misalnya dari objek A langsung dipindah ke objek B.

TRANSISI CUT



Gambar 6. Transisi *Cut*

Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 7. Contoh Transisi *Cut*

Sumber: *Screen Capture* Pribadi

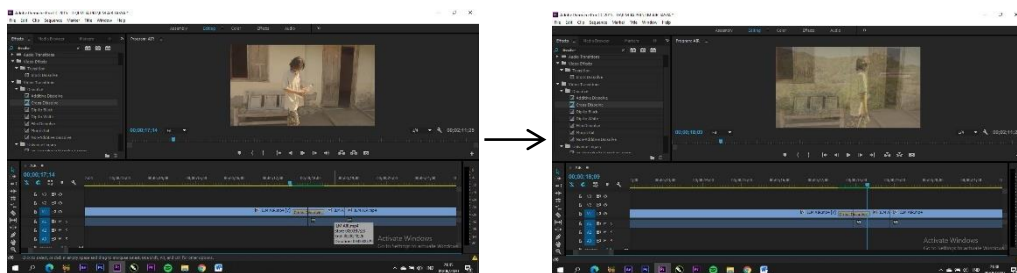
2. *Dissolve*

Pergantian gambar dari satu gambar ke gambar lain secara perlahan-lahan. Pergantian gambar secara perlahan dapat diatur proses pergantian dengan cepat atau lambat. Hal ini dilakukan untuk memberikan perpaduan dua gambar secara artistik.



Gambar 8. Transisi *Dissolve*

Sumber: Gambar Pribadi



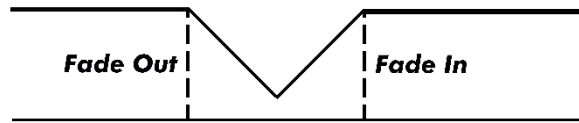
Gambar 9. Contoh Transisi *Dissolve*

Sumber: *Screen Capture* Pribadi

3. *Fade*

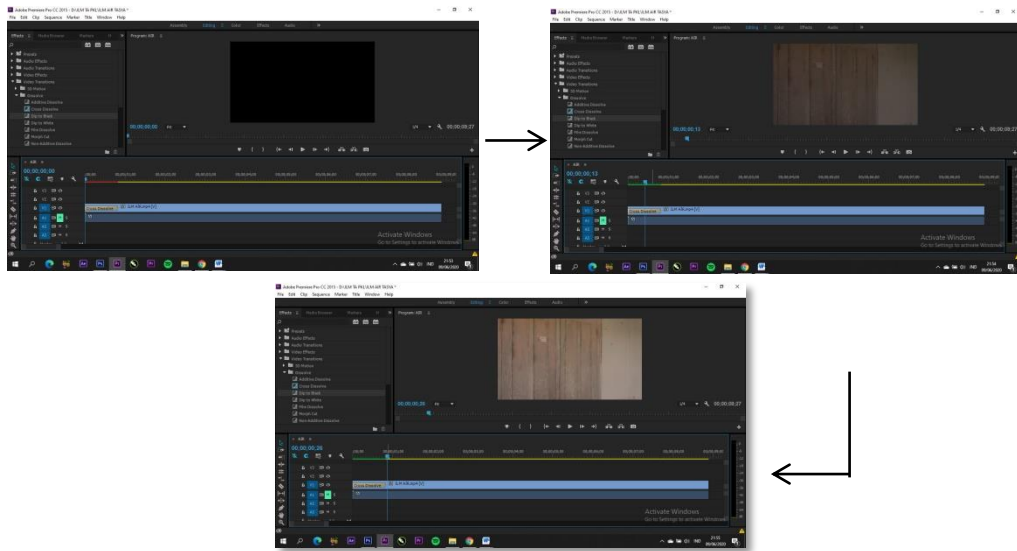
Munculnya atau hilangnya gambar atau suara secara berangsur-angsur. Munculnya gambar atau suara secara perlahan-lahan disebut *fade in*. Pemunculan gambar dari gelap secara perlahan-lahan muncul gambar level normal. Teknik *fade in* digunakan untuk menekan berlalunya waktu atau akhir adegan. Juga digunakan sebagai pembuka gambar pada program. Hilangnya gambar secara perlahan-lahan dari level normal menjadi *blank frame* disebut *fade out*. Teknik *editing* ini penggunaannya sama dengan *fade in*, yaitu digunakan sebagai titik akhir dari suatu adegan atau cerita.

