

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini telah memungkinkan untuk menyaksikan siaran televisi secara *online* di internet menggunakan *teknologi streaming*. Siaran tv *streaming* memiliki jangkauan yang lebih luas dibandingkan tv konvensional dan tv *streaming* memiliki konten siaran yang lebih beragam.

Teknologi *streaming* dapat didefinisikan sebagai salah satu teknologi yang digunakan untuk memainkan *file* audio atau video secara langsung maupun dengan *prerecord* dari sebuah mesin server. Teknologi ini adalah teknologi yang memberikan akses secara *real time* untuk melihat *file* audio ataupun video kapanpun diinginkan tanpa melalui proses *download*. Video *streaming* adalah istilah yang sering digunakan saat melihat video di internet melalui *browser*, tanpa perlu *mendownload file* video tersebut untuk dapat memutarinya. Video *streaming* dapat juga diartikan transmisi *file* video secara berkelanjutan yang memungkinkan video tersebut diputar tanpa menunggu *file* video tersebut tersampaikan secara keseluruhan. *File* audio atau video yang terletak pada sebuah server dapat secara langsung dijalankan pada komputer *client* saat setelah ada permintaan dari pengguna sehingga proses *download file* tersebut yang menghabiskan waktu cukup lama dapat dihindari. Saat *file* tersebut di *stream* maka akan terbentuk sebuah *buffer* di komputer *client* dan data audio atau video tersebut akan mulai di *download* ke dalam *buffer* yang telah terbentuk pada mesin *client*. Setelah *buffer* terisi dalam waktu hitungan detik, maka secara otomatis *file* video ataupun audio akan di jalankan oleh sistem. Sistem akan membaca informasi dari *buffer* sambil tetap melakukan proses *download file* sehingga proses *streaming* tetap berlangsung ke mesin *client*.

Setiap TV *streaming* memiliki karakteristik dan kebijakan *programming* masing-masing. Ada beberapa karakteristik program acara televisi sebagai sebuah produk servis dari stasiun penyiaran televisi untuk dapat diterima oleh konsumen. Karakteristik ini berkaitan dengan tujuan utama sebuah program acara televisi yaitu untuk menarik konsumen menonton acara tersebut. Lamb (2010) menjelaskan karakteristik-karakteristik produk tersebut diantaranya adalah:

1. *Relative Advantage*, yaitu sebuah produk baik produk jasa ataupun produk nyata, harus memiliki keunggulan mendasar yang dapat membuat ketertarikan bagi konsumen untuk mengambil keputusan pembelian (Lamb, 2010). Darwanto (2007) memaparkan bahwa sebuah program acara televisi harus memiliki keunggulan produk/program acara yang mendasar juga, seperti daya tarik program acara, kesesuaian waktu tayang dan frekuensi tayang yang tepat, ketertarikan judul program acara, dan ketepatan dalam memilih pelaku/artis yang menjalankan program acara tersebut. Puspita (2010) juga menjelaskan faktor-faktor lain yang harus dimiliki oleh sebuah program acara, diantaranya frekuensi penayangan, waktu penayangan, daya tarik tema acara, dan performa pelaku acara.
2. *Compatibility*, yaitu sebuah produk harus memiliki kesesuaian dengan minat, kebutuhan, hasrat, dan keinginan konsumen (Lamb, 2010). Sejalan dengan teori tersebut sebuah program acara televisi juga harus memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan nilai dan pengalaman perorangan dalam masyarakat, seperti tingkat kesesuaian program acara dengan nilai-nilai dalam masyarakat, kesesuaian dengan pengalaman masyarakat, dan kesesuaian dengan keinginan masyarakat (Effendi, 2005).
3. *Complexity*, sebuah produk terutama produk jasa untuk dapat diterima oleh konsumen harus memiliki tingkat kemudahan yang dapat dimengerti oleh konsumen. Mendukung teori tersebut, Darwanto (2007) memaparkan sebuah siaran

televisi yang baik harus memiliki kemudahan program acara untuk dapat dipahami oleh masyarakat, seperti tingkat kerumitan alur dalam program acara.

4. *Observability*, sebuah produk harus dapat memberikan manfaat yang nyata kepada konsumennya. Dalam pemaparan Effendi (2002), sebuah siaran televisi mempunyai fungsi utama, yaitu fungsi hiburan, fungsi inspirasi, dan fungsi informasi, teori ini menjelaskan bahwa sebuah siaran televisi atau program acara televisi harus memiliki kemampuan dalam memberikan manfaat untuk pemirsa, dan kemudahan dalam penyampaian manfaat tersebut.

Menurut Ashadi Siregar, kebijakan *programming* memang merupakan sebuah landasan bagi sebuah stasiun televisi untuk membangun penampilan sang media televisi tersebut. Program acara merupakan sarana eksistensi sebuah media televisi. Perbedaan antara satu televisi dengan televisi yang lainnya ditentukan oleh kebijakan *programming* di setiap stasiun-stasiun televisi tersebut. Menurut George dan Jones, manajemen merupakan sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengawasan sumber daya untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien. Keempat fungsi manajemen tersebut dapat diterapkan dalam proses produksi program acara televisi yang terdiri dari beberapa tahap, yakni 1) *development*, 2) *pre-production*, 3) *production*, dan 4) *post-production*.

