

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PERAN EDITOR DALAM PROGAM MAGAZINE MAJALAH
KRESNA TV DI PT MEGA ADI CITRA – KRESNA TV
YOGYAKARTA**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
memperoleh gelar Ahli Madya Bidang Komunikasi Terapan
spesifikasi Broadcasting Radio - Televisi



Oleh :

Nurus Sholihin

2015/BC/4043

PROGRAM STUDI PENYIARAN (BROADCASTING) RADIO-TELEVISI
JENJANG PROGRAM DIPLOMA 3
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2018

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa laporan karya mahasiswa dengan:

Nama : Nurus Sholihin
NIM : 2015/BC/4043
Jurusan : Broadcasting Radio Televisi
Sekolah Tinggi Komunikasi Yogyakarta

Telah selesai melakukan praktek kerja lapangan di Kresna TV-PT. Mega Adi Citra. Jalan Pembela Tanah Air Nomer 15, Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55244, pada 1 Mei sampai 3 Juli 2018 di bagian Editor, dan telah menyelesaikan laporan dan siap disidangkan dengan judul:

STIKOM
Peran Editor Dalam Program “Majalah Kresna TV”
Studi Lapangan di PT. Mega Adi Citra (Kresna TV) Yogyakarta
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
Y O G Y A K A R T A

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Dosen Pembimbing

Supadiyanto,S.Sos.I.M.I.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktek Kerja Lapangan dengan judul “Peran Editor Dalam Program “Majalah Kresna TV” Studi Lapangan di PT. Mega Adi Citra (Kresna TV) Yogyakarta” karya:

Nama : Nurus Sholihin

NIM : 2015/BC/4043

Telah disahkan dan dipresentasikan di hadapan dosen penguji pembahasan jurusan/program studi Broadcasting Radio-Televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

Hari/tanggal : 29 Agustus 2018

Waktu : Pukul 11.00 WIB

Tempat : Ruang Presentasi Akademi Komunikasi Indonesia Yogyakarta.

Penguji I
PENGJI
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

(Supadiyanto, S.sos,M.I.Kom)

(Tjandra Setia Buwana.S.I.P)

Penguji III

(Herry Abdul Hakim .M,S.I.P,M.M)

Ketua STIKOM

Kaprodi D3 Penyiaran

R. Sumantri Raharjo, M.Si

Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Nurus Sholihin

NIM : 2014/BC/4043

Judul Laporan : Peran Editor Dalam Program “Majalah Kresna TV” Studi Lapangan di PT. Mega Adi Citra (Kresna TV) Yogyakarta

Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh Praktek Kerja Lapangan/ membuat Karya Kreatif di lembaga/industri/industri kreatif dengan bimbingan Dosen Pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam Daftar Pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan kaki (*footnote*) pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindak plagiasi (*plagiatrism*), dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya kesahihannya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 30 Agustus 2018

materai

Nurus Sholihin

MOTTO

“Mimpiku, senjataku. Senjata untuk menghadapi kehidupanku.”

“Hal terpenting dalam hidup adalah perubahan diri mejadi lebih baik.”

“Bahagia adalah sebuah hak, kerja keras adalah sebuah kewajiban. Laksanakan kewajiban, raihlah hakmu.”

“Kesakitan yang membuatmu berpikir. Pikiran yang membuatmu bijaksana.”

“Terbentur terbentur terbentur yang membuatmu terbentuk”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya juga memberi berkah yang melimpah kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir di Kampus kreatif STIKOM.
2. Orang tua yang sangat saya cintai, Bapak Nur Hadianto dan Ibu Ummi Sholikhah yang telah merawat, membesarkan, mendoakan serta mendidik saya dengan penuh kasih dan sayang. Mendukung sepenuhnya kegiatan belajar saya dengan penuh cinta dan pengertian yang besar.
3. Teman Saya Dadang Sanjaya yang selalu mensupport dan memberi dukungan ke saya untuk segera menyelesaikan laporan ini.
4. Kepada Mbag Prita yang telah bersedia membantu dan selalu mendukung saya dalam penyelesain laporan ini.
5. Kepada Mas Andre yang telah bersedia memberikan sharing ilmunya selama di AKINDO.
6. Teman Kontrakan Saya Abraham Fajar alam yang selalu memberi semangat untuk berkarya.
7. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2015 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih atas dukungannya selama ini.
8. Para dosen pak Heri, pak Tjandra, Pak Heru, pak Supadiyanto, Bu Sudaru murti, mas Ayi', Mba hanif, Mas Andre dan para dosen STIKOM yang lain, terima kasih atas ilmu dan pengetahuan serta bimbingan selama ini.
9. Para staf karyawan STIKOM yang sudah memberikan pelayanan yang baik selama berkuliah disini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan dengan mengangkat judul “Peran Editor Dalam Program “Majalah Kresna TV” Studi Lapangan di PT. Mega Adi Citra (Kresna TV) Yogyakarta” yang digunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar A,Md.

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini disusun berdasarkan pelaksanaan PKL yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2018 sampai 3 Juli 2018 di Kresna TV Yogyakarta. Penulis merasa beruntung mendapatkan kesempatan yang sangat berharga ini.

1. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran dalam proses pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih secara khusus kepada R. Sumantri Raharjo, M.Si selaku Ketua Sekolah Tinggi Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
2. Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn, selaku Kepala Program Studi Broadcasting STIKOM Yogyakarta.
3. Supadiyanto.Sos.I.M.I.Kom selaku dosen pembimbing dalam penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan.
4. Bapak, Ibu, kakak, tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
5. Mbak Elvis selaku Devisi Produksi yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kresna TV.
6. Mas Satria selaku Editor Program Majalah Kresna TV pada waktu saya magang yang sudah membantu dan memberi arahan tentang Editor.
7. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang selama 3 (tiga) tahun ini kita bersama-sama menempuh kuliah, ini sungguh kisah yang tak terlupakan.

Penulis menyadari bahwa laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini sangat masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati. Dan semoga laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Penulis

Nurus Sholihin

ABSTRAC

Television as an information tool that develops in Indonesia. With mass media, public television easily access information. The rapid development of this information media. With increased television competition, of course, we have to make broadcast programs with interest. There are many who play a role behind the success of television programs and all must be in accordance with the existing SOP. What is the role of the editor in the Kresna TV Magazine program at Kresna TV station ? The author uses qualitative research methods with data collection by observation, interview, literature study, documentation. The role of the editor is very important in making interesting programs. The responsibility of an editor in the Kresna TV Magazine program is to provide attractive packaging at the end of production or post-production. This packaging is in the form of selecting, cutting and combining audio visual. The editor is very influential on attracting or not the program or product that will be shown, because the final determinant in production is the editor's role. The editor must understand the composition, transition, effects, adjust video and audio aspects.

Keyword : role, editor, program, Majalah Kresna TV, Kresna TV

ABSTRAK

Televisi sebagai suatu alat informasi yang berkembang di Indonesia. Dengan media massa televisi masyarakat dengan mudah mengakses informasi. Sangat pesatnya perkembangan media informasi ini. Dengan persaingan televisi yang meningkat tentunya harus membuat program siaran dengan menarik. Ada banyak yang berperan dibelakang suksesnya acara televisi dan semua harus sesuai dengan SOP yang ada. Bagaimana peran editor dalam program Majalah Kresna TV di stasiun Kresna TV ? Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data secara observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi. Peran editor sangat penting dalam pembuatan program yang menarik. Tanggung jawab seorang editor dalam program Majalah Kresna TV adalah memberi kemasan secara menarik di akhir produksi atau pasca produksi. Pemberian kemasan yang ini berupa menyeleksi, memotong dan menggabungkan *audio visual*. Editor sangat berpengaruh atas menarik dan tidaknya program atau produk yang mau ditayangkan, karena penentu akhir dalam produksi adalah peran editor. Editor harus memahami segi komposisi, transisi, efek, *adjust video* maupun *audio*.

Kata kunci : peran, editor, program, Majalah Kresna TV, Kresna TV

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	III
KATA PENGANTAR	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
MOTTO	VI
KATA PENGANTAR	VI
ABSTRAK	VII
DAFTAR ISI	
VII	
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	
XIII	
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Maksud dan Tujuan	6
1.4. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan	7
1.5. Metode Penelitian.....	7
1.5.1. Paradigma Penelitian	7
1.5.2. Teknik Pengumpulan dan Jenis Data	8
1.5.3. Teknik Analisis Data	10
BAB II	
KERANGKA KONSEP	11
2.1. Penegasan Judul	11
2.2. Kajian Pustaka	13
2.3. Sejarah Televisi	13
2.4. Televisi Analog dan Digital	15
2.5. Sejarah Televisi Indonesia	17

2.6. Karakteristik Televisi	24
2.7. Kekuatan dan Kelemahan Televisi	25
2.8. Fungsi Televisi dan Pemanfaatannya	26
2.9. Komunikasi Massa	28
2.10. Struktur Organisasi Program Televisi	29
2.11. Peran Editor	32
2.12. Dasar dan Konsep Editor	37
2.13. Editing	38
2.14. Teknologi Editing Film dan Televisi	42
2.15. Dasar Video	45
2.16. Program	47
2.17. Majalah Kresna TV	56
2.18. Peta Persaingan Media Massa di Indonesia	57
2.19. Persaingan Televisi Lokal di DIY	60
2.20. Regulasi	61
2.21. Ekstraksi Penelitian	68
BAB III	
DESKRIPSI PERUSAHAAN	71
3.1. Sejarah Berdirinya Kresna TV	71
3.2. Logo Kresna TV	72
3.3. Pemilihan Nama dan Filosofi Kresna TV	72
3.4. Kresna TV Sebagai Citra Spirit Yogyakarta	73
3.5. Maksud dan Tujuan Pendirian Kresna TV	74
3.6. Visi dan Misi Kresna TV	75
3.7. Segmentasi Program Siaran Kresna TV	77
3.8. Format Program Siaran Kresna TV	79
3.9. Lokasi Kantor Kresna TV	81
3.10. Program Acara Kresna TV	82
3.11. Pola Siaran Kresna TV	84
3.12. Struktur Organisasi Kresna TV	85
3.13. Unit Kerja PKL	90
3.14. Sarana dan Prasarana Kresna TV	91

BAB IV

KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	93
4.1.Deskripsi Kegiatan Kerja Praktek	93
4.2.Analisis Hubungan Kerja Pada Saat PKL	94
4.3.Pembahasan	95
4.4.Standart Operasional Prosedur Majalah Kresna TV	100
4.5.Tahapan Produksi Format Konten Majalah Kresna TV.....	101
4.6.Standart Operasional Prosedur Editor di Kresna TV	102
4.7.Proses Kerja Editor di Majalah Krena TV.....	104
4.8.Peran Editor Dalam Program Majalah Kresna TV	105
4.9.Tanggung Jawab Editor Pada Program Majalah Kresna TV	108
4.10. Proses Editing Program Majalah Kresna TV	114
4.11.1. Proses Editing Program Majalah Kresna TV	114
4.11.2. Proses Editing Program Majalah Kresna TV	132
4.11.3. Preview Oleh Produser	155
4.11.4. Evaluasi	155

BAB V PENUTUP

5.1.Kesimpulan.....	164
5.2.Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	160

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0. Acmade Picsynch untuk Koordinasi Suara	42
Gambar 2.1. Map of Media Concentration In Indonesia	58
Gambar 2.2. Map of Media Concentration In Indonesia	59
Gambar 3.1. Logo Krena TV	72
Gambar 3.2. Logo Krena TV waktu siaran	72
Gambar 3.3. Logo Krena TV HD ketika <i>Live Stream</i>	72
Gambar 3.4. Peta Lokasi dan alamat Kresna TV	81
Gambar 3.5. Pola Siaran Kresna TV	84
Gambar 3.6. Struktur Organisasi Kresna TV	85
Gambar 3.7. Struktur Organisasi Produksi Program Majalah Kresna TV	85
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Produksi Program Majalah Kresna TV	95
Gambar 4.2. SOP Majalah Kresna TV	96
Gambar 4.3. SOP Format Konten Majalah Kresna TV	98
Gambar 4.4. Skema Kerja Editor Program Majalah Kresna TV	104
Gambar 4.5. Tempilan Mau mencari <i>Software</i>	115
Gambar 4.6. Tempilan Awal <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	115
Gambar 4.7. Menu Ketika mau membuat <i>new project</i>	116
Gambar 4.8. Tampilan ketika klik <i>new project</i>	116
Gambar 4.9. Menyimpan <i>Project</i>	117
Gambar 4.10. Tampilan <i>Project Adobe Premiere Pro CC</i>	117
Gambar 4.11. Tampilan <i>proses membuat news squence</i>	118

Gambar 4.12. Pembuatan <i>bin</i> atau folder pada <i>project</i>	119
Gambar 4.13. <i>Bin</i> yang dibutuhkan	119
Gambar 4.14. Proses <i>Import</i>	120
Gambar 4.15. <i>Conforming</i> file yang <i>di-import</i>	120
Gambar 4.16. Proses memasukkan <i>file video ke timeline</i>	121
Gambar 4.17. <i>Clip Mismatch Warning</i>	121
Gambar 4.18. Menyeleksi <i>Voice Over</i>	122
Gambar 4.19. Proses Editing <i>footage Video</i>	123
Gambar 4.20. Menggabungkan Video dan <i>Voice Over</i>	123
Gambar 4.21. Tampilan letak <i>Backsound</i>	124
Gambar 4.22. Tampilan Balance Menggunakan <i>Pan Tool</i>	124
Gambar 4.23. <i>Audio Transition</i>	125
Gambar 4.24. <i>Audio Transition</i>	126
Gambar 4.25. Tampilan Posisi <i>Grafis</i>	126
Gambar 4.26. Posisi <i>Grafis</i> Narasumber	127
Gambar 4.27. Tahap <i>Trimming (Mark in dan Mark out)</i>	127
Gambar 4.28. Memasukkan <i>sequence editing ke sequence render 4:3</i>	128
Gambar 4.29. <i>Sequence setting render 4:3</i>	129
Gambar 4.30. Menyesuaikan <i>sequence editing ke sequence 4:3</i>	129
Gambar 4.31. Merubah nilai angka dari <i>dynamic sound</i>	130
Gambar 4.32. <i>Mark in dan mark out</i>	130
Gambar 4.33. Proses ke menu <i>export</i>	131
Gambar 4.34. Proses memilih tempat penyimpanan	131

Gambar 4.35. Tampilan Menunggu Proses Render	132
Gambar 4.36. Hasil mengatur format <i>video</i> dan <i>preset file</i> HD	132
Gambar 4.37. Tampilan mau mencari <i>software</i>	133
Gambar 4.38. Tampilan awal <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	134
Gambar 4.39. Menu ketika mau membuat <i>new project</i>	134
Gambar 4.40. Tampilan ketika klik <i>new project</i>	135
Gambar 4.41. Menyimpan <i>project</i>	135
Gambar 4.42. Tampilan project <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	136
Gambar 4.43. Tampilan proses membuat <i>new squence</i>	136
Gambar 4.44. Pembuatan <i>bin</i> atau folder pada <i>project</i>	137
Gambar 4.45. <i>Bin</i> yang dibutuhkan	138
Gambar 4.46. <i>Proses Import</i>	138
Gambar 4.47. <i>Cunforming</i> file yang <i>di-import</i>	139
Gambar 4.48. Proses memasukkan <i>file video</i> ke <i>timeline</i>	139
Gambar 4.49. <i>Clip Mismatch Warning</i>	140
Gambar 4.50. Menyeleksi <i>Voice Over</i>	140
Gambar 4.51. Proses <i>synchronize</i>	141
Gambar 4.52. Proses <i>synchronize</i>	141
Gambar 4.53. Proses <i>synchronize</i>	141
Gambar 4.54. Proses <i>Nest</i>	142
Gambar 4.55. Proses <i>Nest</i>	142
Gambar 4.56. mengaktifkan <i>Multicamera</i>	143
Gambar 4.57. Tampilan <i>Multicamera</i>	143

Gambar 4.58. Proses Editing <i>footage</i> Video	144
Gambar 4.59. menggabungkan Video Narasumber dan hasil Liputan	145
Gambar 4.60. Koreksi Video	145
Gambar 4.61. Tampilan letak <i>Backsound</i>	145
Gambar 4.62. Tampilan Balance Menggunakan Pan Tool	146
Gambar 4.63. <i>Audio Transition</i>	147
Gambar 4.64. <i>Audio Transition</i>	147
Gambar 4.65. <i>Video Transition</i>	148
Gambar 4.66. Tampilan posisi <i>grafis</i>	148
Gambar 4.67. Posisi <i>grafis</i>	149
Gambar 4.68. Tahap <i>Trimming</i> (<i>Mark in</i> dan <i>Mark out</i>)	150
Gambar 4.69. Memasukkan <i>sequence editing</i> ke <i>sequence render 4:3</i>	150
Gambar 4.70. <i>sequence setting render 4:3</i>	151
Gambar 4.71. Menyesuaikan <i>sequence editing</i> ke <i>sequence 4:3</i>	151
Gambar 4.72. Merubah nilai angka dari <i>dynamic sound</i>	152
Gambar 4.73. <i>Mark in</i> dan <i>Mark out</i>	153
Gambar 4.74. Proses ke menu <i>export</i>	153
Gambar 4.75. Proses memilih penyimpanan dan mengatur format <i>file</i>	154
Gambar 4.76. Tampilan Menunggu Proses <i>Render</i>	154
Gambar 4.77. Tampilan Proses <i>Export</i>	155
Gambar 4.78. Hasil mengatur format <i>Video</i> dan <i>present file HD</i>	155

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan program hiburan dan program informasi	47
Tabel 3.1. Segmentasi Target Pemirsa Kresna TV	77
Tabel 3.2. Jumlah Tayang dan Format Program	79
Tabel 3.3. Program Acara Kresna TV	82
Tabel 3.4. Pola Siaran Kresna TV	84
Tabel 3.5. Jumlah Crew Kresna TV	86
Tabel 4.1. Analisis Kegiatan PKL	93
Tabel 4.2. Analisis Hubungan kerja	94
Tabel 4.3. Rundown Program Majalah Kresna TV	103
Tab3l 4.4. TahapanProses Editing	109
Tabel 4.5. Perbedaan Konsep <i>Interview</i> dan <i>Reporting</i>	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern saat ini, mencari sebuah informasi maupun hiburan tidaklah sulit. Semakin berkembangnya teknologi dan sudah banyak media yang ditawarkan, membuat masyarakat tinggal memilih media yang sesuai dengan keinginan mereka dari mulai radio, televisi, dan juga media sosial lainnya. Namun dari zaman ke zaman televisilah yang masih menjadi pilihan masyarakat, karena televisi dapat masuk di setiap kalangan. Melalui program acara yang pada dasarnya dapat menjangkau semua kalangan dari acara music, sinetron, *talkshow*, berita dan lain sebagainya.