TRANSISI FADE OUT & IN



Gambar 10. Transisi *Fade*

Sumber: Gambar Pribadi



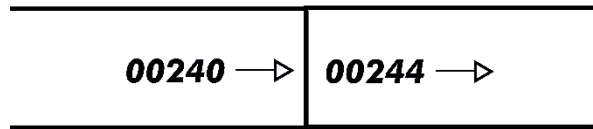
Gambar 11. Contoh Transisi *Fade*

Sumber: *Screen Capture* Pribadi

4. *Wipe*

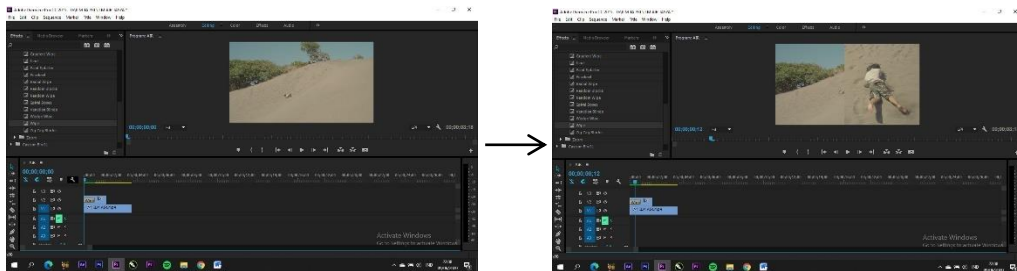
Penggantian gambar dengan menghilangkan gambar yang ada pada *frame*, dengan cara seperti menghapus atau menutupi gambar tersebut dengan gambar lain atau gambar berikutnya.

TRANSISI WIPE



Gambar 12. Transisi *Wipe*

Sumber: Gambar Pribadi



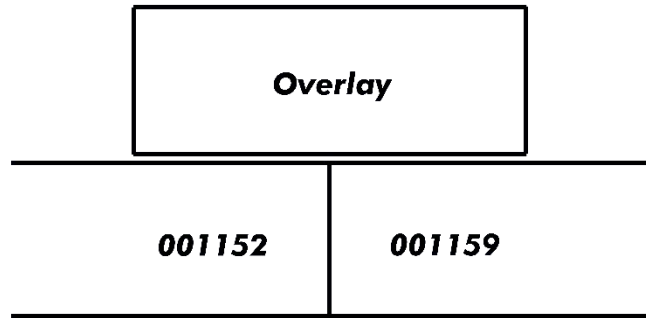
Gambar 13. Contoh Transisi *Wipe*

Sumber: *Screen Capture* Pribadi

5. *Superimpose*

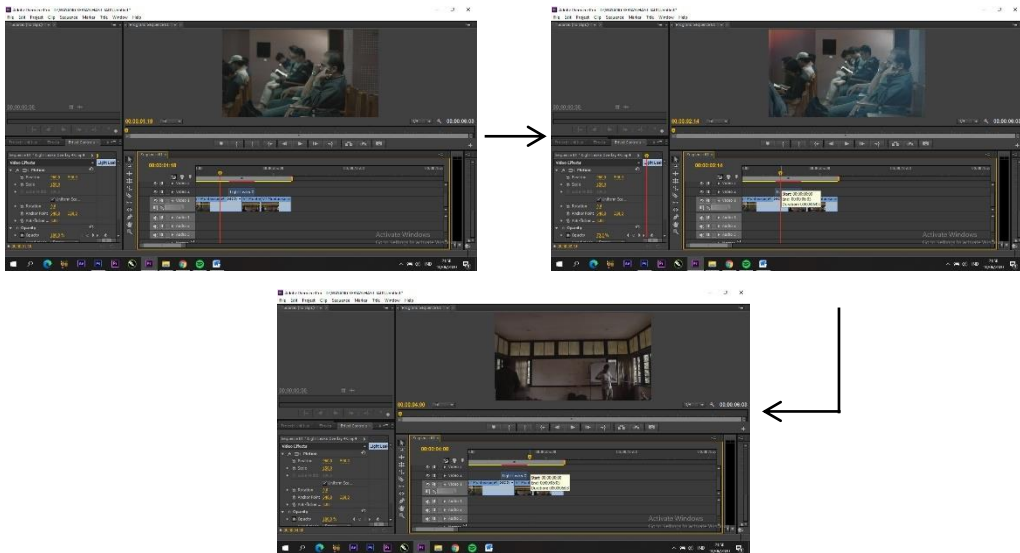
Perpaduan dua gambar atau lebih ke dalam satu *frame*. Adakalanya dua gambar terpisah dan dipadukan sedemikian rupa sehingga mendapatkan aspek artistik.