Editor program televisi menjalankan perannya dalam manajemen produksi pada tahap *controlling* atau pada tahap *post-production*. Proses *controlling* adalah proses evaluasi dan pengoreksian penyimpangan-penyimpangan yang terjadi selama proses produksi berlangsung. Proses ini merupakan tahapan evaluasi atas tiga fungsi manajemen sebelumnya, yakni *planning*, *organizing*, dan *leading*. Dalam manajemen produksi, proses *controlling* ada pada tahap *post-production* dimana proses *editing* hasil produksi dan evaluasi dilaksanakan. Dalam proses ini, pertama-tama dilaksanakan sebuah proses awal yang disebut dengan *off-line editing* dimana rangkaian gambar, suara, dan musik disatukan sedemikian rupa. Setelah proses *off-*

*line editing* selesai, dilakukan proses akhir yang disebut dengan *online editing* dimana efek dan *sound mixing* ditambahkan sehingga program dengan versi *high-quality* siap untuk ditayangkan. Tahap *editing* hanya dilakukan pada program-program yang bersifat rekaman (*taping*) dan tidak dilakukan pada program yang ditayangkan secara langsung (*live*).

Salah satu program yang menjadi program unggulan di Satu Media Tv adalah program Rona Wisata. Program acara Rona Wisata adalah program acara yang mengenalkan berbagai lokasi menarik serta mengajak pemirsa jalan-jalan menyusuri indahnya lokasi shooting yang dilakukan Tim Produksi. Program acara Rona Wisata juga memberikan rekomendasi tempat wisata buatan maupun wisata alam yang berada di nusantara.

Berdasarkan uraian di atas, penulis sebagai mahasiswa berkewajiban mengamati sekaligus mengalami secara langsung penerapan kompetensi yang telah dikembangkan selama kuliah melalui kegiatan “PKL” di dunia kerja sesungguhnya di sebuah media TV *Streaming* di Yogyakarta. Penulis dalam hal ini mengamati dan mengalami pelaksanaan peran editor program “Rona Wisata” di Media TV *Streaming* tersebut.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah adalah bagaimana deskripsi peran editor program “Rona Wisata” di sebuah media TV *Streaming* di Yogyakarta.

### **1.3. MAKSUD DAN TUJUAN**

#### 1.3.1. Maksud

Proses praktik kerja lapangan merupakan salah satu syarat yang harus dijalankan penulis guna mencapai kelulusan, disamping itu praktik kerja lapangan juga dapat menambah relasi penulis dengan lembaga penyiaran televisi yang terkait.

#### 1.3.2. Tujuan Umum

1. Agar mahasiswa mempunyai bekal untuk mengetahui lebih dalam dunia kerja yang sesungguhnya dan mempersiapkan diri setelah menyelesaikan jenjang kuliah.
2. Untuk melatih dan mengembangkan kemampuan mahasiswa yang selama ini dimilikinya sesuai dengan bidang dan ketertarikannya.

#### 1.3.3. Tujuan Khusus

1. Menyelesaikan tugas magang dari Perguruan Tinggi sebagai bagian dari kurikulum.
2. Mengangkat potensi diri dengan jujur, disiplin, professional, dan cerdas dalam bekerja.
3. Memotivasi untuk terus memperdalam ilmu tentang editing.

## **1.4. Waktu Dan Tempat Pelaksanaan**

### 1.4.1. Tempat

Satu Media TV Yogyakarta  
Jl. Kaliurang KM 13, Sawangan, Hargoninangun, Pakem, Kabupaten Sleman,  
Daerah Istimewa Yogyakarta

### 1.4.2. Waktu

Tanggal : 01 Maret – 30 April 2018  
Hari : Senin - Sabtu  
Waktu : 10.00 – 17.00 WIB

## **1.5. Teknik Pengumpulan Data**

Paradigma penelitian ini adalah kualitatif. Peneliti terlibat secara langsung dengan subyek atau objek penelitian. Sehingga tidak ada jarak antara peneliti dengan subyek atau objek penelitian tersebut. Sumber data yang diolah dalam penelitian berikut ini ada dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh dengan cara observasi dan wawancara. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dengan cara kajian pustaka.

## 1.5.1 Data primer

### 1.5.1.1. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan narasumber yang dilakukan secara langsung. Tujuannya agar mendapatkan informasi dimana sang pewawancara melontarkan pertanyaan – pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang diwawancarai.

### 1.5.1.2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

## 1.5.2. Data sekunder

### 1.5.2.1 Studi pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara mencari data melalui buku-buku tentang komunikasi dan jurnalistik. Selain mencari data melalui buku, penulis juga mencari data melalui internet dengan membuka website resmi atau juga dapat membuka website yang dipertanggungjawabkan isinya. Dokumen dapat berbentuk tulisan dan gambar. Sumber-sumber ini digunakan penulis untuk membantu pemahaman penulis akan penulisan laporan praktek kerja lapangan.