Media televisi adalah media audio visual yang dapat dinikmati oleh mata dan telinga, dan apa yang ditayangkan seolah-olah realitasnya yang sebenarnya (Hartiningsih,2014:31). Kehadiran media televisi menjadi suatu kebutuhan dalam ruang public. Tayangan program acara yang beraneka ragam, cukup banyak menyedot perhatian masyarakat (Wawan Kuswandi,2008:56).

Televisi merupakan jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki komunikasi massa, yaitu berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesanya bersifat umum, sasarannya menimbulkan keserempakan dan komunikasinya bersifat *heterogen* (Effendy, 2002:21). Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat membuat semakin mudahnya mengakses dan mengirimkan data. Televisi menyampaikan informasi berupa gambar dan suara yang membuatnya berbeda dengan media komunikasinya lain seperti radio dan media cetak (Hartiningsih,2014:31).

Dengan adanya media komunikasi massa televisi, kebutuhan informasi dan hiburan masyarakat menjadi semakin mudah terpenuhi. Bahkan untuk sekarang ini dibandingkan dengan media massa lain, televisi merupakan media yang paling banyak diminati, karena dinilai lebih

menarik. Televisi memiliki daya tarik yang kuat disebabkan oleh unsur-unsur *audio* yang berupa suara, dan *visual* yang berupa gambar hidup yang menimbulkan kesan mendalam pada pemirsanya. Selain karena kelebihan tersebut, televisi diminati karena adanya beragam pilihan, mulai dari stasiun televisi, sampai program-program televisi bisa ditonton menggunakan jaringan internet.

Undang-undang RI No.32 Tahun 2002. Tentang Penyiaran bahwa setiap warga negara Indonesia memiliki hak, kewajiban dan tanggung jawab dalam berperan serta mengembangkan penyelenggaraan penyiaran nasional. Regulasi tersebut telah memberikan peluang bagi setiap warga negara untuk berperan serta dalam pengembangan dan penyelenggaraan jasa penyiaran. Salah satunya menyelenggarakan jasa penyiaran televisi.

Sejak kehadiran televisi tanggal 24 agustus 1962. Perkembangan pertelevisian di Indonesia mengalami perkembangan begitu cepatnya, hanya dalam tiga dasa warsa kini telah berdiri beberapa lembaga penyiaran televisi swasta, yang tentu saja berdirinya dilatar belakangi masalah “economic interst” jadi berbeda dengan lembaga penyiaran TVRI, yang lebih mengutamakan sesuai dengan fungsi media massa. Setelah pemerintah Indonesia membuka diri dengan kebijakan “Udara Terbuka” yang berarti menerima segala bentuk pancaran siaran televisi dari negara manapun, ini berarti masyarakat Indonesia memiliki banyak pilihan untuk menonton acara yang disenangi, demikian pula Satelit Komunikasi Domestik Palapa transpondenya bukan hanya disewa oleh negara-negara ASEAN, tetapi juga oleh televisi Australia (Subroto,1994 : 27).

Terbukti, hingga 27 tahun setelah berdirinya TVRI, penduduk indonesia hanya bisa menyaksikan satu saluran televisive saja. Namun pada tahun 1989, pemerintah akhirnya mengizinkan RCTI sebagai stasiun televisi swasta pertama di Indonesia, kemudian di susul oleh SCTV , yang pada awal bersiaran sebagai televisi lokal di daerah Surabaya. Dan hingga saat ini terdapat, 15 stasiun televisi nasional yang resmi mengudara di Indonesia. Serta ratusan televisi berjaringan atau televisi lokal yang ikut ambil bagian dalam pertelevisian di Indonesia. Dengan semakin

berkembangnya media televisi, dimanfaatkan oleh para pengelola media untuk melebarkan sayapnya dengan mendirikan cabang di tiap daerah maupun kota atau kabupaten, salah satunya adalah Yogyakarta.

Yogyakarta sebagai daerah yang kaya dan masih kental dengan kearifan budaya lokal, menjadi ladang dan target bagi para pengelola media untuk mendirikan lembaga penyiaran yang berpusat dari Jakarta. Kuatnya nilai tradisi dan kultur masyarakat Yogyakarta, menjadikan persaingan industri pertelevisian di Yogyakarta berkembang dengan begitu cepat. Namun tidak dipungkiri dampak dari itu, telah berdiri beberapa lembaga penyiaran lokal untuk ambil andil dalam persaingan bisnis pertelevisian di daerah DIY. Yogyakarta sendiri memiliki beberapa televisi swasta yang berdiri *independent* maupun cabang dari televisi nasional yang berpusat dari Jakarta. Seperti TV One Yogyakarta, Trans TV Yogyakarta, Indosiar Yogyakarta, MNC TV Yogyakarta, SCTV Yogyakarta, Global TV Yogyakarta, ANTV Yogyakarta, Trans 7 Yogyakarta, RCTI Yogyakarta, Metro TV Yogyakarta, NET TV Yogyakarta dan RTV Yogyakarta. Dan lembaga penyiaran lokal seperti ADI TV ,Jogja TV, RBTV , TVRI Jogja dan Kresna TV.

Kresna TV merupakan lembaga penyiaran lokal di Indonesia yang berdiri *independent* di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Dengan resmi berdiri pada tahun 2016 dengan melalui proses legal dari tahun 2008. Dengan semboyan "Citra Spirit Jogja", Kresna TV akan mengabadikan dan mewujudkan beragam keistimewaan semangat khas Jogja, seperti: kemandirian, kepeloporan, pelestarian, keanekaragaman, keramahan, intelektualitas, kreativitas dan inovasi. Semuanya dirangkum dalam ragam programnya yang komunikatif, inspiratif dan partisipatif, dalam bentuk tayangan yang sehat, mendidik dan mencerahkan. Dengan potensi yang dimilikinya, Kresna TV siap memosisikan diri sebagai "Gerbang Visual Dunia Pendidikan, Seni Budaya dan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta". Semua program acara yang dimiliki oleh Kresna TV mempunyai daya tarik dan ciri khas masing-masing untuk menggaet pemirsanya, terutama program acara *magazine*.

Magazine atau majalah udara adalah format program acara televisi yang materinya bersifat heterogen, terdiri dari berbagai fakta dan pendapat yang dirangkai menjadi satu program. Sifatnya *timelines*, namun tidak menutup kemungkinan ada beberapa materi yang mempunyai unsur berita yang kuat mengandung *human interest*. Dengan durasi tayang 30 menit dengan *real time* 20 – 24 menit atau 60 menit dengan durasi *real time* 40-46 menit (Rusman Latief dan Utud, 2015).

Pada saat melaksanakan praktek ini. Penulis memilih PT.Mega Adi Citra (Kresna TV) sebagai tempat untuk melaksanakan salah satu mata kuliah wajib di semester 6, yaitu melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ataupun pembuatan karya kreatif (TA) guna menyelesaikan persyaratan kelulusan di program studi D3 penyiaran, Sekolah Tinggi Komunikasi Yogyakarta (STIKOM). Dan memilih PT. Mega Adi Citra (Kresna TV) sebagai lokasi PKL dengan pertimbangan, melihat bahwa Kresna TV merupakan lembaga penyiaran tergolong paling muda diantara televisi nasional maupun lokal yang telah lebih dahulu berdiri di Yogyakarta. Seperti ADI TV, Jogja TV, RBTv dan beberapa stasiun nasional teresial Jakarta, namun Kresna TV sudah mampu memberikan tayangan yang menghibur dan serta informatif.

Walaupun tergolong baru, dengan resmi mengudara dilangit Yogyakarta tahun 2016. Penulis beranggapan bahwa selama 2 tahun bersiaran, Kresna TV sudah memiliki kualitas tayangan dengan program-program unggulan yang tergolong *fresh*, menarik dan informatif. Dengan beberapa program acara yang ada di Kresna TV yaitu Majalah Kresna TV, Nuansa Ramadhan, Imix, dan Galanada, yang dapat dijadikan sarana pengaplikasian ilmu di perkuliahan terutama pada jurusan *Broadcasting* Radio dan Televisi. Dengan semboyan “Citra Spirit Jogja”, tentunya Kresana TV dituntut untuk harus berinovasi dan dapat menyajikan program acara yang berkualitas. Untuk dapat menyajikan program acara berkualitas, tentunya dalam proses produksi harus terkoordinasi dengan baik dan benar sesuai dengan alur kerja.

Salah satu program yang menjadi peminatan sang penulis dan memilih Kresna TV yaitu, program *magazine* Majalah Kresna TV. Sebuah program yang ditayangkan dengan durasi 60 menit, memiliki desain program yang tergolong baru di beberapa lembaga televisi swasta lokal yang ada di Yogyakarta. Memiliki waktu siaran dua kali dalam satu hari pada jam 16.30 WIB, serta pada jam 20.00 WIB. Program ini berisikan hal-hal unik yang ada di Yogyakarta dan juga Solo dikemas dengan penyajian berita paket atau *magazine*. Dan menurut penulis, keunggulan lain dari program Majalah Kresna TV adalah dalam segi tampilan *visual* dari mulai pengambilan gambar hingga proses *editing*, memiliki kualitas yang sudah cukup bagus dan menarik. Sebagaimana yang kita tahu visual merupakan salah satu faktor utama untuk membuat sebuah program acara tampak lebih menarik terlepas dari naskah produksi yang telah direncanakan.

Industri pertelevisian memerlukan banyak tenaga terampil di bidang penyiaran untuk menduduki posisi *Camera Person, Editor, Floor Director, Creative, Production Assistant, Audio Person, Lighting dll*. Dalam laporan ini penulis memilih sebagai editor, dengan tujuan peniliti ingin mengetahui serta memperdalam peran editor di program acara Majalah Kresna TV yang ada di Kresna TV. Kegiatan praktek kerja lapangan yang telah saya lakukan di Kresna TV akan sangat berguna bagi pemahaman teman-teman dari Sekolah Tinggi Komunikasi Yogyakarta yang nanti melaksanakan Praktek Kerja Lapangan terutama pada bidang editor.

Tentunya juga Kresna TV mempunyai struktur format tertentu untuk pengolahan agar video-video yang akan disiarkan mempunyai hasil yang baik dan berkualitas. Penayangan program acara yang berkualitas tentunya tidak lepas dari tim produksi yang mempersiapkan materi dan ide kreatif. Visual yang diciptakan juga memberikan informasi tentang apa yang terlibat dilayar televisi, dan disini pentingnya seorang “editor”.

Editor adalah sineas profesional yang bertanggung jawab mengkontruksi cerita secara indah dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan naskah program. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling*

(kesadaran/rasa/indra pencitraan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shotnya* dan seni-seni grafis. Editor sendiri adalah sebutan bagi seorang profesi sebagai ahli penyusunan, penyeleksi, penggabungan dan pemotongan gambar *video* dan *audio* (Rusman Latief dan Utud, 2015).

Tugas dan tanggungjawab editor begitu penting dan berat, karena tahap pasca produksi inilah tempat bermuaranya semua materi hasil pekerjaan dari banyak orang di divisi yang berbeda diramu menjadi sebuah program dan jelas, lalu menyajikannya menjadi tayangan yang menarik dan enak ditonton. Karena itulah dibutuhkan sumberdaya-sumberdaya manusia yang memiliki mental dan pribadi yang kuat untuk dapat bekerja sebagai editor di stasiun tv. Sanggup bekerja dibawah tekanan yang besar, dapat bekerja dengan banyak orang dari berbagai divisi serta, mampu mengambil keputusan-keputusan penting dalam pekerjaan terutama untuk program-program dengan *deadline* waktu yang sempit.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran editor dalam program acara “Majalah Kresna TV” di Kresna TV Yogyakarta?

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pelaksanaan praktek kerja lapangan ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimana peran dari seorang *editor* dalam program acara Majalah Kresna TV di Kresna TV yogyakarta
2. Untuk mengetahui bagaimana mekanisme kerja seorang *editor* program acara Majalah Kresna TV di Kresna TV Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami editor program acara Majalah Kresna TV.
4. Memahami lebih dalam tanggung jawab serta cara kerja *editor*

5. Mempelajari bagaimana tahap-tahap yang dilakukan dalam proses *editing*
6. Menerapkan Ilmu Komunikasi *Broadcasting*, khususnya *editing* dalam proses pelaksanaan Magang di Kresna TV

1.4. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Praktek kerja Lapangan dilakukan dalam waktu dua bulan, serta mengikuti prosedur yang telah dibuat dan ditentukan oleh Kresna TV untuk ditempatkan sebagai editor dan terjun secara langsung ke lapangan pada:

Waktu : 1 Mei 2018 - 3 Juli 2018
Tempat : PT. Mega Adi Citra - Kresna TV
Alamat : Jl. Pembela Tanah Air No. 15 R.2, Kec. Tegalrejo, Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55244

1.5. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat bukan berbentuk angka. Penelitian kualitatif melibatkan penggunaan dan pengumpulan berbagai empiris seperti studi kasus, pengalaman pribadi, wawancara, observasi, yang dituangkan kedalam catatan lapangan / transkrip (Sugiyono, 2016 : 71).

1.5.1. Paradigma Penelitian

Paradigma atau *paradigm* (inggris) istilah tersebut berasal dari bahasa latin, yakni *para* berarti (disamping, disebelah) dan *diegma* berarti (memperlihatkan, yang berarti, model, contoh, arketipe, ideal). Paradigma adalah seperangkat asumsi tersurat dan tersirat yang menjadi gagasan-gagasan ilmiah (Ihalauw, 2004). Paradigma bukan masalah salah atau benar, melainkan lebih memberikan manfaat atau kurang bermanfaat sebagai cara pandang terhadap sesuatu.

1.5.2. Teknik Pengumpulan dan Jenis Data

Dalam penyusunan laporan praktek kerja lapangan ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, / catatan harian dan studi kepustakaan. Adapun jenis data yang digunakan dalam pengolahan penelitian sebagai berikut:

a. Data Primer

1) Observasi Partisipatif

Menurut Nasution (1988) didalam buku Sugiyono (2016:72) Memahami Penelitian Kualitatif menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam observasi, penulis terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data.

Dengan observasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Dalam pelaksanaan PKL (Praktek Kerja Lapangan) ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung proses *editing* program yang ada di Kresna TV. Observasi ini dilakukan untuk memahami bagaimana proses *editing* program yang ada di Kresna TV, yang dipandu oleh editor Kresna TV yaitu Pribadi Wirasatria untuk melihat apa saja yang ada di lingkungan pasca produksi.

Dalam divisi editing, saat awal PKL (Praktek Kerja Lapangan) diberikan kesempatan untuk beradaptasi serta pengenalan dengan lingkungan kerja, misalnya melalui pengenalan dengan karyawan pasca produksi, pengenalan mengenai alat-alat yang digunakan dalam pasca produksi meliputi VTR (*Video Tape Recorder*), *Software Adobe Premiere* dan lain-lain. Setelah melalui tahap orientasi atau adaptasi tersebut, belajar *rough cut*, *trimming* dan *titling* dalam program televisi. Dan apa yang didapatkan ketika

PKL (Praktek Kerja Lapangan), tidak jauh berbeda dengan apa yang saya dapatkan dimata kuliah *editing*. Namun disini kita lebih dituntut untuk kerja lebih giat, karena *deadline* acara yang harus tayang setiap minggunya. Adapun nama-nama para narasumber partisipan yang membantu dalam proses pengumpulan data untuk penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini, adalah :

1. Wempi Gunawan
2. Pribadi Wirasatria
3. Dimas Anindhito
4. Andreano Satrio Baskoro

2) Wawancara Mendalam

Menurut Sugiyono (2016:72) didalam buku Memahami Penelitian Kualitatif mendefinisikan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ini termasuk dalam kategori *in-dept interview*, dimana dalam pelaksanaan lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana pihak narasumber diminta pendapat, dan ide-idenya. Metode ini salah satu cara untuk mendapatkan sebuah informasi selama menjalankan PKL (Praktek Kerja Lapangan). Pada prinsipnya proses editing di Kresna TV sama dengan proses editing yang berlangsung di banyak stasiun televisi lainnya.

b. Data Sekunder

1) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara mencari data melalui buku-buku komunikasi dan jurnalistik serta tentang manajemen operasional. Selain mencari data melalui buku penulis juga mencari data melalui internet dengan membuka website resmi yang dapat dipertanggung jawabkan isinya.