TRANSISI SUPERIMPOSE



Gambar 14. Transisi *Superimpose*

Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 15. Contoh Transisi *Superimpose*

Sumber: *Screen Capture* Pribadi

2.3 Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian dengan nama peneliti Abdul Rozaq Al Azhiim, berjudul “Peran *Editor* dalam Produksi Program Amazing Batik di PT Yogyakarta Tugu TV (Jogja TV)”. Menggunakan metode pengumpulan riset Pustaka, lapangan (observasi partisipan dan wawancara). Membahas program *feature* lebih detail dan mendalam. Hasil dari penelitiannya yaitu, editing televisi adalah proses menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video menjadi suatu rangkaian cerita yang baru dengan memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa.
2. Hasil penelitian dengan nama peneliti Candra Aditya, berjudul “Peran *Editor* dalam Program Desaku Studi Lapangan di Satumedia TV Yogyakarta”. Menggunakan metode pengumpulan data observasi partisipatif, wawancara, studi pustaka, dan teknik dokumentasi. Hasil dari penelitiannya yaitu, *editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. *Editor* program Desaku menggunakan teori *Three Match Cut*. Seperti *visible cutting* (pemotongan gambar secara terlihat dan tidak berkesinambungan), *invisible cutting* (penyambungan gambar tanpa terlihat potongannya atau jumping hingga seluruh gambar berkesinambungan), *matching the look* (berfokus pada ruang dan bentuk untuk menghindari *visible cutting* agar menjadi *invisible cutting*). Peran *editor* di Satumedia TV Yogyakarta khususnya program Desaku bekerja pada awal dan akhir produksi. Sebelum melakukan *editing offline*, *editor* di Satumedia TV Yogyakarta harus melakukan 3 tahap yaitu transfer video dan audio hasil *shooting*, *preview* dan *logging* hasil *shooting*, dan *paper edit*. Ada 2 naskah dalam program Desaku yaitu *pre-shot script* dan *post-shot script*. Jika *editor* merasa bahwa pekerjaan *editing* dokumenter terasa berat, maka *transcript* wawancara dituangkan ke dalam *paper edit*. Dari wawancara inilah *editor* akan mengembangkan cerita baru yang belum tertulis dalam naskah *pre-shot*. Catatan ini sangat membantu *editor* untuk membuat struktur cerita yang akan direkonstruksi.

Dari kedua hasil penelitian terdahulu yang dicantumkan, terdapat beberapa perbedaan yaitu SOP *editor* di Jogja TV sedikit berbeda pada bagian pra produksi dan produksi karena tidak memiliki tugas dan kewajiban khusus sedangkan pada pasca produksi tentu sama seperti stasiun televisi lainnya.

Proses *editing offline* program *feature* di Jogja TV sedikit berbeda dengan di TVRI Jogja, karena tidak menggunakan metode *multi-cam* namun untuk tahap *editing online* dan *mixing audio* memiliki kesamaan seperti stasiun televisi lain.

Dari segi *software editing* juga memiliki sedikit perbedaan, karena di TVRI Stasiun Yogyakarta menggunakan aplikasi PluralEyes sebagai *software* tahap awal sebelum proses *multi-cam editing* dilakukan.