#### 1.5.2.2 Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara, akan lebih dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah pribadi kehidupan di masa kecil, disekolah, di tempat kerja, di masyarakat, dan autobiografi. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data-data yang sudah ada di Satu Media TV.



## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 PENEGASAN JUDUL**

##### 2.1.1 Penegasan judul

Dalam penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan ini melakukan studi lapangan pada program Rona Wisata di Satu Media TV. Penulis telah menentukan judul laporan yang akan di beri judul Peran Editor Dalam Program “Rona Wisata” Di Satu Media Tv *Streaming* Yogyakarta.

##### 2.1.2 Peran

Peran disini adalah suatu profesi atau pemain seseorang yang telah tersetruktur diperusahaan televisi Satu Media TV. Peran dalam perusahaan televisi sangat dibutuhkan karena dalam system kerja di produksi siaran televisi adalah kolektif dengan keahlian bidang yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Tidak bisa berjalan dengan kemampuannya sendiri, tetapi harus bekerja dalam satu tim. Produksi program siaran selalu ada staf produksi. Staf produksi (*production staff*) adalah personal yang terlibat sejak awal hingga akhir program. Bekerja mulai dari praproduksi, produksi, pascaproduksi diantaranya eksekutif produser, produser, asisten produksi, kreatif, asisten administrasi, dan editor.

Definisi menurut para ahli, peran adalah orang yang menjadi atau melakukan sesuatu yang khas, atau “perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan sesuai dengan posisi social yang diberikan baik secara formal maupun secara informasi. (Dendy, Sugono, dkk, 2018:1.051).

### 2.1.3 Televisi

Televisi merupakan media yang paling sempurna dan memiliki efek yang paling besar terhadap khalayak dibandingkan dengan media yang lainnya. Karena televisi merupakan media audio visual yang memiliki fungsi informatif, edukatif, hiburan, dan juga sebagai alat kontrol sosial. Televisi mampu menjadi media penyiaran yang paling banyak diminati dan digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Televisi sudah menjadi barang yang wajib dimiliki masyarakat Indonesia. Bahkan tidak bisa dipungkiri lagi bahwa televisi pada saat ini merupakan salah satu sarana media yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Hampir disetiap kalangan bahkan sampai ke pelosok negeri telah mengenal yang namanya televisi.

Peresmian televisi di Indonesia dengan nama Televisi Republik Indonesia (TVRI) yang dibuka oleh Presiden Soekarno pada tahun 1962. Memiliki tujuan utama, yaitu untuk meliput semua kejuaraan dan pertandingan selama pesta olahraga pada Asian Games berlangsung. Kemudian pertelevisian di Indonesia semakin marak dengan pemerintah yang mengeluarkan izin kehadiran televisi swasta yang mengudara pada tahun 1989. Stasiun televisi pertama mengudara yaitu, Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI) dan disusul dengan televisi swasta lainnya yaitu, Surya Citra Televisi (SCTV). Televisi Pendidikan Indonesia (TPI), Andalas Televisi (ANTV), dan Indosiar. Dan 2001 munculah beberapa televisi swasta nasional, antara lain Metro TV, Trans TV, TV7, Global TV, TV One, dan lain sebagainya.

### 2.1.4 Televisi *Streaming*

Media televisi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi penyelenggara siaran maupun bagi penikmat siaran yang disajikan. Seiring menjamurnya televisi swasta bermunculan di Indonesia, banyak pula bermunculan stasiun televisi lokal dan televisi streaming. Orang pertama yang

mencetuskan adanya tayangan televisi online yaitu, Steve Mann. Pada tahun 1994, Steve Mann mulai merekam kehidupan sehari-harinya dengan kamera dan kemudian menayangkannya dalam situs web-nya selama 24 jam setiap hari. Karena situs web-nya banyak diakses orang dan menjadi cukup populer, Steve Mann memutuskan untuk membuat komunitas *lifecaster* (siaran secara pribadi selama 24 jam) dan sampai saat ini banyak orang mengikuti langkah Steve Mann untuk membuat tayangan televisi online. mengikuti perkembangannya, televisi internet pun menjadi berkembang menjadi beberapa macam, yaitu:

### 1. *Podcast*

Ini merupakan sebuah cara untuk menikmati konten menarik dari seluruh dunia secara gratis. Program ini tersedia di internet. Podcast merupakan rekaman asli audio atau video, dan bisa juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah pertunjukan atau acara lain. Apabila ada sebuah tayangan yang menarik, tayangan tersebut dapat diunduh dalam bentuk arsip atau langsung dilihat dalam bentuk streaming.

### 2. *Vlog*

Vlog merupakan sejenis blog yang menyampaikan informasi menggunakan unsur video dan teks. TV online jenis ini memudahkan penontonnya memilih acara televisi kapan saja dan dimana saja. Televisi online jenis ini biasanya banyak ditemukan dalam blog-blog pribadi. Sebutan lainnya adalah video web blogging.

### 3. *Lifecasting*

Lifecasting adalah salah satu siaran video streaming tentang seseorang atau suatu objek dengan media digital. Biasanya lifecasting disiarkan melalui media internet secara langsung dan terus-menerus.