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, di sekolah, di tempat kerja, di masyarakat, dan autobiografi. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data-data yang sudah ada di Kresna TV.

1.5.3. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan adalah pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data periode tertentu. Analisis data yang penulis gunakan ada dua tahap model Miles dan Huberman (Sugeng Pujileksono, 2015:152).

a. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data berarti mendisplay / menyajikan data dalam bentuk urian singkat, bagan, hubungan antara kategori, dsb. Penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bersifat naratif. Ini dimaksudkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.

b. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Kesimpulan dalam penelitian mungkin dapat menjawab rumusan masalah, kerana rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah peneliti berada dilapangan. Temuan baru yang disajikan berupa diskripsi atau gambaran awalnya belum jelas menjadi jelas dapat berupa hubungan kausal/interaktif dan hipotesis/teori. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan setelah dari lapangan.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Pada laporan Praktek Kerja Lapangan ini berjudul “ Peran Editor Dalam Program Acara *Magazine* Majalah Kresna TV di Kresna TV”

- **Peran**

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, 2008:1.051).

- **Editor**

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 tersebut, seorang editor biasanya akan dibantu oleh beberapa asisten yang berfungsi sebagai operator atau sebagai pencatat adegan disaat masih *offline*, termasuk *sound engineer* atau *sound direktor* sebagai penata *sound* (Rusman Latief dan Yusiatie Utud, 2015 : 140 -141).

- **Progam Acara**

Stasiun televisi setiap menyajikan berbagai jenis progam yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan progam untuk ditayangkan di televisi selama progam menarik dan disukai *audience*, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku (Morrison,2008 : 217-229).

- ***Magazine***

Program majalah udara yang materinya heterogen, terdiri dari berbagai fakta dan pendapat yang dirangkai menjadi suatu program. Sifatnya *timeliness*, namun tidak menutup kemungkinan ada beberapa materi yang

mempunyai unsur berita yang mengandung human interest (Rusman Latif & Yustatie Utud, 2015).

- **Majalah Kresna TV**

Majalah Kresna TV merupakan program *magazine* yang berisi tentang informasi menarik untuk diperbincangkan. Sebagai contoh menginformasikan tentang prestasi seseorang secara mendalam atau pengkabaran informasi yang menjadi hal baru yang ada di Yogyakarta. Program acara Majalah Kresna TV termasuk kategori *Softnews*, dengan format penyajian berita paket. Program ini menekankan *human interest* dan juga nilai jurnalistik sebagai karakteristik format acara, serta menjelaskan tentang apa yang tengah menjadi hal unik dan menarik yang terjadi di sekitar Yogyakarta dan juga Surakarta.

- **Kresna TV**

Awal gagasan pendirian Kresna TV sebagai lembaga penyiaran televisi *local* diawali pada sekitar bulan September tahun 2007, bermula dari forum dialog kecil di hotel Wisanti, Jalan Taman Siswa No. 79 Yogyakarta. Dalam pertemuan *non-formal* yang dihadiri sejumlah pengusaha pelaku industri pariwisata serta praktisi penyiaran tersebut diperbincangkan berbagai hal khususnya yang berkaitan dengan bagaimana strategi yang harus ditempuh untuk mengoptimalkan promosi pariwisata kota Yogyakarta. Salah satu hal penting yang terlontar dalam forum tersebut adalah kemungkinan menggunakan medium televisi baik konvensional (*broadcasting*) maupun nonkonvensional (*non-broadcasting*) yang dikembangkan secara khusus untuk menunjang komunikasi dan informasi industri pariwisata. Dari sanalah, kemudian muncul gagasan untuk mendirikan dan mengelola sebuah lembaga penyiaran televisi *local*. Salah satu pengusaha yang terlibat dalam forum tersebut memunculkan niat untuk mendukung gagasan tersebut dan siap menjadi investor hadirnya lembaga penyiaran televisi *local* baru di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kresna TV berupaya mengimplementasikan dan mengabadikan ragam keistimewaan, kearifan, karakteristik, dan semangat lokal khas

Yogyakarta seperti, kemandirian kepeloporan, pelestarian, keanekaragaman, keramahan, intelektualitas, kreativitas dan informasi.

2.2 Kajian Pustaka

2.3 Sejarah Televisi

Televisi sebagai suatu alat yang merupakan bagian dari suatu sistem yang besar, meskipun televisi merupakan kotak hitam yang ajaib. Tetapi apabila gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar televisi berhubungan langsung dengan televisi tadi yang telah ditekan tombolnya, maka dengan serta merta akan berubah kearah fungsi sebenarnya, dimana kita dapat menikmati acara yang ditayangkan dari stasiun penyiaran yang bersangkutan. Dengan demikian televisi baru dapat berfungsi dengan baik, setelah ditempatkan pada keseluruhan dari suatu sistem yang dasar. Suatu sistem penyiaran televisi, yaitu masalah produksi, pemancar dan televisi sebagai pesawat penerimanya dan inilah yang disebut dengan Trilogi Televisi.

Televisi sebagai suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan informasi, dengan menggunakan bayangan gambar dan suara, demikian halnya dengan video dan film. Pengertian ini sangat penting untuk difahami bagi mereka yang berkecimpung dibidang penyiaran televisi. Demikianlah televisi yang berkembang baegitu cepat sejalan dengan perkembangan teknologi elektronika, telah menjadi fenomena besar di abad ini, perannya amat besar dalam membentuk pola dan pendapat umum, termasuk pendapat untuk menyenangi produk-produk tertentu. Demikian pula perannya amat besar dalam pembentukan perilkudan pola berfikir (Subroto, 1994:1-2).

Pada tahun 1873 seorang operator telegram asal Valentia, irlandia yang bernama Joseph May menemukan bahwa cahaya mempengaruhi resitensi elektris selenium. Ia menyadari itu bisa digunakan untuk mengubah cahaya kedalam arus listrik dengan menggunakan fotosel selenium (*selenium photocell*). Joseph May bersama Wiiloughhby Smith (teknisi dari Telegraph Constuction Maintenance Company) melakukan

beberapa percobaan yang selanjutnya dilaporkan pada *Journal of The Society of Telegraph Engineers*. Hal ini merupakan embrio dari teknologi perekaman gambar (Anton Maburi, 2013 : 2).

Setelah beberapa kurun waktu lamanya kemudian diciptakan sebuah piringan meta kecil yang bisa berputar dengan lubang-lubang didalamnya oleh seorang mahasiswa yang bernama Julius Paul Gottlieb Nipkow pada tahun 1884 di Berlin, Jerman. Dan pada sekitar tahun 1920 John Logie Baird dan Charles Francis Jenkins menggunakan piringan Paul Nipkow untuk menciptakan suatu sistem dalam penangkapan gambar, transmisi, serta penerimanya. Dengan menerapkan sistem berdasarkan gerakan mekanik baik dalam penyiaran maupun penerimaan karena pada masa itu belum ditemukan sistem komponen listrik tabung hampa (*Cathode Ray Tube*).

Setelah dari penemuan itu kemudian muncul istilah televisi elektronik yang digagas oleh Farnsworth dan Zworykin, dengan ditemukannya televisi elektronik pada masa itu orang-orang berangsur-angsur mulai meninggalkan televisi mekanik dan menggantinya karena biaya operasionalnya yang murah dan dapat berjalan dengan baik.

2.3.1 Televisi Elektronik

Televisi elektronik sendiri digagas oleh Farnsworth dan Zworykin, baik Farnsworth maupun Zworykin, bekerja secara terpisah namun keduanya dapat membuat kemajuan bagi televisi secara komersial dengan biaya yang sangat terjangkau. Di tahun 1935, keduanya mulai memancarkan siaran dengan sistem yang seluruhnya elektronik. Kompetitor utama mereka adalah Baird Television, yang sudah terlebih dahulu melakukan siaran sejak 1928, dengan menggunakan sistem mekanik keseluruhan. Dan pada masa itu ukuran layar televisi hanya sekitar tiga sampai delapan inci sehingga persaingan mekanik dan elektronik tidak begitu terlihat nyata, namun kompetisi itu ada disana. Karakter gambar yang dihasilkan pada televisi generasi ini berwarna hitam-putih, dimana sinar pantulan setelah melewati sistem lensa akan

terbentuk gambar proyeksi hitam-putih. Gambar proyeksi ini langsung diubah menjadi sinyal gambar proyeksi hitam-putih sehingga jadilah siaran televisi.

2.3.2 Televisi Berwarna

Televisi berwarna biasa disebut sebagai televisi generasi kedua. Teknologi ini pertama kali dikemukakan oleh TV RCA, RCA membangun sistem warna menurut formatnya sendiri, mereka dengan cepat membuat sistem warna mampu untuk diterima pada sistem warna maupun hitam putih. Setelah RCA memperlihatkan kemampuan sistem mereka, format NTSC kemudian dijadikan acuan standar untuk siaran komersial pada tahun 1953 di wilayah Amerika. Seiring berjalannya waktu serta perkembangan teknologi, televisi dari waktu ke waktu mulai banyak perbaikan dan penambahan dari sisi teknologinya. Terbukti berkembangnya sistem televisi yang tak hanya menggunakan NTSC sebagai format standarnya. Ada tiga sistem di dalam televisi berwarna yaitu:

1. *Phase Alternating Line (PAL)* : 625 garis/detik – 60 Hertz
2. *National Television System Commitess (NTSC)* : 525 garis/detik - 50 Hertz
3. *Sequential Colour a Memoar (SECAM)* : 825 garis/detik – 50 Hertz

Untuk mengubah sistem, baik dari PAL ke NTSC, dari PAL ke SECAM, Dari NTSC ke SECAM, dari SECAM ke PAL bisa menggunakan *conversion unit* (Converter). Dan pada generasi ini televisi memiliki rasio 4 : 3.

2.4 Televisi Analog dan Digital

2.4.1 Televisi Analog

Sistem dari televisi analog adalah mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase atau frekuensi dari sinyal. Dalam hal ini, TV analog atau penyiaran analog mempunyai sifat mengenai gambar yang dihasilkan tidak jelas ataupun sering tidak ada gambarnya sama sekali dalam penyangannya. Hal ini disebabkan karena sistem penyiaran dari

televisi analog adalah mengidekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase dari sinyal yang menyebabkan adanya gambar yang jelas dan tidak jelas.

Televisi analog memvariasikan frekuensi dari sinyal menyebabkan adanya gambar yang jelas dan tidak jelas. Sebagai contohnya pada saat kita menyaksikan siaran televisi analog, kita sering menemukan tayangan dengan gambar jelek atau tidak jelas, lalu kita memutar antenna sebagai media penangkapan sinyal dari televisi analog tersebut agar bisa mendapat gambar yang bagus. Inilah aplikasi dari system penyiaran televisi analog yang bervariasi dengan voltase dari sinyal tersebut.

2.4.2 Televisi Digital

Televisi digital atau penyiaran digital adalah jenis televisi yang menggunakan modulasi digital dan sistem komperasi untuk menyiarkan sinyal video, audio dan data ke pesawat televisi. Jenis penyiaran tersebut mempunyai kualitas frekuensi penyiaran yang lebih tinggi dan kelebihan lainnya. Desain dan implementasi dari system televisi digital ditunjukan khususnya untuk peningkatan kualitas gambar dan suara. Televisi digital memungkinkan pengiriman gambar dan suara dengan akurasi dan resolusi tinggi. Sistem televisi digital mampu menghasilkan penerimaan gambar yang jernih, stabil, dan tanpa efek bayangan atau gambar ganda, walaupun pesawat penerima berada dalam keadaan bergerak dengan kecepatan tinggi. Sistem televisi digital tidak mengenal gambar tidak jelas, gambar ganda, dan kualitas gambar buruk lainnya.

Adapun kelebihan dari kualitas frekuensi penyiaran digital adalah meningkatnya penyelenggaraan televisi dimasa depan dapat diantisipasi dengan suatu terobosan kebijakan dalam pemanfaatan spektrum frekuensi, peyelenggaraan televisi digital berfungsi sebagai operator peyelenggara jaringan televisi digital, sedangkan progam atau konten disediakan oleh operator khususnya menyelenggarakan jasa progam / konten televisi digital. Dari aspek regulasi, terdapat izin peyelenggaraan jaringan dan peyelenggaraan jasa progam/konten sehingga dapat menampung banyak perusahaan baru yang bergerak dibidang peyelenggra televisi digital.

Bentuk penyelenggara sistem penyiaran di era digital mengalami perubahan dari pemanfaatan kanal maupun teknologi jasa pelayanannya. Pada pemanfaatan kanal frekuensi, terjadi efisiensi penggunaan kanal. Suatu kanal yang saat ini hanya bisa diisi oleh satu program saja nantinya bisa diisi antara 4 -12 program sekaligus (Taufan Denicmo : 2010).

2.5 Sejarah Televisi di Indonesia

2.5.1 Sejarah Siaran Televisi di Indonesia

Televisi sebagai produk teknologi maju berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi itu sendiri, dan telah menyentuh kepentingan umat manusia. Hal itu tidak bisa diungkiri lagi, yang disebabkan oleh kekuatan yang dimiliki oleh televisi sebagai alat dan merupakan salah satu bagian dari sistem yang besar, sehingga mampu menciptakan daya rangsang yang sangat tinggi dalam mempengaruhi sikap, tingkah laku, dan pola berfikir khalayaknya. Dimana akhirnya menyebabkan banyak sekali perubahan yang terjadi didalam masyarakat.

Hal tersebut juga dapat dirahasiakan oleh masyarakat Indonesia, sejak kehadiran televisi tanggal 24 Agustus 1962. Perkembangan pertelevisian di Indonesia mengalami perkembangan begitu cepatnya, hanya dalam tiga dasa warsa telah berdiri beberapa lembaga penyiaran televisi swasta, yang tentu saja berdirinya dilatar belakangi masalah “*economic interest*” jadi berbeda dengan lembaga penyiaran TVRI, yang lebih mengutamakan sesuai dengan fungsi media massa. Setelah pemerintah Indonesia membuka diri dengan kebijakan “Udara Terbuka” yang berarti menerima segala bentuk pancaran siaran televisi dari negara manapun, ini berarti masyarakat Indonesia memiliki banyak pilihan untuk menonton acara yang disenangi, demikian pula Satelit Komunikasi Domestik Palapa transpondenya bukan hanya disewa oleh negara-negara ASEAN, tetapi juga oleh televisi Australia (Subroto,1994 : 27).

Selain itu, berbicara tentang sejarah siaran televisi di Indonesia memang tak lepas dari stasiun televisi pertama di Indonesia yaitu TVRI, dengan siaran perdananya menayangkan Upacara Peringatan Hari

Kemerdekaan Republik Indonesia ke 17 dari Istana Negara Jakarta. pada masa itu masih menggunakan siaran Hitam-Putih, kemudian TVRI meliput Asian Games IV yang diselenggarakan di Jakarta dan di Jakarta Timur. Hingga tahun sebelum 1989 TVRI memonopoli siaran televisi di Indonesia, dan mendominasi siaran yang ada di ruang udara penyiaran di Indonesia hingga didirikannya RCTI di Jakarta dan SCTV di Surabaya. Pada tahun 80-an dan 90-an TVRI tidak diperbolehkan menayangkan iklan dan iklan hanya tayang di Jakarta Timur, dan pada akhirnya TVRI kembali menayangkan iklan dengan status sebagai Lembaga Penyiaran Publik. Latarbelakang berdirinya TVRI sebenarnya diawali sejak tahun 1961, ketika pemerintah Indonesia memutuskan untuk memasukkan proyek media massa televisi kedalam proyek pembangunan Asian Games IV dibawah koordinasi urusan proyek Asian Games IV. Dan pada tanggal 25 juli 1961, Menteri Penerangan mengeluarkan SK Menpen No.20/SK/1961 tentang pembentukan Panitia Persiapan Televisi (P2T). dengan didirikannya studio di eks AKPEN di senyan dan membangun sebuah dua pemancar, 100 watt dan 10 Kw (Anton Mabruuri, 2013 : 3).

Pada 20 Oktober 1963 di keluarkan Keppres No.215/1963 tentang pembentukan Yayasan TVRI dengan pimpinan umum presiden RI. Peraturan itu sebagai tombak bagi TVRI untuk melebarkan sayapnya dan pada tahun 1964 mulai dirintis pendirian Stasiun Penyiaran daerah yang dimulai dengan TVRI Yogyakarta dan berturut-turut diikuti stasiun penyiaran di daerah lain (Anton Mabruuri, 2013 : 4-5).

2.5.2 Sejarah Siaran Televisi Swasta di Indonesia

Memasuki tahun 2000-an pesawat televisi bukan lagi barang mewah (tersier) tetapi menjadi barang pokok (primer). Di tahun 2000-an pemerintah mendukung berdirinya stasiun-stasiun televisi swasta yang lainnya, pemerintah di bawah KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) mengeluarkan UU penyiaran. Berdasarkan UU penyiaran No.32 pasal 13 ayat 2 tahun 2002 lembaga Penyiaran terbagi atas:

- a. Lembaga Penyiaran Publik
- b. Lembaga Penyiaran Swasta

- c. Lembaga Penyaiaran Komunitas
- d. Lembaga Penyaiaran Berlangganan

Melihat dari kenyataan diatas maka dominasi pemerintah atas siaran televisi di Indonesia pada masa orde baru tidak lagi menguasai, namun terbukti siaran televisi di Indonesia sekarang di kuasai oleh televisi swasta, karena mereka berani keluar dari pakem TVRI yang terlihat kaku dan terlalu formal.

2.5.3 Perkembangan Televisi di Indonesia

Kutipan sejarah perkembangan televisi (Wawan, 2008) pada tahun 1962 menjadi tonggak pertelevisian nasional Indonesia dengan berdiri dan beroperasinya TVRI. Pada perkembangannya TVRI menjadi alat strategis pemerintah dalam banyak kegiatan, mulai dari kegiatan sosial hingga kegiatan-kegiatan politik selama beberapa *decade* TVRI memegang monopoli penyiaran di Indonesia, menjadi “corong” pemerintah. Sejak awal keberadaan TVRI, siaran berita menjadi salah satu andalan. Bahkan dunia dalam berita dan berita nasional ditayangkan pada jam utama. Bahkan Metro TV menjadi stasiun TV pertama di Indonesia yang focus pada pemberitaan, layaknya CNN atau Al-Jazeera. Pada awalnya, persetujuan untuk mendirikan televisi hanya dari telegram pendek Presiden Soekarno ketika sidang melawat ke Wina, 23 Oktober 1961.

Sulit dibayangkan bagaimana repotnya dan susahya ketika itu, karena bahkan untuk memilih peralatan yang mana dari perusahaan apa, masih serba menerka. Dalam perkembangannya, televisi swasta melahirkan siaran berita lebih variatif. Siaran berita yang bersifat *staright news*, seperti Liputan 6 (SCTV), Metro Malam (Metro TV), dan Seputar Indonesia (RCTI), tidak jadi satu-satunya pakern berita televise. Kurang dalamnya *staright news* disiasati stasiun TV dengan tayangan *depth reporting*, yang mengulas suatu berita secara mendalam. Tayangan itu antara lain Metro Realitas (Metro TV), Derap Hukum dan Sigi (SCTV), dan Kupas Tuntas (Trans TV). Sementara itu, berita kriminal mendapat tempat tersendiri dalam dunia pemberitaan televisi, sebutlah Buser (SCTV), Sergap (RCTI) dan Patroli (Indosiar). Tonggak kedua dunia

pertelevisian Indonesia adalah pada tahun 1987, yaitu ketika diterbitkannya Keputusan Menteri Penerangan RI Nomor : 190 A/Kep/Menpen/1987 tentang siaran saluran terbatas, yang membuka peluang bagi televisi swasta. RCTI, resmi mengudara, dan tahun-tahun berikutnya bermunculan stasiun-stasiun televisi swasta baru, berturut-turut adalah SCTV (24/0/1990), TPI (23/1/1991), ANTV (7/3/1993), Indosiar (11/1/1995), Metro TV (25/11/2000), Trans TV (25/11/2001), dan Lativi (17/1/2002) selain itu, muncul pula Global TV dan TV7. Jumlah stasiun televisi swasta belum mencakup jumlah stasiun televisi lokal.

Maraknya komunitas televisi swasta membawa banyak dampak dalam kehidupan masyarakat, baik positif dan negatif. Kehadiran mereka pun sering menimbulkan pro dan kontra dalam masyarakat, pada satu sisi masyarakat dipuaskan oleh kehadiran mereka menayangkan hiburan dan memberikan informasi, namun disisi lain mereka pun tidak jarang menuai kecaman dari masyarakat karena tayangan-tayangan mereka yang kurang bisa diterima oleh masyarakat atau individu-individu tertentu. Bagaimana juga, televisi telah sebuah keniscayaan dalam masyarakat dewasa ini. Kemampuan televisi yang sangat manajubkan untuk menembus batas-batas yang sulit ditembus oleh media massa lainnya. Televisi mampu menjangkau daerah-daerah yang jauh secara geografis, dapat juga hadir diruang publik hingga ruang yang sangat pribadi. Televisi merupakan gabungan dari media dengar dan gambar hidup (gerak atau *live*) yang bisa bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan, atau bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut. Oleh karena itu, televisi memiliki sifat yang sangat istimewa.

Kemampuan televisi yang luar biasa tersebut sangat bermanfaat bagi banyak pihak, dari kalangan ekonomi, hingga politik. Bagi kalangan ekonomi televisi sering dimanfaatkan sebagai media iklan atau promosi yang sangat efektif untuk memperkenalkan produk pada konsumen. Sementara, bagi kalangan politik, televisi sering dimanfaatkan sebagai media kampanye untuk menggalang masa contohnya adalah banyak pihak yang menilai kemenangan Susilo Bambang Yudoyono (SBY) di Indonesia

dan John F.Kennedy (JFK) di Amerika sebagai presiden adalah karena kepiawaiannya memanfaatkan media televisi. Belakangan televisi pun sering dimanfaatkan oleh pemerintah sebagai media sosialisasi sebuah kebijakan yang akan diambil kepada masyarakat luas, seperti kenaikan tarif dasar listrik, dan juga kehadiran televisi dimanfaatkan sebagai media pengawas kinerja pemerintah dalam mengontrol perkembangan negara. Kehadiran televisi banyak memberi pengaruh positif dalam masyarakat, terutama yang terkait dengan kemampuannya untuk menyebar informasi yang cepat dan dapat diterima dalam wilayah yang sangat luas pada waktu yang singkat.

Hasil penelitian MRI (2001) terhadap para ibu yang diungkapkan oleh Puspito (Almira-online) menyebutkan bahwa siaran televisi memberikan dampak positif bagi anak-anak mereka. Diantara dampak positif tersebut adalah menambah wawasan anak, anak menjadi lebih cerdas, anak dapat membedakan yang baik dan jahat, serta dapat mengembangkan keterampilan anak. Dampak negatif yang di lihat pada anak mereka, yaitu berperilaku keras, moralitas negatif, anak pasif, dan tidak kreatif, nilai sekolah rendah, kecanduan menonton, dan perilaku konsumtif (Wawan, 2008).

2.5.4 Sejarah TV Lokal di Indonesia

Penyiaran saat ini tidak menjadi monopoli Jakarta. Fenomena menjamurnya televisi lokal di berbagai daerah dapat dijadikan indikator telah menyebarkan sumber daya penyiaran. Asosiasi Televisi Lokal Indonesia (ATVLI), sebuah organisasi tempat bergabungnya televisi lokal yang berdiri pada 26 Juli 2012, hingga saat ini telah menghimpun sebanyak 76 stasiun televisi dan 176 stasiun televisi yang sedang mengajukan ijin siaran (Zei Chalatrax : 2014). Anggotanya tersebar diberbagai daerah di Indonesia, ada Bandung TV di Bandung, Bali TV di Bali, Riau TV di Pekanbaru Riau, dan berbagai deaerah lainnya. Belum lagi keberadaan televisi lokal lainnya belum terdata sama sekali. Dapat dibayangkan betapa ramainya udara Indonesia di masa yang akan datang dengan maraknya televisi lokal yang akan bermunculan. Menggeliatnya

perkembangan televisi lokal tidak seindah yang dibayangkan. Televisi lokal yang sudah beroperasi banyak berjibaku dengan masalah internalnya, dari persoalan buruknya manajemen, baik manajemen sumber daya manusianya maupun manajemen keuangannya, hingga pada persoalan sulitnya mendapat share iklan.

Iklan merupakan masalah tersendiri yang cukup membuat gelisah para pengelola sebagian besar televisi lokal. Potret buruknya sistem manajemen sebagian televisi lokal dapat dilihat dalam peristiwa protes karyawan salah satu televisi lokal yang terjadi di tahun 2005. Protes karyawan dilatarbelakangi kerana rendahnya upah yang diterima serta tidak adanya kepastian kerja bagi mereka.

Publik sesungguhnya menaruh harapan begitu tinggi terhadap televisi lokal. Kehadirannya diblantika penyiaran diharapkan dapat memberi alternatif tontonan dan dapat mengakomodasi khazanah lokalitas yang saat ini kurang tertampung dalam tayangan televisi. Zaman telah berubah, kosentrasi media dan pemusatan modal ingin dihilangkan, walaupun bisa dilakukan secara langsung, keinginan menyebar sumber daya itu akan dilakukan secara bertahap seiring dengan penataan sistem dan regulasinya. Ini merupakan berkah yang patut di syukuri masyarakat daerah.

Bila keadaan ini terus berjalan sesuai harapan, geliat industri penyiaran di daerah akan berkembang dan orang dan orang tidak lagi melihat Jakarta sebagai pusat peradaban penyiaran. Peradaban penyiaran lambat laun akan tumbuh diberbagai daerah. Fenomena ini mungkin hampir sama dengan keadaan pada zaman Yunani Kuno. Disana polis-polis berkembang dan kebudayaan tidak terpusat disuatu tempat. Banyaknya masalah yang dihadapi oleh industry televisi lokal menurut perhatian dan upaya untuk mengatasinya. Hal ini bukan hanya menjadi tanggung jawab *regulator* penyiaran, melainkan juga menjadi tanggung jawab pengelola televisi lokal itu sendiri. Dari sudut *regulator* diharapkan ada regulasi atau kebijakan yang memihak terhadap tumbuh kembangnya

televisi lokal. Pemihakan itu kemudian dituangkan dalam produk peraturan.

Dari sisi televisi lokal, harus segera dilakukan upaya, antara lain pertama, televisi lokal, harus mampu menciptakan keunikan dan program siaran yang dikelolanya. Bila hal ini bisa dilakukan, setidaknya televisi lokal dapat membangun posisi tawatr dihadapan televisi Jakarta dan dapat meraih pemirsa daerah yang selama ini menjadi penonton loyal televisi lokal. Bila televisi lokal telah menjadi tuan rumah didaerahnya sendiri, cita-cita mewujudkan sistem penyiaran nasional yang berkeadilan bukanlah sebuah impian yang utopis.

Pada era otonomi daerah, peran media massa makin urgen. Undang-Undang NO. 22 Tahun 1999 yang direvisi menjadi Undang-Undang Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah lebih menitikberatkan pada partisipasi dan kontrol masyarakat serta pemberdayaan institusi lokal. Salah satu upaya yang harus dilakukan demi suksesnya otonomi daerah adalah mengoptimalkan peran institusi lokal *non-pemerintah*, seperti media massa. Strategi komunikasi yang berkembang pun tidak lagi *centric vertical* seperti pada masa orde baru. Pada masa itu, media massa hanya menjadi corong komunikator puncak yang duduk di jabatan tertinggi pemerintahan sehingga informasi yang beredar pun hanya untuk kepentingan pemerintahan. Sementara itu, masyarakat diposisikan hanya sebagai komunikan yang dijejali dengan berbagai propaganda. Di Indonesia saat ini sudah berkembang strategi komunikasi *two traffic* yang dalam pandangan Peterson dan Burnett, telah terjadi komunikasi *vertical downward communication* dan *upward communication* (wawan, 2008 : Perkembangan Televisi).

Realitas tersebut merupakan harapan bagi kehidupan media massa di tanah air. Setidaknya, media massa pada orde ini dapat lebih memberdayakan dirinya sembari tetap mempertahankan empat fungsi pokoknya seperti tercantum di UU No. 32 Tahun 2002 pasal 4 ayat (1) dan (2) yang menyebut bahwa:

1. Penyiaran sebagai kegiatan komunikasi massa mempunyai fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan yang sehat, kontrol dan perekat sosial.
2. Dalam menjalankan fungsi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), penyiaran juga mempunyai fungsi ekonomi dan kebudayaan.

2.6 Karakteristik Televisi

Ditinjau dari stimulasi alat indra, dalam radio, surat kabar dan majalah, hanya mendapat alat indra, dan yang mendapat stimulasi yakni televisi. Dalam studio siaran radio hanya menggunakan alat indra pendengaran, dalam surat kabar dan majalah menggunakan alat indra penglihatan. Sedangkan televisi menggunakan alat indra pendengaran dan penglihatan. Berikut adalah karakteristik televisi.

1. Audiovisual

Televisi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media penyiaran lainnya, yakni dapat didengar sekaligus dapat dilihat. Jadi, apabila khalayak radio siaran hanya dapat mendengar kata-kata, musik, dan efek suara, maka khalayak televisi dapat melihat gambar yang bergerak. Maka dari itu televisi disebut sebagai media massa elektronik audiovisual. Namun demikian, tidak berarti gambar lebih penting daripada kata-kata, keduanya harus ada kesesuaian secara harmonis.

2. Berfikir dalam Gambar

Ada dua tahap yang dilakukan proses berfikir dalam gambar. Pertama adalah visualisasi yakni menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual. Kedua penggambaran yakni kegiatan merangkai gambar-gambar individual sedemikian rupa sehingga mengandung makna tertentu.

3. Pengoperasian Lebih Kompleks

Dibandingkan dengan radio siaran, pengoperasian televisi siaran jauh lebih kompleks, dan lebih melibatkan banyak orang. Peralatan yang digunakan lebih banyak dan untuk mengoperasikannya lebih rumit harus

dilakukan oleh orang-orang yang terampil dan terlatih (Darwanto Sastro Subroto, 1992 : 02).

2.7 Kekuatan dan Kelemahan Televisi

Menurut buku yang berjudul *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengolah Radio dan Televisi* karangan Morrison (2008:10-11), media penyiaran memiliki ciri dan sifat yang berbeda dengan media massa lainya (radio, televisi, surat kabar, majalah, buku), terdapat berbagai perbedaan sifat. 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, majalah, dan buku. Media cetak dapat dibaca kapan saja tetapi televisi dan radio hanya dilihat dan didengar sekilas dan tidak dapat diulang. Upaya menyampaikan informasi melalui media cetak, audio dan audiovisual masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan, bisa bersifat informatif, hiburan, maupun pendidikan atau gabungan antara ketiga unsur tersebut.

- a. Terdapat 4 kekuatan televisi diteori *Jurnalistik Infotainment* (Syahputra, 2006 : 70), yaitu:
 - Menguasai jarak dan waktu, karena teknologi televisi menggunakan elektromagnetik, kabel-kabel dan filter yang dipancarkan transmisi melalui satelit.
 - Sasaran TV *Online Streaming* dicapai untuk menjangkau massa cukup besar, nilai aktualitas terdapat suatu liputan atau pemberitaan cukup cepat.
 - Daya rangsang terhadap media televisi cukup tinggi. Hal ini disebabkan oleh kekuatan suara dan gambar yang bergerak (*ekspresif*).
 - Informasi atau berita-berita yang disampaikan lebih singkat, jelas, dan sistematis.
- b. Terdapat kelemahan televisi di teori *Jurnalistik Infotainment* (Syahputra, 2006 : 70), yaitu:
 - Media televisi terikat waktu tontonan.

- Televisi tidak bisa melakukan kritik sosial dan pengawasan sosial secara langsung dan vulgar.
- Pengaruh televisi lebih cenderung menyeluruh aspek psikologis massa. Bersifat “*transitory*”, karena sifat ini membuat isi pesannya tidak dapat dimemori oleh pemirsanya. Lain halnya dengan media cetak, informasi dapat disimpan dalam bentuk *kliping*.

2.8 Fungsi Televisi dan Pemanfaatannya

2.8.1 Televisi sebagai Media Massa

Berkembangnya teknologi komunikasi, dunia kini dirasakan semakin sempit karena dalam beberapa saat saja kita dapat berhubungan dengan yang lainnya, walaupun kita dibelahan bumi yang berbeda, sehingga kita rasanya berada dalam suatu tempat didunia, dan suatu masyarakat dunia. Akibat dari berkembang pesatnya teknologi komunikasi mengakibatkan berkembangnya media massa, bukan saja media elektronik seperti radio dan media cetak, tetapi juga merambah ke televisi.

Perkembangan media televisi begitu cepat, karena sebagai media massa yang dirasakan memiliki manfaat yang sangat besar. Dimana suatu peristiwa yang terjadi di belahan bumi yang berbeda, dalam waktu bersamaan dapat diikuti khalayak dibelahan bumi yang lain. Dengan jumlah penonton yang relatif tidak terbatas jumlahnya. Maka dengan kondisi semakin berkembangnya teknologi komunikasi ini, menyebabkan abad ini sebagai abad informasi.