## 2.2 PROGRAM

### 2.2.1 Definisi Program

Menurut Kampus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Program adalah kegiatan yang dipertunjukkan, disiarkan atau diperlombakan, sedangkan menurut Morisan, Program sebagai faktor yang paling penting dan menentukan dalam mendukung keberhasilan *finansial* suatu penyiaran televisi. Program dalam stasiun penyiaran televisi adalah penentu pemirsa dimana dengan sebuah program tersebut. Dengan kata lain bahwa pendapatan dan keuntungan stasiun penyiaran sangat dipengaruhi oleh programnya. Program dapat disamakan dengan produk atau barang (*goods*) atau pelayanan (*services*) yang dijual kepada pihak lain, dalam hal ini adalah pemirsan dan pemasangan iklan.

Kata “program” berasal dari bahasa Inggris *programme* (penulisan gaya Inggris) atau *program* (penulisan gaya Amerika) yang berarti acara atau rencana. Undang – Undang Penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara tetapi menggunakan istilah “siaran” yang didefinisikan sebagai pesan atau rangkaian 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 adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Dengan demikian, program memiliki pengertian yang sangat luas.

Secara teknis penyiaran televisi, program televisi diartikan sebagai penjadwalan atau perencanaan siaran televisi dari hari ke hari (*horizontal programming*) dan dari jam ke jam (*vertikal programming*) setiap harinya. Media televisi hanya mengistilahkan *programming* atau pemrograman.

### 2.2.2 Jenis-jenis Program

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja yang dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku. Pengelola stasiun penyiaran dituntut untuk memiliki kreativitas yang mungkin untuk menghasilkan program yang menarik. Menurut Rusman Latif (2015:6) secara umum program siaran televisi terbagi menjadi dua bagian, yaitu program hiburan populer disebut program *entertainment* dan informasi disebut juga program berita (*news*).

Program informasi kemudian dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu:

#### 1. Berita Keras (*Hard News*)

Segala informasi penting dan menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. *Hard news* dapat berupa *straight news*, *on the spot reporting*, *interview on air*.

#### 2. Berita Lunak (*Soft News*)

Segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Program yang termasuk kategori ini adalah *current affair*, *magazine*, *infotainment*, *feature*, *sport*, dan *dokumenter*.

Sementara program hiburan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Non-Drama
2. Drama

Pemisahan ini dapat dilihat dalam teknis pelaksanaan produksi dan penyajian materinya. Selain pembagian program berdasarkan yang di atas, terdapat pula pembagian program berdasarkan karakteristik dari program tersebut, berikut perbedaan karakteristik program hiburan dan informasi.

**Tabel 2.1. Perbedaan Program Hiburan Dan Informasi**

<b>HIBURAN</b>	<b>INFORMASI</b>
Imajinatif	Faktual
Fiksional	Non-Fiksional
Artistik	Informatif
Dramatif	Efektif
Improvisasi tak terbatas	Improvisasi terbatas
Abstrak	Nyata
Norma-norma	Etika
Waktu tak terbatas	Waktu terbatas
Senang	Percaya

Sumber: Rusman : 2015

### 2.2.3 Program Hiburan Non-Drama

Program Hiburan Non-Drama adalah format program yang sangat fleksibel, karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program. Karena fleksibelnya program *non-drama* ini, sering dilakukan eksperimen

suatu program dengan memasukan unsur dan nilai jurnalistik dan drama sebagai pendukungnya. Format program non-drama yang terdiri dari hal-hal yang realistis dibagi menjadi beberapa kategori, diantaranya musik, permainan, *reality show*, *talk show*, dan pertunjukan.

#### a. Musik

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

Dalam penyajian program musik harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya pemilihan artis yang memiliki daya tarik demografis yang besar, misalnya artis yang memiliki banyak penggemar pria atau artis yang banyak digandrungi para wanita, kelompok remaja (ABG), ataupun kalangan orang tua. Pengambilan gambar yang menarik secara *visual* juga menjadi hal yang penting. Televisi harus menampilkan sebanyak mungkin gambar pendukung dan tidak membiarkan suatu pengambilan gambar yang terlalu lama. Mengambil gambar artis yang sedang bernyanyi tidak sama dengan mewawancarai artis. Dalam *shooting* musik, maka gambar harus berganti-ganti secara dinamis.

#### b. Permainan

Adalah program yang menampilkan permainan atau perlombaan kepada para pesertanya untuk mendapat sebuah hadiah program ini terdiri menjadi 2 kelompok, yaitu kuis dan *game show*. Kuis adalah program siaran televisi yang mengandung ajakan melakukan tebakan dengan memberikan pertanyaan untuk menguji pengetahuan seseorang atau kelompok orang di studi atau di rumah mengenai suatu persoalan. *Game show* adalah format program yang disajikan dalam bentuk permainan atau perlombaan yang diikuti perorangan atau kelompok.

*c. Reality show*

Adalah program yang diproduksi berdasarkan fakta apa adanya, tanpa scenario dan arahan. Tetapi dalam realitasnya, program *reality show*, tetap fleksibel dengan proses kreatif sebagai tonontona yang menghibur dapat diberikan tanpa efek *visual* dan *audio* termasuk menyusun scenario cerita untuk membangun suasana dramatic dan artistik.