Televisi sebagai media massa dengan kelebihan yang dimiliki, tidak lalu menjadi saingan dari media massa lainnya, bahkan bersama media cetak dan radio merupakan Tritunggal media massa, yang merupakan suatu tantangan bagi para pengelolanya. Karena harus mampu menjawab tantangan tersebut, apalagi di Indonesia yang menganut kebijakan udara terbuka (*Open Sky Policy*), menyebabkan terjadinya “Perang” program siaran, dalam arti terjadi persaingan program siaran dari berbagai stasiun penyiaran yang masuk ke kawasan suatu negara (Subroto, 1994:13-14).

2.8.2 Fungsi dan Peran Televisi sebagai Media Massa

Sesuai dengan cara penyampaian pesan informasinya, televisi sebagai media massa seperti halnya radio dimana proses komunikasinya hanya berjalan satu arah saja (*One Way Communication*), artinya si penerima pesan (komunikan) tidak dapat berhubungan langsung dengan sang pengirim pesan (komunikator), demikian pula komunikatornya pada media televisi tidak bersifat individual melainkan bersifat kolektif, sedang massa komunikannya adalah para penontonnya yang mempunyai karakteristik tersendiri.

Dengan sifat-sifat yang dimiliki media massa periodik seperti diuraikan di atas, menurut pakar ilmu komunikasi Dr. Harold S. Laswell mempunyai tiga fungsi, dimana setiap fungsi tidak berdiri sendiri melainkan akan saling menunjang.

1. *The Surveillance of Environment*

Yang berarti bahwa media massa bertindak sebagai pengamat lingkungan dan selalu akan memberikan berbagai informasi atas hal-hal yang tidak dapat terjangkau khalayak.

2. *The Correlation of the Parts of Society in Responding to The Environment*

Berarti bahwa media massa itu lebih menekankan kepada pemilihan, penafsiran tentang apa yang patut disampaikan kepada khalayak. Dengan demikian media massa dapat dinilai sebagai “*Gatekeeper*” dari arus informasi.

3. *The Transmission of The Social Heritage from Generation to The Generation*

Hal ini menunjukkan bahwa media massa berfungsi sebagai jembatan tata nilai dan budaya dari generasi satu ke generasi berikutnya, atau dengan kata lain media massa berfungsi pula sebagai media pendidikan (Subroto, 1994 : 15 -16).

2.9 Komunikasi Massa

Komunikasi bersifat dinamis, manusia merupakan makhluk komunikasi dan juga makhluk dinamis, sehingga komunikasi selalu mengikuti perubahan kebutuhan dan dinamika kehidupan manusia. Tidak diherankan, setelah kita melewati zaman industrial kini kita menghadapi zaman informasi.

Menurut (Rakhmat, 2011) definisi yang paling sederhana tentang komunikasi massa dirumuskan Britter (1998:10) yaitu, (*mass communication is message communicated through a mass medium to large of people*) komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada jumlah besar orang (Murtadi, Danawarjati. Prasetya. Dwi, Ekawati. Ratna, Ari, 2015 : 105 -106).

2.9.1 Karakteristik Audience

Dalam komunikasi massa, yang dimaksud *audience* sangatlah beragam, mulai dari penonton televisi sampai pembaca buku, majalah, koran, dan masing-masing diantaranya berbeda satu dengan yang lainnya. Dalam hal berfikir, menanggapi dari pesan yang diterimanya, pengalaman serta orientasi didalam kehidupan. Akan tetapi, masing-masing dari individu itu sendiri bisa saling mereaksi pesan yang diterimanya. Menurut Heibert (Nurudin, 2007 : 105 -106) *audience* dalam komunikasi massa memiliki 5 karakteristik, diantaranya:

1. *Audience* cenderung berisi individu-individu yang condong untuk berbagi pengalaman dan dipengaruhi oleh hubungan sosial diantaranya mereka. Dalam hal ini para individu tersebut lebih memilih produk media yang mereka gunakan dengan seleksi kesadaran.
2. *Audience* cenderung besar. Besar maksudnya adalah tersebar ke berbagai wilayah jangkuan sasaran komunikasi massa. Meskipun begitu ukuran dari besar ini sifatnya bisa jadi relatif. Hal ini dikarenakan ada media tertentu yang khalayaknya mencari ribuan bahkan jutaan. Perbedaan ini bukanlah suatu prinsip, jadi tidak ada ukuran pasti tentang luasnya dari *audience* ini.

3. *Audiens* cenderung heterogen. Dalam hal ini heterogen berarti *audiens* yang terdiri dari beragam lapisan katagori sosial.
4. *Audiens* cenderung anonim, yaitu tidak mengenal antara satu sama lain karena jumlah *audiens* yang jumlahnya bisa mencapai jutaan.
5. *Audiens* secara fisik dipisahkan dari komunikator. Seperti halnya ketika kita sedang berada dalam suatu kota dan sedang menikmati suatu acara siaran stasiun televisi di daerah lain. Secara tidak langsung kita terpisah oleh jarak, ruang dan waktu.

2.10 Struktur Organisasi Program Televisi

Menurut (Rusman Latif dan Utud, 2015) untuk membuat suatu format acara televisi yang nantinya bisa menjadi suatu acara yang bermutu dan berbobot, diperlukan suatu satuan kerja produksi yang handal. Penayangan sebuah program acara televisi bukan hanya bergantung pada konsep penyutradraan saja tau kreatifitas penulisan naskah, melainkan tergantung kepada kemampuan *profesionalisme* dari seluruh kelompok kerja di dunia *broadcast* dengan seluruh mata rantai divisinya. Meskipun satuan kerja produksi bekerja dibidang tugas yang berbeda, tetapi semuanya hanya memiliki satu tujuan yang menghasilkan karya produksi yang akan digunakan sebagai acara siaran dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, berikut tim yang tergabung dalam produksi stasiun televisi:

1. Eksekutif Produser

Seorang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan produksi suatu program acara siaran menyeluruh yang berhubungan dengan kreativitas dan dana program, menjelaskan dan mencari pola kerja, memikirkan *setting* atau dekor untuk menjadi ciri keunikan program agar berbeda dengan program yang lain. Disini mewakili lembaga/instansi.

2. Produser

Seorang yang ditunjuk mewakili *executive producer* untuk melaksanakan apa yang dikehendaki *executive producer*, atau juga bisa diartikan sebagai seorang yang mendesain sebuah produksi

program acara sekaligus bertanggungjawab terhadap teknis eksekusi produksi program tersebut dan bertugas untuk menginteraksi unsur-unsur pendukung produksi dalam sebuah produksi program acara televisi dan bertanggung jawab terhadap aspek teknis maepun estetis serta mampu menerjemahkan sebuah gagasan / naskah / *rundown* sebuah program acara kedalam pelaksanaan produksi progam siaran.

3. *Program Director*

Seorang yang ditunjuk untuk bertanggung jawab secara teknis pelaksanaan produksi atau mata cara siaran, menyutradarai progam acara televisi baik untuk drama maupun *non drama* dalam produksi *single* atau *multicamera*.

4. Switcerman

Seorang yang bertanggung jawab atas pergantian gambar, baik atas permintaan pengarah acara atau sesuai dengan *shooting script* atau *roundown* yang telah disusun sebelumnya. Dalam perkembangannya posisi ini telah dirangkap oleh pengarah acara.

5. Asisten Produksi

Seorang yang membantu seorang produser dalam persiapan dan pelaksanaan produksi acara televisi.

6. Kreatif

Seorang yang bertugas mencari ide, pengumpulan fakta dan daya, menuangkan dalam bentuk konsep, naskah, *rundown*, dan mendampingi pengisi acara dalam pelksanaan produksi.

7. Asisten Administrasi

Seorang yang bertugas mempersiapkan seluruh administrasi keuangan produksi

8. Kameraman

Seorang yang bertugas mengoperasikan kamera elektronik.

9. Penata Suara (*Audioman*)

Seorang yang ahli dalam bidang *audio* dan bertanggung jawab terhadap kualitas suara dan pengoperasian seluruh peralatan *audio*.

10. Penata Cahaya (*Lightingman*)

Seorang yang ahli dalam pencahayaan dan penyinaran dalam suatu produksi mata acara yang bertugas untuk mendesain dan menentukan pencahayaan produksi program di dalam studio maupun diluar studio.

11. Tehnikal Director

Seorang yang bertanggung jawab dalam persiapan peralatan produksi suatu mata acara.

12. VTRman

Seorang yang bertanggungjawab mengoperasikan VTR atau VCR, dengan merekam setiap adegan yang direkam menjadi suatu program.

13. Penata Artistik

Seorang yang ahli dalam bidang menata ruang lokasi pengambilan gambar sesuai dengan yang dikehendaki scenario.

14. Penata Busana (*Wardobe*)

Seorang yang bertanggungjawab menyediakan busana dan kostum untuk pengisi acara.

15. Penata Rias (*Make up*)

Seorang yang ahli dalam penataan gambar dan merias wajah artis .

16. Floor Director

Seorang yang bertugas membantu mengarah acara untuk berjalanya produksi baik di lapangan maupun di studio, atau juga dapat diartikan sebagai penghubung dalam penyampian pesan-pesan pengarah acara kepada kerabat kerja dan para artis pendukung dalam produksi suatu acara.

17. Unit Officer

Seorang yang bertanggungjawab menyediakan dan melayani kebutuhan fasilitas pengisi acara, kerabat kerja, dan mengoordinasikan unit-unit kerja produksi. Utamanya dalam urusan logistic dan keuangan.

18. Desainer Grafis

Seorang yang ahli dibidang pembuatan grafik, menciptakan dengan ilustrasi yang bermakna atau identitas suatu program siaran.

19. Animator

Seorang yang bertanggungjawab pada pembuatan efek gambar atau membuat animasi.

20. Narator

Seorang yang bertanggungjawab mengisi suara atau membaca VO (*voice over*) pada program berita maupun *non* drama.

21. Music Director

Seorang yang bertanggung jawab memilih dan mempersiapkan lagu-lagu yang diudarkan serta memilih atau menyeleksi lagu baru, boleh atau tidak diudarkan.

22. Editor

Seorang yang bertanggung jawab atas penyusunan gambar atau *shot-shot* hasil perekaman menjadi sebuah cerita yang utuh.

Dari semua kerabat kerja diatas memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan serta kelancaran dalam memproduksi sebuah program acara siaran. Setiap kerabat kerja memiliki peran *signifikan* dalam setiap bagian-bagian yang dikerjakan, terutama dalam proses penyambungan hasil produksi ataupun menjadikan bahan mentah setelah melalui proses perekaman, kemudian di gabungkan menjadi kesatuan yang utuh, disini dibutuhkan salah satu kerabat kerja yang memiliki peranan itu, yaitu seorang *Editor*.

2.11 Peran Editor

2.11.1 Definisi Peran Editor

Menurut (Dendy, Sugono, dkk, 2008:1.051) 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.

Peran disini adalah suatu profesi atau pemain seseorang yang telah terstruktur diperusahaan televisi Kresna TV. Peran dalam perusahaan

televisi sangat dibutuhkan karena dalam sistem kerja di produksi siaran televisi adalah kolektif dengan keahlian bidang yang berbeda-beda satu sama lainnya. Tidak bisa berjalan dengan kemauannya sendiri, tetapi harus bekerja dalam satu tim. Produksi program siaran selalu ada staf produksi. Staf produksi (*staff production*) adalah personal yang terlibat sejak awal hingga akhir program. Bekerja mulai dari praproduksi, produksi, pasca produksi diantaranya eksekutif produser, produser, asisten produksi, kreatif, asisten administrasi dan editor. editor memiliki peran tersendiri dalam struktur kerja sebuah perusahaan terutama dalam industri pertelevisian.

Peran seorang editor atau penyunting gambar yaitu bagaimana mengemas atau membungkus materi pengambilan gambar untuk kemudian disusun kembali menjadi sebuah jalinan cerita yang memiliki dramatis dan estetis. Jika dalam suatu produksi program acara televisi, video dan film pada saat tahap produksi, menjadi tanggungjawab 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* tersebut, 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*, Penata music (Rusman Latief dan Yusiatie Utud, 2015 : 140 -141).

Menjadi editor juga harus siap menjadi penata *sound*, pembuat efek visual, pembuat *title*, dan yang lainnya yang sangat kompleks dan rumit. Di Eropa pekerjaan menjadi seorang editor hanyalah memotong dan menyusun gambar sesuai tuntutan skenario, biasanya untuk pembuatan *sound*, *title*, dan efek disiapkan tenaga lain yang ahli dibidangnya. Dan bisa dikatakan seorang *editor* dapat bertanggung jawab terhadap semua

aspek produksi dari mulai pra produksi, produksi, dan juga pascaproduksi yang berkaitan dengan peran seorang *editor*. Namun dalam penulisan laporan sang penulis lebih mengacu pada peran dan tanggung jawab editor pada tahap pasca produksi.

2.11.2 Tanggung Jawab Editor

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

Pentingnya *sense of art* bagi editor, karena bisa terjadi konsep program dan eksekusi di lapangan berjalan baik, tetapi dalam *editing* tidak dilakukan dengan baik, hasil mungkin bisa 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 tujuan dan kepentingan program yang di edit, dengan memperhatikan unsur-unsur, gerak, kata, irama, dan aspek-aspek artistik. Tidak hanya dapat mengikuti 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 pasca produksi 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 dengan *reality show*. Karena dalam pemilihan gambar dan sentuhan artistiknya ada perbedaan. Jika

program musik akan sangat memerlukan gambar-gambar riang, sedangkan program *reality show* lebih pada gambar yang natural.

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

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

1. *Preview*

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

2. *Logging*

Adalah menonton bahan yang telah dihasilkan pada saat produksi. Ada pula proses *logging* sendiri 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), atau Serial Digital Interface (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 dapat dilakukan di atas kertas (*paper edit*) berdasarkan hasil transkrip dan EDL (*Editing Decision List*).

5. *Trimming* (Memotong)

Istilah memotong bukan berarti menghilangkan bagian *audio visual* yang tak terpakai dan membuangnya begitu saja, memotong disini adalah memendekan *audio visual* sesuai dengan penempatan waktu sebuah cerita. Pertimbangan utama pada saat memotong *audio visual* adalah *cutting point* (ketepatan dalam memotong) dan juga faktor lainnya.

6. *Combine* (Menggabungkan)

Menggabungkan berbeda dengan menyusun, menyusun masih berbentuk *draf* 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 untuk memberikan informasi sesuatu kepada penonton.

9. *Mixing*

Mixing berkaitan dengan proses *synchronizing audio* dan juga pemberian ilustrasi musik maupun *audio effect* khusus yang dibutuhkan. Bagian yang harus di-*mixing* pada proses 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 sudah dilalui kemudian *editor* berkonsultasi dengan produser atau PD (*Program Director*) 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*. Seusai 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*.

2.12 Dasar dan Konsep Editor

2.12.1 Kemampuan Dasar Yang Harus Dimiliki Editor

Diharapkan seorang editor memiliki kemampuan dasar agar mempermudah kinerja dalam sebuah produksi.

- a. *Felling*, semakin peka *filing* yang dimiliki editor, maka video yang akan dibuat akan semakin terlihat profesional.
- b. Kreatifitas, semakin banyak inovasi dalam editing video yang menghasilkan karya yang indah dan menajubkan (Daryanto, 2005:26).

2.12.2 Syarat Menjadi Editor

Editor seharusnya mempunyai pengalaman, kemampuan dan latar belakang sebagai berikut.

- a. Mengetahui tentang *Authoring Multimedia*.
- b. Mengetahui pengetahuan mendalam tentang *digital video editing* atau *digital sound editing*.
- c. Memiliki kemampuan mengoperasikan *software digital video editing* atau *digital sound editing*.

- d. Mempunyai pengetahuan dasar seperti kameraman, Mengerti tentang komposisi video dan ukuran *shot*
- e. Latar belakang pendidikannya adalah produksi film/video dan *sound engineering* (Daryanto, 2005:28).

2.13 Editing

2.13.1 Definisi Editing

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

2.13.2 Tujuan Editing

ada banyak alasan mengapa editing dilakukan dan pengaplikasian editing sangat bergantung hasil yang kita inginkan. Sehingga hal yang harus digaris bawahi saat melaksanakan *editing* adalah menetapkan tujuan kita melakukan *editing*. namun secara umum tujuan *editing* adalah sebagai berikut :

1. Memotong dan memindahkan klip video yang tidak diinginkan
2. Memilih gambar yang terbaik
3. Menambahkan efek suara, grafis, music, transisi.

2.13.3 Jenis – Jenis Editing

Menurut (Rusman latief,2015) ada dua jenis teknik editing yang di gunakan untuk proses editing progam, yaitu *continuity editing* dan *compilation editing*.

1. Continuity editing

Menghubungkan gambar yang satu dengan gambar yang lainnya, sehingga tersusun cerita yang di inginkan. *Continuity editing* dipaki pada progam drama dan produksi film.

2. *Compilation editing*

Editing yang tidak terkait kontinuitas. Gambar disusun berdasarkan script atau narasi. *Compilation editing* digunakan untuk program *documeter*, *straight news*, dan beberapa format program lainnya.

2.13.4 Dasar – Dasar Teknik *Editing*

Menurut (Rusman latief, 2015:158) seorang penyunting gambar dalam melakukan pekerjaannya pasti akan selalu dihadapkan pada dua hal : pertama, durasi gambar versi edit yang dibatasi dan durasi proses edit yang juga dibatasi, yaitu oleh *deadline*, dimana hasil pekerjaan editor harus segera ditayangkan. Penggunaan dasar teknik *editing* untuk setiap program akan disesuaikan dengan karakteristik program. Tidak semua program dapat menggunakan teknik yang sama karena motivasi dan dinamisasi yang berbeda. Dalam bukunya rusman latief mejelaskan beberapa teknik editing, yaitu:

1. *Cut*

Disebut juga *Cut to*, yaitu pemotongan dari gambar lainya tanpa batas dan transisi atau perpindahan gambar secara mendadak, misalnya dari klip A langsung pindah ke klip B. teknik *cut* ini harus memperhatikan komposisi, sudut pandang, dan kontinuitas gambar. Hal ini penting agar jalinan informasi cerita yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. *Cut* pun memiliki beberapa pengembangan terhadap tujuan dari transisinya, berikut beberapa jenis penyambungan *cut*:

- a. *Jump Cut*, merupakan suatu pengertian *shot* dimana kesinambungan waktunya terputus dikarenakan lompatan dari suatu *shot* ke *shot* lain dengan waktu dan kondisi berbeda.
- b. *Cut in Insert*, merupakan suatu penyambungan *shot* yang disisipkan pada *shot* utama dengan maksud untuk menunjukkan detail dari *shot* sebelumnya.
- c. *Cut Away*, merupakan suatu penyambungan *shot* yang menunjukkan atau menjelaskan reaksi terhadap *shot* sebelumnya atau hanya sebagai selingan.

- d. *Cross Cutting*, merupakan suatu penyambungan gambar yang menyambung dalam satu peristiwa dengan peristiwa lain dengan secara bersamaan dan saling berkaitan. Seperti *scene* dimana tokoh A berkomunikasi dengan tokoh B lewat telepon.

2. *Dissolve*

Teknik *editing* dengan pergantian gambar dari satu gambar ke gambar yang lain secara perlahan – lahan. Pergantian secara perlahan dapat diatur proses pergantian dengan cepat atau lambat. Hal ini dilakukan untuk memberikan perpaduan dua gambar secara *artistic*.

3. *Fade*

Munculnya atau hilangnya gambar atau suara secara berangsur-angsur. Munculnya gambar atau suara secara perlahan – lahan disebut *fade in*. Pemunculan gambar gelap secara perlahan-lahan muncul gambar level normal. Teknik *fade in* digunakan untuk menekan berlalunya waktu atau akhir adegan. 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.

4. *Wipe*

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

5. *Super impose*

Perpaduan dua gambar atau lebih kedalam satu *frame*. Adakalanya dua gambar terpisah dan dipadukan sedemikian rupa sehingga mendapatkan aspek *artistic*.

2.13.5 Metode *Editing*

Dalam proses penyusunan gambar terdapat dua metode penggabungan gambar yang biasa dijadikan acuan atau sistem oleh seorang editor sehingga mempermudah dalam proses pelaksanaan, yaitu:

1. *Editing Linier* proses pengeditan gambar satu persatu secara berurutan dari awal hingga akhir. Dan apabila saat *editing* ada satu segmen

ditengah yang ingin diperpanjang atau diperpendek maka seluruh rangkain *editing* dibelakangnya harus diedit secara ulang.

a. Teknologi *Editing Offline*

Editing ini termasuk kedalam *editing linear tape to tape*. Editing offline bisa dikatakan sebagai *editing kasar cut to cut*. Dalam proses *editing linear offline* menggunakan dua VTR mesin perekam yang digunakan dalam pengambilan gambar dari kaset master shooting yang kemudian hasil seleksi direkam pada kaset lain atau disebut juga master *editing offline* (Setyobudi, 2012:44).

b. Teknologi *Editing Linear Online*

Editing ini juga termasuk *editing linear tape to tape*, akan tetapi ada tahapan sendiri yaitu penambahan efek baik untuk gambar (*visual*) maupun suara (*audio*). Dalam proses ini tidak jauh berbeda dengan proses editing *offline*. Kaset hasil dari master *editing offline* akan dimasukkan lagi ke VTR yang juga disalurkan ke monitor setelah dilihat hasilnya akan dimasukkan ke *control unit* untuk di edit penambahan efek gambar atau suara jika diperlukan, setelah semuanya selesai maka akan dimasukkan kedalam VTR kembali yang disalurkan di monitor untuk dilihat hasil terakhir, jika semuanya sudah sesuai dengan *rundown* maka akan direkam dan disimpan dalam kaset kosong yang baru lalu diserahkan untuk disiarkan dan diperlihatkan ke pemirsa dirumah (Setyobudi, 2012:45).

2. *Editing non linear* adalah teknik editing yang dapat dimulai secara acak (tidak berurutan) dari mana saja baik itu akhir, tengah maupun awal. Namun jika editor berubah pikiran mengenai susunan materi editing yang diubah saja. Tidak seperti *editing linear* yang harus memutar kembali materi edit dari awal. Maka disebut editing *non linear* karena basis tape menggunakan VTR sebagai *playback* namun di *injest (capture)* kedalam *computer (server)* berupa file yang mudah dikerjakan (Setyobudi, 2012:46).

2.13.6 Hal Yang harus Dihindari Dalam Penyusunan Gambar atau *Editing*

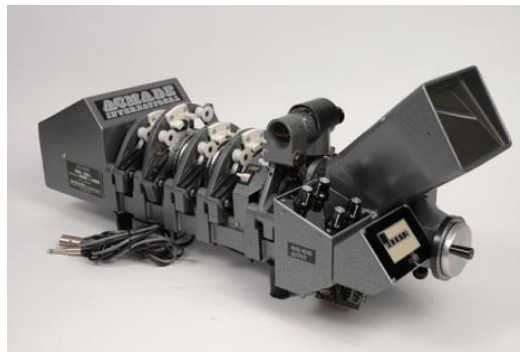
1. Jangan menyambung dua *shot* yang sama ukuran *shot*nya dengan subyek yang sama. Dua *shot* yang berurutan dengan format yang sama besar sering menghasilkan *jump cut*. Misalnya editing dari *medium shot* ke *medium shot* atau dari *long shot* ke *long shot*.
2. Jangan menyambung dua *shot* dalam jarak yang ekstrem, misalnya *cutting* dari ekstrem *long shot* ke ekstrem *close up*.
3. Jangan menyambung dua *shot* dimana posisi berlawanan arah, *shot* ini biasanya dihasilkan oleh kamera yang sudut pengambilanya berpindah dari satu sisi ke sisi yang lain dari garis imajiner.
4. Jangan memotong gambar pada tengah-tengah gerakan, sambunglah dititik awal atau akhir dari *panning* atau *zooming* (saat kamera berhenti atau bergerak).
5. Lakukan *cut of movement*, misalnya kita telah membuat *close up* seseorang yang baru bersiap-siap untuk berdiri di kursi, buatlah *cutting shot* yang lebih besar misal dengan *long shot* tepat sesudah obyek mulai berdiri, jangan membuat *cutting* dimana obyek sedang bergerak.
6. *Fade in caption*, jangan sampai gambar mendahului suara.
7. Hindari *property* yang *jumping*.
8. Walaupun esensi televisi adalah *close up* tapi jangan mengabaikan nilai daripada *long shot*. Memang akibat dari *close up* lebih besar dari jenis *shot* lainnya tetapi bila terlalu banyak akan membosankan.
9. Garis imajiner terpotong.

2.14. Teknologi *Editing* Film dan Televisi

Sebelum meluasnya penggunaan system pengeditan *non linier* pengeditan awal semua film dilakukan dengan salinan positif dari film negatif yang disebut cetakan kerja film (pemotongan salinan/*cutting copy*)

dengan memotong, dan memotong potongan film secara fisik. Strip rekaman akan dipotong tangan dan didekatkan bersamaan pita dan kemudian pada waktu di lem.

Editor sangat tepat, jika mereka membuat potongan yang salah atau memerlukan cetak positif yang segar, harganya mahal bagi lab untuk mencetak ulang rekaman dan mendorong proses pengeditan kembali lebih jauh. Dengan penemuan mesin *splicer* dan *threading* dengan penampil seperti mesin *Moviola*, atau “*flatbed*” seperti *Steenbeck* atau K-E-M (*Keller-Elektro-Mechanik*), Proses pengeditan sedikit melesat dan potongannya keluar lebih bersih dan lebih tepat.



Gambar 1.0 Acmade Picsynch untuk koordinasi suara

Sumber : kitmondo.com

Saat ini, sebagian besar film diedit secara *digital* (pada system seperti Avid, Final Cut Pro atau Premiere Pro) dan tanpa memotong cetakan positif film sama sekali. Di masa lalu, penggunaan film positif(bukan yang asli negatif) memungkinkan editor melakukan eksperimen sebanyak yang diinginkan, tanpa resiko merusak yang asli. Dengan pengeditan *digital* editor bisa melakukan percobaan sebanyak sebelumnya, kecuali dengan rekaman yang benar-benar ditransfer ke *hard drive* computer.

Menurut buku *Film And Video Editing*, Rogger Crittenden (1995 : 79) prosedur pengeditan video sangat sederhana, dengan penggunaan dari “*Smart Slate*” atau “*Digi-slate*” dalam pemotretan, kode waktu tergabung memudahkan sinkronasi. Begitu *copy*-nya telah dibuat untuk mengedit kode waktu yang bisa digunakan login bahan untuk pengambilan efisien. Editor kemudian mulai membangun pemotongan secara *linier*,

menambahkan setiap tembakan berikutnya setelah melihat pratinjau pilihannya daftar keputusan EDL atau Edit dibuat dan dimodifikasi sebagai proses berlanjut. Setiap perubahan *cut-cut* yang ada memerlukan penyalinan ke generasi lebih lanjut kecuali jika anda hanya ingin mengubah posisi terpotong atau memasukkan tembakan lain tanpa merubahnya.

Panjang keseluruhan urutan pengeditan video sering dilakukan dengan menggunakan *soundtrack* yang lain dan biasa menjadi penggunaan music seperti pada video pop. Elektronik Media juga memungkinkan editor untuk bereksperimen dengan efek sederhana seperti memudar, menyeka, dan larut, meski lebih kompleks efeknya akan tergabung on-line (Roger Crittenden, 1995 : 79).

Dalam teori *Film Technology in post production* (Dominic Case, 2001 : 9) aplikasi digital berorientasi penggunaan baru yang menarik perhatian pada teknologi dan teknik produksi film tradisional dan pasca produksi. Di era digital, lebih mudah dari sebelumnya untuk menjadi pembuat film, dan akibatnya lebih penting dari sebelumnya untuk menggunakan teknologi untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Teknologi film baru dan interface, terutama pemindaian dan perekaman film, digital *Soundtrack*, format video termasuk televisi digital, dan dampaknya pengambilan gambar digital, *Digital Intermediate* (DI) dan bioskop digital. Bagian tentang teknologi film tradisional telah diperbarui dan diregenerasi untuk memusatkan perhatian pada proses khususnya super 16, pemutih-pemutih, pencocokan negatif, transfer telecine dan perawatan melepaskan cetakan. (Case Dominic, 2001: 9).

Dengan munculnya *Digital Intermediate* (DI), negatif fisik tidak perlu secara fisik dipotong dan disambung panas bersamaan, sebaliknya negatif dipindai secara optic kedalam komputer dan daftar potongan sesuai dengan editor DI.

2.15. Dasar Video

2.15.1. Frame Rate

Ketika serangkaian gambar mati yang bersambung dimainkan dengan cepat dan dilihat oleh mata manusia, maka gambar-gambar tersebut akan terlihat seperti sebuah pergerakan yang halus. Jumlah gambar yang terlihat setiap detik disebut dengan frame rate. Diperlukan frame rate minimal sebesar 10 fps (frame per second) untuk menghasilkan pergerakan gambar yang halus. Film-film yang dilihat di gedung bioskop adalah film yang diproyeksikan dengan frame rate sebesar 24 fps, sedangkan video yang dilihat pada televisi memiliki frame rate sebesar 30 fps (tepatnya 29.97 fps). Frame rate digunakan sebagai format standar NTSC, PAL dan SECAM yang berlaku pada negara-negara didunia.

2.15.2. Aspek Ratio

Pengertian rasio aspek (aspect ratio) suatu gambar adalah angka yang menunjukkan perbandingan panjang dan lebar suatu bidang gambar yang dinyatakan sebagai panjang/lebar. Aspek rasio paling umum digunakan dalam dunia digital untuk menyatakan proporsi format tampilan image digital dan proporsi layar (screen) digital. Karena besaran panjang dan lebar suatu gambar atau tampilan memiliki satuan yang sama (seperti pixel, cm, inch, dsb) maka rasio aspek tidak memiliki satuan. Misalnya sebuah image foto digital memiliki panjang 400 pixel dan lebar 300 pixel maka rasio aspek foto tersebut adalah 4:3.

Dalam produksi audio visual, pengetahuan mengenai aspect ratio ini mutlak dibutuhkan. Terlebih sekarang, variasi bentuk media televisi semakin beragam. Yang dahulu hanya menggunakan model tabung analog, kini mulai masuk ke dalam ranah digital, mulai dari yang ukuran besar hingga yang berbentuk mobile. Hal ini masih ditambah bentuk dan jenis media rekam yang juga semakin beragam, seorang kreator harus mengerti bagaimana cara mengkonversi antara media satu dengan yang lain.

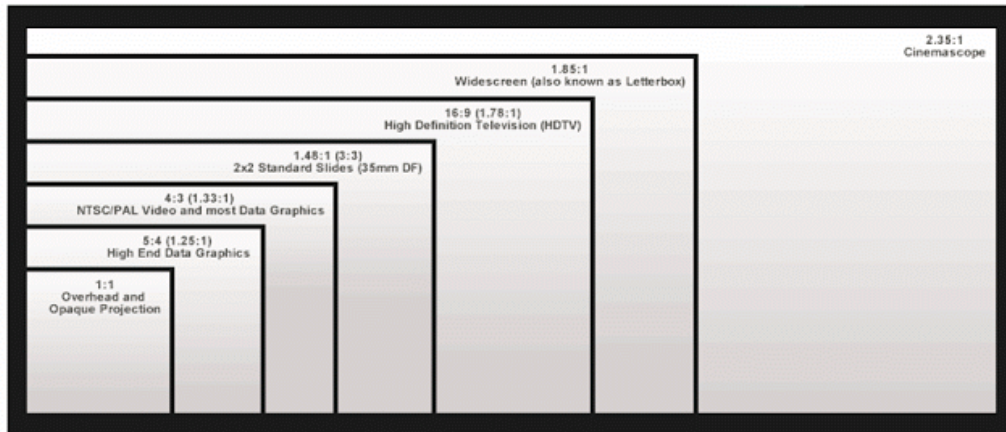
1. Penulisan Rasio Aspek

Ada dua cara penulisan aspek rasio. Cara pertama penulisan rasio aspek yaitu sebagai perbandingan paling sederhana dari panjang/lebar dalam bentuk panjang:lebar. Cara kedua penulisan rasio aspek yaitu sebagai angka desimal sederhana dari panjang/lebar dalam bentuk angka desimal:angka 1 dan seringkali hanya ditulis angka desimalnya saja. Contohnya Sebuah layar monitor memiliki panjang 32 cm dan tinggi 18 cm maka aspek rasio layar monitor tersebut dapat ditulis sebagai 16:9 atau 1,77:1 atau 1,77.

2. Beberapa Aspek Rasio yang Umum

Meskipun layar (screen) berbagai perangkat digital dewasa ini hadir dalam berbagai proporsi misalnya 4:3, 16:9, 8:5, dsb namun pada umumnya perangkat digital tersebut dapat menampilkan image dan video dengan aspek rasio yang beragam. Berikut beberapa aspek rasio yang umum digunakan.

- **Aspek rasio 4:3 (1,33)** banyak digunakan pada TV dan monitor komputer tradisional
- **Aspek rasio 16:9 (1,77)** banyak digunakan pada TV, monitor komputer, format video modern
- **Aspek rasio 8:5 (1,6)** banyak digunakan pada layar computer
- **Aspek rasio 5:3 (1,6667)** digunakan pada layar lebar (widescreen) standar Eropa
- **Aspek rasio 1,85** digunakan pada sinema layar lebar (widescreen) standar USA
- **Aspek rasio 2,4** banyak digunakan pada sinema layar lebar (widescreen)



Gambar 1.2 Ukuran rasio video

Sumber : Umbara.Com

2.15.3. Resolusi Spasial dan Frame Size

Lebar dan tinggi frame video disebut dengan frame size, yang menggunakan satuan piksel, misalnya video dengan ukuran frame 640×480 piksel. Dalam dunia video digital, frame size disebut juga dengan resolusi. Semakin tinggi resolusi gambar maka semakin besar pula informasi yang dimuat, berarti akan semakin besar pula kebutuhan memory untuk membaca informasi tersebut. Misalnya untuk format PAL D1/DV berukuran 720×576 piksel, format NTSC DV 720×480 piksel dan format PAL VCD/VHS (MPEG-1) berukuran 352 × 288 piksel sedangkan format NTSC VCD berukuran 320 x 240 piksel (Hery Setyawan,2013).