*d. Pertunjukan*

Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan (*performance*) seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi, baik di dalam studio maupun di luar studio, di dalam ruangan (*indoor*) ataupun di luar ruangan (*outdoor*). Jika mereka yang tampil adalah para musisi, maka pertunjukan itu menjadi pertunjukan musik atau jika yang tampil adalah juru masak, maka pertunjukan itu menjadi pertunjukan memasak, begitu pula dengan pertunjukan lawak, sulap, lenong, wayang, ceramah agama, dan sebagainya. Dapat dikatakan program pertunjukan adalah jenis program yang paling banyak diproduksi sendiri oleh stasiun televisi.

*e. Talk show*

Talk show adalah program diskusi atau panel diskusi yang diikuti oleh lebih dari satu pembicara atau narasumber untuk membicarakan suatu topik. Daya tarik program ini terletak pada topic masalah yang dibicarakan. Ada tiga permasalahan menarik untuk dibicarakan. Pertama, masalah yang sedang menjadi pergunjingan di masyarakat yang hangat dibicarakan. Kedua, masalah tersebut mengandung kontroversi dan konflik diantara masyarakat. Ketiga, masalah tersebut menyangkut kepentingan masyarakat banyak dan masyarakat membutuhkan informasi dan jawaban yang jelas mengenai permasalahan tersebut.



#### 2.2.4 Program budaya dan pariwisata

Program hiburan terbagi menjadi dua, yaitu program drama dan non-drama. Pemisahan ini dapat dilihat dalam teknik pelaksanaan produksi dan penyajian materinya. Beberapa stasiun televisi pun memisahkan bagian drama dan non-drama.

Naratama dalam bukunya *menjadi sutradara televisi* menjelaskan, bahwa program nondrama merupakan format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasikan ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Nondrama bukanlah suatu runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya. Untuk itu format program nondrama merupakan runtutan pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik.

Kemudian Naratama menjelaskan bahwa program drama merupakan suatu format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan 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. Adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas hidup dan fiksi atau imajinasi para khayalan kreator.

Jadi, jelas perbedaan program nondrama dan drama, nondrama tidak membutuhkan daya khayalan untuk memproduksi, bukan cerita yang direka-reka tetapi suatu kondisi realitas yang dikemas secara kreatif untuk dijadikan program yang menghibur wujudnya berupa pertunjukan dan aksi. Berbeda dengan drama yang lebih pada unsur cerita khayalan yang disusun menjadi suatu cerita yang menghibur.

Jadi program budaya dan pariwisata di Satu Media termasuk ke dalam program nondrama. Format program nondrama yang terdiri dari hal – hal yang realitis dibagi dalam beberapa kategori, diantaranya musik, permainan, reality show, talk show, dan pertunjukan. Program nondrama adalah format program yang fleksibel, karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program. Unsur – unsur jurnalistik dapat menjadi bagian programnya. Demikian juga pendekatan drama

atau nonfiksi dapat dimasukkan sebagai pendukung program, sehingga kemampuan kreativitas untuk menghasilkan program ini merupakan sesuatu yang mutlak adanya.

Karena fleksibelnya program nondrama ini, sering dilakukan eksperimen suatu program dengan memasukan unsur dan nilai jurnalistik dan drama sebagai pendukungnya. Hal ini diperlukan kemampuan kreativitas untuk memasukan unsur – unsur itu. Meskipun unsur jurnalistik dan drama hanya sebagai pendukung, namun kadang unsur – unsur itu yang menjadi daya tarik tersendiri pada suatu program

### **2.3. Editing**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *editing* adalah proses menyusun, memotong, dan memadukan kembali rekaman menjadi sebuah cerita utuh dan lengkap. Menurut Alan Werztel *editing* adalah manajemen terhadap gambar bergerak, *image*, *title*, dan lain-lain yang bersumber dari kamera, VTR, *chargen (character Generator)*, *telecine*, dan sebagainya. (Anton Mabururi, 2013:8)

Sebagai editor memiliki *jobdesk* dan tanggung jawab yang harus dilakukakan. Diantaranya adalah :

#### 1. Preview

Preview adalah diharuskannya sebagai editor untuk melihat keseluruhan materi *shooting* untuk mendapatkan gambaran pemilihan shot mana kira-kira yang digunakan dalam editing.

#### 2. Logging

Adalah menonton bahan yang telah dihasilkan pada saat produksi. Ada pula proses *logging* tersendiri yang dilakukan bersamaan dengan proses *capture* dan dipastikan seluruh data *audio visual* masuk ke dalam komputer, kejelian dan ketelitian merupakan faktor terpenting agar pada saat *logging* data yang benar-benar sesuai.

### 3. *Capture/Digitizing*

Adalah proses memasukan atau men-*transfer* gambar *audio visual* dari *drive*, *video cassette*, CD, DVD, dan *Memory Drive* yang akan diedit kedalam komputer. Proses *capture* ini biasanya dibantu dengan alat seperti *fire wire*, Universal Serial Bus (USB), Serial Digital Interfase (SDI), sebagai penghubung. *Digitizing* sendiri adalah proses merekam atau memasukan gambar dan suara yang telah di *logging* atau proses *import* data ke jendela *project*.

### 4. *Arrange* (menyusun)

Mengorganisasi atau menyusun ulang gambar bergerak sesuai dengan ide cerita yang ingin disampaikan. Susunan ini disesuaikan dengan *script* awal dan hasil produksi. Proses penyusunan dalam dilakukan di atas kertas (*paper edit*) berdasarkan hasil transkrip dan EDL (*Editing Decision List*).

### 5. *Trimming* (pengeprisan)

Suatu proses/kegiatan pemotongan atau penghilangan bagian-bagian yang dikehendaki pada bahan.

### 6. *Combine* (menggabungkan)

Menggabungkan berbeda dengan menyusun, menyusun masih berbentuk *draft* kasar di atas kertas maka proses menggabungkan adalah membentuk *sequence* menjadi cerita yang utuh. Menggabungkan juga dapat diterjemahkan menyatukan shot-shot yang telah dipotong menjadi cerita satu kesatuan yang utuh membentuk *sequence*.

### 7. *Correction* (membetulkan)

Membetulkan dalam *editing* bisa mengganti, menambah, dan mengurangi *shot* yang sejak awal telah disusun menjadi satu cerita yang utuh oleh karena sesuatu hal dan atas penilaian serta pertimbangan maka proses pembetulan mutlak dijalani.

#### 8. *Titling*

Titling adalah proses pembuatan huruf tulisan yang akan digunakan untuk *template*, judul program, *credit title* yang berfungsi memberikan informasi sesuatu kepada penonton.

#### 9. *Mixing*

*Mixing* berkaitan dengan *synchronizing* dan juga pemberian ilustrasi music maupun *audio effect* khusus yang dibutuhkan. Bagian yang harus di-*mixing* pada bagian ini adalah dialog, efek, dan musik. Dialog adalah suara yang berasal dari adegan dialog atau narasi yang direkam di studio *dubbing*.

#### 10. *Distribute*

Adalah akhir dari suatu tahapan *editing* dimana *file project* akan di-*export* sesuai kebutuhan pada saat akan melakukan *screening*. Umumnya pada saat melakukan *distribute* semua *file video* yang telah selesai di-*picture lock* dan telah melalui tahapan *render*. Hal ini dilakukan agar *file* yang telah *fine cut* benar-benar sesuai naskah sedangkan proses *render* berfungsi agar seluruh *file project* tak tersendat pada saat di-*distribute*.

Jika proses di atas telah dilalui kemudian *editor* berkonsultasi dengan produser akan hasil editing, apabila diperlukan perbaikan atau penambahan content yang meliputi OBB (*Opening Bumper Break*), CBB (*Closing Bumper Break*), *running text*, yang harus diberikan pada suatu program acara. Setelah itu kaset hasil editing diserahkan *reporter* kepada *Associate Producer*. Sesuai proses *editing*, kaset *file master* grafis berikut *log sheet* dibawa *editor* ke perpustakaan atau *library* untuk dimasukkan ke dalam *inventory*. Selanjutnya produser program (biasanya dibantu oleh asisten produksi) mengumpulkan dan memeriksa naskah serta kaset-kaset hasil *editing* dari *Associate Producer* untuk dicocokkan dengan *rundown final*.

### 2.3.1 Teknik Edting

Beberapa dasar teknik editing yang berhubungan dengan aspek-aspek artistic, informasi, dinamisasi, motivasi, dan tujuan editing. Teknik dasar editing ini menjadi panduan dalam setiap proses editing, baik jenis *continuity editing* maupun *compilation editing*.

- **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 pindah ke objek B. Teknik *cut* ini harus memperhatikan komposisi, angle, dan kontinuitas gambar. Hal ini penting agar jalinan informasi, cerita yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Pada program musik teknik pemotongan gambar berdasarkan tempo dan ketukan musik yang disebut *cutting on beat*. Pada program tari (*dance*) dapat dilakukan berdasarkan gerakan atau tempo musik yang mengiringinya.
- **Dissolve:** Teknik editing dengan 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.
- **Fade:** Munculnya atau hilangnya gambar atau suara secara berangsur-angsur. Munculnya gambar atau suara secara perlahan-lahn 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 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.