2.16. Program

2.16.1. Definisi Program

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Program adalah kegiatan yang dipertunjukkan, disiarkan atau diperlombakan, sedangkan menurut Morisan, program merupakan faktor yang mendukung keberhasilan *finacial* 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 pemirsa dan pemasang 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 pemirsanya. 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.

2.16.2. Jenis-Jenis Program

Menurut (Rusman Latief, 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 pemirsa secepatnya. *Hard news* dapat berupa *staright news*, *on the spot reporting* dan *intervie 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 dalam kategori ini adalah *current affairs*, *magazine*, *infotainment*, *feature*, *sport* dan *dokumenter*.

Sementara program hiburan terbagi dua, yaitu:

1. *Non-drama*

2. Drama

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

Tabel 2.1. Perbedaan program hiburan dan program informasi

Hiburan	Informasi
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 Latief : 2015

2.16.3. Program Hiburan

Menurut (Soenarto, 2007:62-63) dalam bukunya Progam Televisi membagi progam hiburan menjadi dua jenis, yaitu Drama dan *non-Drama*, yang pembagiannya sebagai berikut

1. Program Drama

Program siaran drama berisi cerita fiksi. Istilah ini juga disebut sinetron cerita. Untuk membedakannya dengan progam sinetron *noncerita* adalah, format sinetron yang terdiri dari beberapa jenis, yaitu : sintron drama modern, sintron drama legenda, sinetron drama komedi, sinetron drama saduran dan sinetron yang dikembangkan dari cerita atau buku novel, cerita pendek dan sejarah.

2. Program non-drama

Program non-drama merupakan 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 memasukkan unsur dan nilai jurnalistik dan drama sebagai pendukungnya. Format program non-drama yang terdiri dari hal-hal yang realistis dibagi dalam 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 mempertimbangkan 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 menyanyi 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 tebak-an dengan memberikan pertanyaan untuk menguji pengetahuan seseorang atau kelompok orang di studio 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 skenario dan arahan. Tetapi dalam realitasnya, program *reality show*, tetap fleksibel dengan proses kreatif sebagai tontonan yang menghibur dapat diberikan tanpa efek *visual* dan *audio* termasuk menyusun skenario cerita untuk membangun suasana dramatik 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 pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan 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 topik masalah yang dibicarakan. Ada tiga permasalahan menarik untuk dibicarakan. Pertama, masalah yang sedang menjadi pergunjungan di masyarakat yang hangat dibicarakan. Kedua,

masalah tersebut mengandung kontroversi dan konflik diantara masyarakat. Ketiga, masalah tersebut menyangkut dengan kepentingan masyarakat banyak dan masyarakat membutuhkan informasi serta jawaban yang jelas mengenai permasalahan tersebut.

2.16.4. Magazine

Menjadi istilah *magazine*, karena topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah (Morissan, 2008).

Berita yang penyajiannya tidak terikat waktu (*timeless*), dan penyajiannya kepada khalayak tidak perlu secepat mungkin (Wahyudi, 1992).

Program majalah udara yang materinya heterogen, terdiri dari berbagai fakta dan pendapat yang dirangkai menjadi suatu program. Sifatnya *timeliness*, namun tidak menutup kemungkinan ada beberapa materi yang mempunyai unsur berita yang mengandung human interest (Rusman Latif & Yustatie Utud, 2015).

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.

Diproduksi melalui pendekatan artistik walaupun pada prinsip dasarnya tetap pada nilai aktualitas. Proses produksi artistik jurnalistik adalah proses produksi informasi yang mengutamakan keindahan dan memasukkan tata cara yang berlaku dalam jurnalistik, sehingga karya yang dihasilkan adalah karya artistik yang memiliki nilai lebih jurnalistik. Gaya proses produksi ini lebih banyak dipakai dalam proses produksi *news magazine* atau *news feature* seperti program acara Jelang Siang di Trans TV (Wahyudi, 1992).

News Magazine disajikan dalam bentuk PKG (Paket). *Package* (PKG) atau paket adalah laporan berita lengkap dengan narasi (*voice over*) yang direkam ke dalam pita kaset. Narasi dalam paket dibacakan oleh seorang pengisi suara atau *dubber* yang biasanya adalah reporter atau penulis berita (*writer*). Dengan kata lain, format berita paket (*package*) adalah format berita yang komprehensif dengan intro dibacakan presenter sedangkan naskah paket dibacakan atau dinarasikan sendiri oleh reporter atau pengisi suara (*dubber*). Jadi, berbeda dengan format VO dimana narasi dibacakan oleh presenter di studio (Morissan, 2008).

Program *magazine* terdiri dari beberapa rubrik, diantaranya rubrik *fix items* (rubric tetap) dan rubrik *fleksible items* (rubrik fleksibel). Rubrik *fleksible* tidak selalu ada dalam setiap episode, bisa diganti dengan rubric yang lain. Misalnya tema rubrik materi tayang pada episode minggu sebelumnya, pada episode berikutnya dapat diganti dengan tema rubrik lainnya.

Untuk menghubungkan rubrik satu dengan yang lainnya, pada program *magazine* dapat menggunakan *host* yang berfungsi sebagai penghubung setiap rubrik. Namun bisa menggunakan teknik wawancara beberapa narasumber kemudian di selingi liputan seperti program *magazine Eight Eleven Show* Metro TV (Rusman Latif & Yusiatie Utud, 2015 : 40).

2.16.5. Tahapan Produksi Program Acara

Suatu program acara televisi memerlukan perencanaan dan pertimbangan yang matang untuk bisa diproduksi, mulai dari materi yang menarik, tersedianya dana dan sarana produksi dan juga organisasi untuk pelaksanaan produksi. Dalam produksi karya akan melibatkan banyak peralatan, orang dan biaya yang besar pula sehingga memerlukan organisasi (*crew*) yang kompak agar pelaksanaan produksi berjalan lancar dan efisien. Menurut Gerrald Millerson, yang dikutip dari buku yang berjudul siaran televisi non drama karangan Rusman latief dan Yusiatie Utud (2015:147-148) menerangkan tahapan produksi terdiri dari tiga

bagian yang biasa disebut sebagai *standart operation prosedur (SOP)* yaitu,

1. Pra Produksi (*pre production*)

Pra produksi merupakan tahap awal atau fase perancangan dan persiapan untuk memproduksi sebuah karya kreatif, tahapan ini meliputi yaitu :

- a. Ide atau Gagasan, yaitu penemuan atau pemilihan ide untuk menjadi bahan atau elemen utama dalam menciptakan sebuah program. Dalam tahap ini ide dikumpulkan dan diseleksi apakah menarik dan layak menjadi sebuah program. Kemudian dilanjutkan dengan riset dan pengembangan inde atau gagasan tersebut.
- b. Pembuatan naskah, naskah kasar serta *treatment* produski dari hasil pengembangan gagasan dan riset.
- c. Perencanaan awal, tahap ini meliputi perencanaan iterpretasi produksi (*planning meeting*) , *stage design*, *lighting design*, *audio design*, *make up*, *wardobe*, dan fasilitas teknik.
- d. Pengadaan *casting*, dan menentukan artis, kemudian *blocking* dan penyempurnaan naskah.
- e. Perencanaan teknis, tahapan ini untuk menentukan peralatan apa saja yang dibutuhkan sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan seperti pemilihan kamera, perencanaan grafis, kontuksi *set* produksi, penyelesaian administrasi kontrak dan perijinan, *budgeting* serta pemantapan produksi.
- f. *Rehersal script*, yaitu naskah yang digunakan untuk persiapan ketika latihan, dalam naskah ini sudah tercantum secara detail *setting*, karakter, dialog, dan adegan.
- g. Pra-studi *Rehersal*, yaitu dimulai dengan *breffing crew* serta *reading* para pemain yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara. Pengarah acara mengarahakan pemain, *blocking*, dan posisi pengadeganan sesuai dengan *treatment* yang dibuat.

h. *Run trough*, dimana *rehearsal studio* dilakukan mulai dari *bloking* kamera, tata cahaya, tata panggung, dan pemain melakukan latihan sehingga terbiasa dan nyaman di studio.

2. Produksi (*production*)

Setelah perencanaan dan persiapan matang di pra-produksi, maka pelaksanaan berikutnya adalah produksi. Pengarah acara memimpin dan bertanggung jawab atas jalannya produksi serta bekerja sama dengan *crew* dan pemain atau artis yang terlibat di studio maupun diluar studio atau lapangan ketika program *outdoor*. Masing-masing *crew* melaksanakan tugasnya seperti yang sudah dilaksanakan di *rehearsal* sesuai dengan naskah maupun *rundown* yang sudah ada. Apabila program acara tidak *live show* maka semua *shot* yang direkam dicatat oleh bagian pencatat dengan menyertakan *time code* atau *log*, isi adegan, dan tanda bagus atau tidak. Catatan ini nantinya akan berguna saat proses *editing*. Biasanya gambar hasil *take/shooting* dikelola setiap akhir produksi dihari itu juga untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sudah bagus, apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya (tidak *live show*).

3. Pasca Produksi (*Post Production*)

Pasca produksi merupakan tahapan akhir dari sebuah proses pelaksanaan produksi program acara televisi maupun karya kreatif lainnya, setelah produksi lapangan maka materi produksi yang sudah masuk dalam tahapan *editing*. Tahapan ini meliputi.

a. *Editing*

Proses penyuntingan gambar menjadi sebuah tahapan yang proposi penting demi menciptakan cerita berkesinambungan sesuai dengan konsep naskah yang ada. Dalam tahap ini terdapat runtutan proses yang dilakukan secara bertahap, yaitu:

1) *Editing Offline*

Yaitu memilah materi yang dianggap bagus sesuai catatan selama produksi berlangsung. Kemudian dilakukan *capturing* atau *digitalizing* yaitu mengubah hasil gambar dalam pita

menjadi data *file*. Dalam *editing offline* ini gambar disusun mengikuti urutan adegan namun bisa dimulai dari adegan maupun mungkin dari setengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan.

2) *Editing Online*

Tahap ini adalah penyempurnaan dari *editing offline* yaitu penambahan *insert*, pemberian efek gambar, suara, transisi, music, *credit title* dan penyesuaian durasi tayang.

3) *Mixing*

Setelah semua komponen gambar dan suara selesai disusun, selanjutnya adalah *mixing audio* sesuai standar penyiaran. Disini proposi suara yang perlu dominan dan mana yang dijadikan *backsound*, jangan sampai suara saling mengganggu. Setelah semua selesai maka selanjutnya adalah *print to tape* atau diubah kembali kedalam pita kualitas *Broadcast*.

b. *Preview*

Sebelum program diprint untuk disiarkan, maka dilakukan *preview* oleh producer untuk memastikan program sudah benar-benar *fix*. Jika ternyata masih terjadi kesalahan maupun perlu dikurangi atau ditambah sesuatu maka dilakukan revisi kembali. Setelah revisi *fix* barulah *print on tape* dan siap tayang. Kaset atau *tape* yang digunakan masing-masing stasun televisi belum tentu sama, ada yang menggunakan jenis pita Betacam, DVCPPro, DVCam dan lainnya.

c. Transmisi

Setelah semua urusan *editing* selesai, selanjutnya masuk pada bagian transmisi yaitu bagian *On Air* penyiaran program.

2.17. Majalah Kresna TV

Majalah Kresna TV merupakan program *magazine* yang berisi tentang informasi menarik untuk diperbincangkan. Sebagai contoh menginformasikan tentang prestasi seseorang secara mendalam atau pengkabaran informasi yang menjadi hal baru yang ada di Yogyakarta.

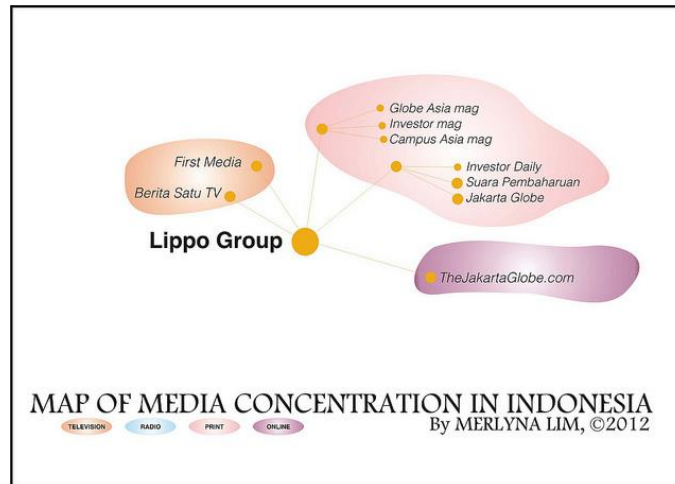
Program acara Majalah Kresna TV termasuk kategori *Softnews*, dengan format penyajian berita paket. Program ini menekankan *human interest* dan juga nilai jurnalistik sebagai karakteristik format acara, serta menjelaskan tentang apa yang tengah menjadi hal unik dan menarik yang terjadi di sekitar Yogyakarta dan juga Surakarta. Program Majalah Kresna TV tergolong program *magazine*, karena Majalah Kresna TV program berita yang disiarkan dengan sistem paket, tanpa terbatas oleh kurun waktu atau batas waktu tertentu yang berbeda dengan program news lainnya.

Terdapat *host* sebagai jembatan penyampain antara materi dengan materi lainnya. Daya tarik program ini terletak pada obrolan yang menarik mengenai suatu prestasi seseorang dan profesi seseorang yang unik atau menarik, serta hal-hal yang unik yang tengah menjadi perbincangan di masyarakat. Serta terdapat selingan pemutaran music video di setiap akhir segmentnya, sehingga program ini menjadi daya tarik yang bagus.

2.18. Peta Persaingan Media Massa di Indonesia

Pasca lengsernya Soeharto pada tahun 1998, perkembangan demokratisasi di Indonesia menunjukkan trend positif dalam segala bidang, tidak terkecuali media massa. Media massa yang dimaksud adalah televisi, radio, surat kabar/majalah (media massa cetak) dan media online. Menurut data yang dirilis oleh Merlyna Lim, peneliti Indonesia yang tinggal di Amerika Serikat pada tahun 2012, menyebutkan bahwa pada tahun 1998 sampai 2012 terhitung ada 1200 media cetak baru bermunculan dan lebih dari 900 radio komersil (lebih banyak berlokasi di Jakarta) serta 5 stasiun televisi baru.

Menurut Merlina Lim, dalam penelitiannya yang dipublish pada tahun 2012, media massa di Indonesia dikuasai oleh 13 Grup saja. Satu diantaranya dikuasai oleh Negara. Selebihnya milik konglomerasi (Gabungan Konglomerat). 12 grup ini telah menguasai dan mengontrol 100 % bisnis jasa (komersialiasi) pertelevisian di Tanah air. Mereka menguasai 5 dari 6 surat kabar dengan tiras/oplah terbesar. 4 Grup yang menguasai media online terpopuler. Juga radio yang dominan berada di Jakarta. Selain itu, mereka menguasai bisnis TV Digital (berbayar) dan



Sumber : Merlyna Lim/Kompasiana.com

Selain itu, pemain lainnya adalah Trans Corporation (Trans TV dan Trans 7) milik Chairul Tanjung yang dikenal dekat dengan penasehat partai Demokrat Susilo Bambang Yudoyono. Meskipun kita tahu, CT (panggilan Chairul Tanjung) tidak berafiliasi langsung dengan partai Politik tertentu). Sosok lainnya, Hary Tanoesoedibyo pemilik MNC Group (RCTI, MNC TV, Global TV) sekarang membuat kendaraan politik sendiri yang bernama Partai Perindo. Sebelumnya, Hary bergabung dengan Partai Hanura, partai yang didirikan oleh Wiranto.

Yang menarik adalah Grup Tempo (Majalah dan surat Kabar) yang didirikan oleh Gunawan Muhammad. Tempo, adalah satu-satunya media Non Konglomerasi yang mampu bertahan dalam persaingan ketat dalam bisnis media *mainstream* di Indonesia. Tempo juga sejauh ini independent dalam politik. Dengan kondisi yang digambarkan di atas, masyarakat Indonesia akan dihadapkan kenyataan pada kualitas pemberitaan yang diekspos oleh hanya beberapa atau segelintir pemilik modal dan yang beberapa diantaranya memiliki latar belakang politik. Benturan kepentingan bisa saja terjadi. Dalam ilmu komunikasi massa, salah satu hambatan dalam komunikasi massa adalah adanya *interest* (kepentingan). Hambatan ini bisa mengakibatkan Masyarakat sebagai komunikan tidak memperoleh kualitas informasi yang utuh dan memadai (Kompas.com).