- ***Wipe***: Teknik editing penggantian gambar dengan menghilangkan gambar yang ada pada frame, dengan cara seperti menghapus atau menutupi gambar tersebut dengan gambar lain atau gambar berikutnya.
- ***Super impose***: Perpaduan dua gambar atau lebih ke dalam satu frame. Adakalanya dua gambar terpisah dan dipadukan sedemikian rupa sehingga mendapatkan aspek artistic.
- ***Narasi***  
 Pada beberapa format program dibutuhkan narasi. Narasi dapat dibuat sebelum proses editing offline, di mana gambar yang diedit mengikuti narasi, juga dapat dibuat setelah susunan gambar tertata rapi kemudian buat narasinya. Hal ini tergantung dari konsep kerja yang mengerjakan program tersebut, dengan mempertimbangkan karakteristik program dengan melihat efektivitas dan efisiensi proses editing.  
 Pada program berita narasi disebut voice over (VO). Proses perekaman narasi dapat dilakukan di ruang control audio atau juga dapat direkam pada kamera. Reporter yang bekerja dengan deadline sering melakukan perekaman di lokasi peliputan. Teknik ini harus dilakukan dengan hati-hati, karena dapat terganggu dengan suara-suara yang tidak perlu ikut terekam materi siaran, misalnya suara kendaraan atau orang lain yang tidak ada hubungannya dengan VO yang dibuat.
- ***Mixing***  
*Mixing* adalah tahapan menyesuaikan, menyelaraskan, menyeimbangkan suara, dan pemberian efek suara berupa musik pada program (adegan) dengan memperhatikan kepentingan gambar yang ditampilkan, misalnya gambar pada tepi jalanan bisa ditambahkan dengan efek suara kendaraan bermotor atau efek ilustrasi musik, untuk memeberikan sentuhan emosi, keindahan, keharmonisan program tersebut.

Jika proses *mixing* sudah selesai dilakukan preview. Mengecek keseluruhan materi program. Kalau tidak ada masalah, program tersebut siap on air, namun jika ilustrasi musik dengan dialog belum seimbang dapat dilakukan lagi penyempurnaan lagi.

- **Mastering**

*Mastering* disebut juga *print to tape* merupakan proses akhir dari pascaproduksi, yaitu mentransfer hasil final editing yang sudah siap untuk tayang, ditransfer ke dalam kaset (Betacam digital, Betacam analog, MiniDV, DVcam, atau DVD). Umum yang dipakai adalah Betacam digital dan MiniDV, karena kedua kaset ini kualitasnya lebih baik dari yang lainnya.

- **Offline editing** : pada editing linear dan nonlinear seluruh materi melalui offline editing, yaitu editing awal untuk memilih gambar yang baik dari rekaman asli hasil liputan (*master shooting*). Offline editing dapat juga dilakukan dengan menambah gambar dari stock shot atau footage lain sesuai kebutuhan materi program. Hasil offline selanjutnya akan masuk pada tahapan online editing untuk menyempurnakan agar layak disiarkan.
- **Online editing** : proses akhir editing program untuk materi yang siap disiarkan, atau proses akhir program yang tidak/belum untuk disiarkan. Online editing merupakan kelanjutan dari offline editing. Materi program yang sudah melalui offline editing akan disempurnakan audio video (AV) dengan menambah effect visual, graphic, telop, tamplate, atau running text.

○ ***Kontinuiti***

*Kontinuiti* atau kesinambungan film/video harus menyajikan citra secara berkesinambungan, lancar, logis, dan wajar (masuk akal). Secara garis besar, sebuah rangkaian film cerita/film/informasi dibangun dengan menyampaikan atau mempertahankan dua aspek kontinuiti, yakni:

a. Kontinuiti Ruang

Membangun logika perpindahan ruang yang wajar, meskipun hanya diberikan visual sederhana.

b. Kontinuiti Waktu

Mencakup lampu, sekarang, yang akan datang, menurut kondisi.

Beberapa elemen lain yang harus diperhatikan:

- Kontinuiti gerakan dan emosi pemain

Setiap pemain diharapkan sadar kontinuiti, semakin profesional seorang pemain maka kemampuan dalam kontinuiti gerakan dan emosinya diharapkan semakin baik.

- Kontinuiti lighting

Kondisi cahaya antar shot, terutama dalam satu scene diharapkan tidak berubah agar penonton tidak terganggu karena terjadi jump light.

- Kontinuiti suara

Suara juga sangat penting dijaga kontinuitinya terutama dalam hal tone, equalisasi, noise, atmosfer, dsb.

c. Kontinuiti Art

Kontinuiti yang perlu dijaga dalam art antara lain wardrobe, make up, property, setting. Film/video dapat memanipulasi/menciptakan ruang dan waktunya sendiri.



### 2.3.2 Jenis – jenis editing

*Continuity editing* : menghubungkan gambar yang satu dengan lainnya. Menghubungkan adegan satu dengan lainnya, sehingga tersusun cerita yang diinginkan. *Continuity editing* dipakai pada program drama dan produksi film.

*Compilation editing*: editing yang terikat pada *kontinuitas* gambar. Gambar disusun berdasarkan *script* atau *narasi*. Gambar mengikuti naskah sebagai pelengkap keterangan *narasi*. *Compilation editing* digunakan untuk program documenter, straight news, dan beberapa format program lainnya.

*Contiunity editing* dan *compilation editing*, kedua jenis editing ini harus tetap memperhatikan:

- (1) *Aspek rasionable*, yaitu hasil editing harus masuk akal dalam menyambung gambar-gambar satu sama yang lainnya, dengan mengikuti alur cerita . hanya melihat gambar tanpa penjelasan sudah dapat dimengerti alur cerita yang ingin disampaikan.
- (2) *Aspek attractive*, yaitu gambar-gambar yang diedit memiliki kesatuan informasi, motivasi, ekspresi, dengan pemilihan angle dan komposisi shot yang benar dan baik agar memberikan hasil editing yang indah dan enak ditonton.