2.19. Persaingan Televisi Lokal di Daerah Istimewa Yogyakarta

Berdasarkan pantauan intensif dari KPID DIY sejak Desember 2014 s/d September 2015 ditemukan fakta menarik bahwa sebagian besar lembaga penyiaran televisi yang bersiaran di DIY belum menayangkan program siaran lokal dengan besaran durasi minimal (10 persen dari total siaran per hari) yang ditetapkan oleh sejumlah regulasi. Mereka adalah TV One Yogyakarta, Trans Tv Yogyakarta, Indosiar Yogyakarta, MNC TV Yogyakarta, SCTV Yogyakarta, Global TV Yogyakarta, ANTV Yogyakarta, Trans 7 Yogyakarta, RCTI Yogyakarta, Metro TV Yogyakarta, dan RTV Yogyakarta. Baru ada 4 Stasiun televisi yang memenuhi ketentuan durasi penayangan progam lokal yaitu RBTv, ADI TV, Jogja TV, dan TVRI Yogyakarta. Namun berdasarkan pantauan KPID DIY pada pertengahan Desember 2014, RBTv yang sebagian besar siarannya isinya direlai dari KOMPAS TV Jakarta, juga tidak memenuhi durasi minimal penayangan program siaran lokal (Supadiyanto, 2015 : 69-70).

Berdasarkan informasi oleh mantan komisioner KPID Yogyakarta, program yang memenuhi siaran lokal lain selain RBTv, ADI TV, Jogja TV, dan TVRI Jogja adalah TV One Yogyakarta. Berdasarkan kebijakan yang sudah ditempuh oleh KPID DIY, ada beberapa langkah yang sudah dilakukan oleh KPID DIY untuk menegakkan implementasi penyiaran program siaran lokal. Pertama memberikan sanksi administrative segera tertulis (pertama) kepada 12 lembaga penyiaran televisi berjaringan. Mereka adalah : TV One Yogyakarta, Trans TV Yogyakarta, Indosiar Yogyakarta, MNC TV Yogyakarta, SCTV Yogyakarta, Global TV Yogyakarta, ANTV Yogyakarta, Trans 7 Yogyakarta, RCTI Yogyakarta, Metro TV Yogyakarta, dan RTV Yogyakarta.

Selain diberikan surat teguran kepada 12 lembaga penyiaran televisi berjaringan, terdapat 1 lembaga penyiaran lokal (RBTv) yang langsung menaikkan durasi penayangan siaran progam lokalnya sehingga melampaui batas minimal yang ditetapkan. Sedangkan 9 lembaga penyiaran lainnya mengalami peningkatan durasi, sedangkan 2 lembaga penyiaran

menyiarkan durasi yang sama dengan sebelumnya, dan lembaga penyiaran ini justru mengalami penurunan durasi penyiaran program lokal.

Komitmen para pengelola media penyiaran televisi yang bersiaran di DIY untuk menyiarkan program siaran lokal masih amat rendah. Ada banyak alasan yang dikemukakan oleh pengelola media penyiaran mengapa mereka minim menyiarkan program lokal, dikarenakan program siaran lokal tidak diminati oleh para pengiklan. Hal ini juga berkaitan dengan anggaran operasional yang dimiliki, alasan lainnya karena mereka mengaku tidak memiliki cukup sumber daya manusia (SDM). Jumlah karyawan yang terbatas, mengakibatkan mereka lebih memilih menjadi lembaga penyiaran “perelai” dari lembaga penyiaran induk yang berada di Jakarta. Alasan lainnya pengelola penyiaran lokal mengalami kesulitan untuk meminta kepada pengelola penyiaran yang ada di Jakarta (induk) untuk menambah durasi penyiaran untuk menyiarkan program lokal (Supadiyanto, 2015 : 72-73).

2.20. Regulasi Media Penyiaran

Di Indonesia terdapat aturan-aturan atau regulasi yang digunakan sebagai pedoman dalam memproduksi dan menayangkan program acara. Aturan ini dipantau dan dikontrol setiap waktu oleh sebuah organisasi independen. Organisasi ini adalah KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) setiap lembaga penyiaran baik swasta maupun negeri, 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 didirikan bertujuan untuk mengendalikan penyaji konten program televisi dalam penyiaran program acara. Beberapa hal tersebut adalah norma, nilai sosial masyarakat dan etika agar tidak menyimpang dan merusak penonton, terutama generasi pemuda bangsa.

Sebelum KPI didirikan, di Indonesia sendiri sudah dibuatkan aturan-aturan untuk menjadi acuan dan pedoman stasiun televisi nasional

maupun daerah dalam mengatur dan menjaga nilai program acara yang disiarkan.

Beberapa undang-undang dalam mengatur regulasi penyiaran di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. UU RI Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi
2. Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 40 Tahun 1999 tentang pers (melahirkan Dewan Pers)
3. Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran (melahirkan KPI/D)
4. Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman (melahirkan Lembaga Sensor Film)
5. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi
6. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1999 tentang Larangan Praktik Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat
7. Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
8. Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (melahirkan Komisi Informasi Pusat dan Komisi Informasi Provinsi dan atau Kabupaten/Kota).

Selain undang-undang pemerintah Indonesia juga membuat peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemilik dan pengelola stasiun televisi dalam menyiarkan program acara televisi, berikut adalah beberapa aturannya:

1. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PP RI) Nomor 109 Tahun 2012 tentang Pengaman Bahan Yang Mengandung Zat Adiktif Berupa Produk Tembakau Bagi Kesehatan.
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2005 tentang Peyelenggaraan Penyiaran Lembaga Penyiaran Publik
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2005 tentang Peyelenggaraan Penyiaran Lembaga Penyiaran Swasta

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 51 Tahun 2005 tentang Penyelenggaraan Penyiaran Lembaga Penyiaran Komunitas
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2005 tentang Penyelenggaraan Penyiaran Lembaga Penyiaran Berlangganan
6. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2005 tentang Lembaga Sensor Film
7. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 1787 tentang Iklan dan Publikasi Pelayanan Kesehatan

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-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. 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 yang hidup dan berkembang dalam masyarakat.

4. **Pasal 6**

Lembaga penyiaran wajib menghormati perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan yang mencakup keberagaman budaya, usia, gender, dan/atau kehidupan sosial ekonomi.

5. **Pasal 7**

Lembaga penyiaran tidak boleh menyajikan program yang merendahkan, mempertentangkan dan/atau melecehkan suku, agama, ras, dan antargolongan yang mencakup keberagaman budaya, usia, gender, dan/atau kehidupan sosial ekonomi.

6. **Pasal 8**

Lembaga penyiaran dalam memproduksi dan/atau menyiarkan sebuah program siaran yang berisi tentang keunikan suatu budaya dan/atau kehidupan sosial masyarakat tertentu wajib mempertimbangkan kemungkinan munculnya ketidaknyamanan khalayak atas program siaran tersebut.

7. **Pasal 9**

Lembaga penyiaran wajib menghormati nilai dan norma kesopanan dan kesusilaan yang berlaku dalam masyarakat.

8. **Pasal 11**

(1) Lembaga penyiaran wajib memperhatikan kemanfaatan dan perlindungan untuk kepentingan publik.

(2) Lembaga penyiaran wajib menjaga independensi dan netralitas isi siaran dalam setiap program siaran.

9. **Pasal 16**

Lembaga penyiaran wajib tunduk pada ketentuan pelarangan dan/atau pembatasan program siaran bermuatan seksual.

10. **Pasal 17**

Lembaga penyiaran wajib tunduk pada ketentuan pelarangan dan/atau pembatasan program siaran bermuatan kekerasan.

11. **Pasal 18**

Lembaga penyiaran wajib tunduk pada ketentuan pelarangan dan/atau pembatasan program terkait muatan rokok, NAPZA

(narkotika, psikotropika, dan zat adiktif), dan/atau minuman beralkohol.

12. Pasal 19

Lembaga penyiaran wajib tunduk pada ketentuan pelarangan dan/atau pembatasan program siaran terkait muatan perjudian.

13. Pasal 20

Lembaga penyiaran wajib tunduk pada ketentuan pelarangan dan/atau pembatasan program siaran bermuatan mistik, horor, dan supranatural.

14. Pasal 21

Lembaga penyiaran wajib tunduk pada ketentuan penggolongan program siaran berdasarkan usia dan tingkat kedewasaan khalayak di setiap acara. Penggolongan program siaran diklasifikasikan dalam 5 (lima) kelompok berdasarkan usia, yaitu:

- a. Klasifikasi P: Siaran untuk anak-anak usia Pra-Sekolah, yakni khalayak berusia 2-6 tahun.
- b. Klasifikasi A: Siaran untuk Anak-Anak, yakni khalayak berusia 7- 12 tahun.
- c. Klasifikasi R: Siaran untuk Remaja, yakni khalayak berusia 13 – 17 tahun.
- d. Klasifikasi D: Siaran untuk Dewasa, yakni khalayak di atas 18 tahun
- e. Klasifikasi SU: Siaran untuk Semua Umur, yakni khalayak di atas 2 tahun.

SPS juga ditetapkan agar lembaga penyiaran dapat menjalankan fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, kontrol, perekat sosial, dan pemersatu bangsa. Beberapa pasal krusial yang ada di SPS adalah sebagai berikut:

1. **Pasal 6**

- (1) Program siaran wajib menghormati perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan yang mencakup keberagaman budaya, usia, gender, dan kehidupan sosial ekonomi.
- (2) Program siaran dilarang merendahkan dan/atau melecehkan:
 - a. Suku, agama, ras, dan/atau antar golongan
 - b. Individu atau kelompok karena perbedaan suku, agama, ras, antargolongan, usia, budaya, atau kehidupan sosial ekonomi.

2. **Pasal 7**

Materi agama pada program siaran wajib memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Tidak berisi serangan, penghinaan atau pelecehan terhadap pandangan dan keyakinan antar atau dalam agama tertentu serta menghargai etika hubungan antarumat beragama.
- b. Menyajikan muatan yang berisi perbedaan pandangan/paham dalam agama tertentu secara berhati-hati, berimbang, tidak berpihak, dengan narasumber yang berkompeten, dan dapat dipertanggungjawabkan.
- c. Tidak menyajikan perbandingan antaragama; dan
- d. Tidak menyajikan alasan perpindahan agama seseorang atau sekelompok orang.

3. **Pasal 8**

Program siaran tentang keunikan suatu budaya dan/atau kehidupan sosial masyarakat tertentu dengan muatan yang dapat menimbulkan ketidaknyamanan khalayak wajib disiarkan dengan gambar *longshot* atau disamarkan atau tidak dinarasikan secara detail.

4. **Pasal 11**

- (1) Program siaran wajib dimanfaatkan untuk kepentingan publik dan tidak untuk kepentingan kelompok tertentu.
- (2) Program siaran dilarang dimanfaatkan untuk kepentingan pribadi pemilik lembaga penyiaran bersangkutan dan/atau kelompoknya.
- (3) Program siaran yang berisi tentang kesehatan masyarakat dilarang menampilkan penyedia jasa pelayanan kesehatan masyarakat yang tidak memiliki izin dari lembaga yang berwenang.

5. **Pasal 23**

Program siaran yang memuat adegan kekerasan dilarang:

- a. Menampilkan secara detail peristiwa kekerasan, seperti: tawuran, pengeroyokan, penyiksaan, perang, penusukan, penyembelihan, mutilasi, terorisme, pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas, pembacokan, penembakan, dan/atau bunuh diri.
- b. Menampilkan manusia atau bagian tubuh yang berdarah-darah, terpotong-potong dan/atau kondisi yang mengenaskan akibat dari peristiwa kekerasan.
- c. Menampilkan peristiwa dan tindakan sadis terhadap manusia.
- d. Menampilkan peristiwa dan tindakan sadis terhadap hewan
- e. Menampilkan adegan memakan hewan dengan cara yang tidak lazim.

Menurut penulis dengan adanya regulasi yang dibuat oleh pemerintah dan KPI merupakan tindakan yang benar dalam menayangkan program siaran untuk masyarakat Indonesia. Dengan adanya regulasi ini editor menjadi lebih teliti dan selektif dalam melaksanakan penyuntingan gambar sehingga tidak terkena sanksi ataupun *penalty* dari pihak berwenang khususnya KPI.

2.21. Ekstraksi Penelitian

Ekstraksi penelitian dahulu yang ditulis oleh Satria Wirapribadi yang berjudul Laporan Kuliah Kerja Profesi sebagai Editor dalam Program Duduk Manis 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 proses *editing video*. Editor harus mengetahui komposisi gambar, transisi, efek dan bagaimana alur yang akan dibawa dalam program, sehingga editor ketika memasukan unsur-unsur seni bisa selaras dengan program yang akan ditayangkan.

Ekstraksi penelitian dahulu yang ditulis oleh Muhammad Taofiq yang berjudul Laporan Kuliah Kerja Profesi sebagai Editor dalam Program MNC Food & Travel PT. Sun Televisi Network (SINDO TV) Jakarta. 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. Editor juga harus berani mengambil resiko jika ada video dan audio yang harus dihilangkan jika video dan audio itu kurang layak atau melebihi durasi untuk ditayangkan. Serta harus pintar-pintar mensiasati membuat tayangan yang menarik untuk ditayangkan.

Ekstraksi penelitian dahulu yang ditulis oleh Doddy Kurnia Aji yang berjudul Laporan Kuliah Kerja Media (KKM) Peran Editor dalam Produksi Program Berita Lensa 44 di PT. Arah Dunia Televisi (Adi TV). Penulis menggunakan metode penelitian pengumpulan data premier dan pengumpulan data sekunder. Dari hasil penelitian bisa kita simpulkan bahwa dalam proses editing, seorang editor harus memiliki peranan yang amat besar dalam sebuah produksi terutama pada program berita. Semua olahan gambar telah diolah dengan berbagai cara demi mewujudkan sebuah program yang menarik dan lebih menarik lagi. Kesimpulan yang dapat diambil adalah seorang Editor harus dapat berpikir cepat dan tepat

terlebih untuk melawan *deadline*, serta dapat mencari solusi hingga mengambil keputusan dengan matang.

Ekstraksi penelitian dahulu yang ditulis oleh Immanuel Manurung yang berjudul Laporan PKL Praktek Kerja Lapangan Peran Editor dalam Produksi Program Nuansa Ramadhan di PT. Mega Adi Citra (Kresna TV). Penulis menggunakan metode penelitian pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder. Dari hasil penelitian bisa kita simpulkan bahwa dalam proses editing, seorang editor berperan penting pada penyuntingan gambar yang baik dan dinamis serta menarik. Dan seorang editor harus menjalankan peranya sesuai dengan Standart Operasi Prosedur.

Hasil penelitian dengan nama peneliti Nugraha Rangga N, berjudul Editor di PT Cipta Televisi Pendidikan (MNC TV). Menggunakan metode penelitian data primer (observasi,wawancara, pasrtisipasi) dan data sekunder (analisis dokumen dan studi pustaka). Hasil penelitiannya adalah , *Editing* video adalah pekerjaan memotong-motong gambar atau *shot* kemudian merangkai kembali potongan-potongan tersebut untuk menghasilkan sebuah cerita sesuai dengan naskah. Orang yang bertanggungjawab dalam editing yaitu editor. Sebagai editor di MNC TV memiliki *jobdesk* dan tanggungjawab yang harus dilaksanakan. Diantaranya adalah *preview* yang melihat keseluruhan materi *editing*, *logging* atau melakukan proses pencatatan durasi *time code in* dan *out* yang dibutuhkan pada media catatan kertas, *digitizing* atau pemindahan materi kaset video (*capture*) kedalam *harddisk* komputer, *assembling* atau menyusun kembali materi editing berdasarkan naskah yang diberikan secara berurutan, *rougth cut* atau proses editing berupa potongan-potongan *shot-shot* yang kasar atau belum rapi, *fine cut* atau *editing* berupa potongan-potongan baik dan tersusun rapi berdasarkan dengan persetujuan pada proposi durasi yang diinginkan oleh sutradara, *trimming* atau proses *editing* dimana *timeline* yang sudah tersusun rapi akan lebih diperhalus kembali tanpa merubah struktur *editing*, *tilting* atau proses pembuatan huruf huruf tulisan yang digunakan untuk *template*, judul progam dan

credit title, color correction atau proses koreksi warna pada *shot-shot* yang dirangkai, *mixing* yaitu penggabungan unsur suara, dialog, sound efek dan ilustrasi musik (*baksound*) yang dibutuhkan oleh gambar, yang sudah ditentukan, dibuat, di edit, di koreksi oleh penata suara yang berkerjasama dengan sutradara.

Dari kelima ekstraksi penelitian di atas bisa saya simpulkan, bahwa mempunyai kesamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu, mengenai peranan peting seorang editor yang bertugas memotong, menyusun hasil rekaman dari tape record kemudian dijadikan materi yang siap siar, dan seorang yang lebih banyak berkerja di akhir produksi atau pasca produksi.

Perbedaan dari ekstraksi diatas adalah dimana dijelaskan bahwa seorang editor harus menjalankan sesuai dengan standart operasional prosuder, namun dalam penelitian yang saya lakukan terdapat perbedaan dimana SOP seorang editor harus melakukan tahapan sesuai SOP yaitu *preview, logging, digitalizing,trimming,tilting dan juga mixing*, sedangkan dalam penelitian saya beberapa tahapan tidak saya lakukan ketika dilokasi magang seperti proses *logging* dan *tilting*.