## 2.4 Peran editor

### 2.4.1 Definisi Peran Editor

Peran seorang editor atau penyunting gambar adalah bagaimana mengemas atau membungkus materi pengambilan gambar untuk kemudian disusun kembali menjadi sebuah jalinan cerita yang memiliki dramtis dan estetis. Jika dalam penggarapan program acara televisi, video dan film pada saat tahap produksi menjadi

tanggung jawab sutradara maka dalam tahap pascaproduksi editor yang bertanggung jawab penuh. (Mabruri Anton, 2013:36)

Editor adalah orang terakhir dari seluruh pekerja produksi dalam penggarapan sebuah karya *visual* film dan program acara televisi. Pekerjaannya adalah mengkolaborasikan berbagai unsur kreatif sehingga mampu memberikan sentuhan seni pada hasil akhir karya *visual*. Dalam departemen editing, seorang editor biasanya akan dibantu oleh beberapa asisten yang berfungsi sebagai operator atau sebagai pencatat adegan disaat masih *offline*, termasuk *sound engineer*, atau *sound director* sebagai penata *sound*.

Menjadi seorang editor juga harus siap menjadi penata *sound*, pembuat efek visual, pembuat *tiitle*, dan yang lainnya yang sangat kompleks dan rumit. Di Eropa pekerjaan menjadi seorang editor hanyalah memotong dan menyusun gambar sesuai tuntutan scenario, biasanya untuk pembuatan *sound*, *tiitle*, dan efek disiapkan tenaga lain yang ahli dibidangnya.

#### 2.4.2 Tanggung Jawab Editor

Editor memiliki tugas dan tanggung jawab pada saat pasca produksi dengan melakukan *editing*, menajadikan suatu acara menjadi layak tayang. Seorang editor harus memiliki "*sense of art*" karena didalam bekerja ada unsur kreatif, ketelitian, kecermatan, dan kesabaran. (Rusman, 2015:140)

Pentingnya *sense of art* bagi editor, karena bias terjadi konsep program dan eksekusi di lapangan berjalan dengan baik, tetapi dalam editing tidak dilakukan dengan baik, hasil mungkin saja kurang baik. Sebaliknya, walau konsepnya biasa-biasa saja, dan pengambilan gambarnya juga biasa-biasa saja namun dalam proses *editing*. Diberi sentuhan artistik, unsur seni, dan informasi, program tersebut bisa menjadi baik dan enak ditonton.

Seorang editor harus memperhatikan kepentingan dan tujuan program yang diedit, dengan memperhatikan unsur-unsur, gerak, kata, irama, dan aspek-aspek artistik. Tidak hanya dapat merangkai alur ceritanya tetapi juga merangkai kesatuan informasi, unsur seni dengan memperhatikan keindahan dan motivasi setiap gambar.

Seorang editor tidak selamanya bekerja pada akhir suatu program atau pascaproduksi tetapi juga dapat bekerja sebelum program ditayangkan, contohnya program *live*. Seorang editor akan menyiapkan materi yang akan ditayangkan berupa VT (*Video Tape*) atau *footage*, yaitu sekumpulan gambar hasil rekaman liputan yang disusun kembali dengan tambahan narasi untuk disiarkan.

Seorang editor juga harus paham dengan *angle* kamera dan konsep program. Dapat membedakan program musik dan *reality show*. Karena pemilihan gambar dan sentuhan artistiknya ada perbedaan. Jika program musik akan memerlukan gambar-gambar riang, sedangkan program *reality show* lebih pada gambar yang natural.

Editor bertanggung jawab dengan gambar yang ditentukan. Dia harus tahu makna, tujuan, dan informasi gambar, agar orang yang menonton dapat mengerti gambar yang ditampilkan.

## **2.5. Regulasi**

Setiap program televisi harus tunduk dan patuh pada regulasi atau peraturan yang berlaku di Negara atau wilayah stasiun mengudara. Di Indonesia ada undang-undang nomor 32 tahun 2003 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 penyiaran (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-ketentuan lainnya.

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. Memperkeruh 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 yang hidup dan berkembang dalam masyarakat.

SPS juga ditetapkan agar lembaga penyiaran dapat menjalankan fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, kontrol, perekat sosial, dan pemersatu bangsa.

## **2.6. Ekstrasi penelitian**

Ekstrasi penelitian dahulu yang ditulis oleh Pribadi Wirasatria yang berjudul Peran Editor dalam Program Duduk Manis Studi Lapangan Di PT. Mega Adi Citra (Kresna TV) Yogyakarta. Penulis menggunakan metode penelitian pengumpulan data premier dan pengumpulan data sekunder. Dari hasil penelitian bisa kita simpulkan bahwa dalam proses editing, seorang Editor harus teliti dan jeli dalam mengedit video. Seorang Editor harus dapat berpikir cepat dan tepat terlebih untuk melawan deadline, serta dapat mencari solusi hingga mengambil keputusan yang matang.