

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

2.1 PENEGASAN JUDUL

Untuk lebih memahami unsur-unsur yang terdapat dalam Praktek kerja lapangan ini maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah sebagai pedoman praktek kerja lapangan (PKL) Dan agar tidak terjadi kesalah pahaman yang sedang diteliti. Ada pun penegasan istilah dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Peran

Peran adalah aspek dinamis dari kedudukan atau status.

Seseorang melaksanakan hak dan kewajiban, berarti telah menjalankan suatu peran. Menurut Biddle dan Thomas dalam Arisandi, peran adalah serangkaian rumusan yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang kedudukan tertentu. Misalnya dalam keluarga, perilaku ibu dalam keluarga diharapkan bisa memberi anjuran, memberi penilaian, memberi sanksi dan lain-lain.

2. Motion Graphic Designer

Motion graphic Designer adalah seseorang yang mengolah potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Termasuk di pembuka program televisi, bumper, dan elemen – elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum dikategorikan sebagai bagian dari motion graphics, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris.

3. Program Café Dader

Café dader adalah program yang menyajikan tentang berita dan informasi yang jam tayangnya mulai dari 70.00 – 09.00 WIB Setiap hari.

4. Radio Televisaun Timor-Leste

Radio Televisaun Timor-Leste (RTTL) adalah stasiun televisi Nasional yang berada di kota Dili, RTTL hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Timor-Leste dan sekitarnya dan menampilkan program-program yang mempunyai khas Tetun, Portugues, RTTL beridiri sejak 20 Mei 2000 Jam tayang dari 06.00 – 24.00 WIB, Rtv lahir dari sebuah obsesi untuk mempersiapkan daerah dalam bentuk yang kongkrit, untuk merespon informasi pada masa independent tahun 2000 silam, RTTL merupakan Pertelevisionan milik Negara Timor-Leste

2.2 KAJIAN TEORI

2.2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa (mass communication) adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditujukan kepada umum, dan film yang dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop. Pesan-pesannya bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak dan selintas (khususnya media elektronik). Meskipun khalayak ada kalanya menyampaikan pesan kepada lembaga, karena lembaga lah yang menentukan agendanya. Everett M. Rogers menyatakan bahwa selain media massa modern terdapat media massa tradisional yang meliputi teater rakyat, juru dongeng keliling, juru pantun dan lain-lain. Disamping itu, agar tidak membingungkan, kita juga perlu membedakan antara *mass communications* (dengans) dengan *mass communication* (tanpa s). Seperti dikemukakan oleh Jay Back dan Frederick C. Whitney dalam bukunya *Introduction to Mass Communication* (1998) dikatakan bahwa Mass Communication lebih menunjuk pada media mekanis yang digunakan dalam komunikasi massa yakni media massa. Sementara itu, mass communication lebih menunjuk pada teori atau proses teoritik. Atau bisa dikatakan mass communication lebih menunjuk pada proses dalam komunikasi massa. Melalui media massa, setiap orang hampir mengetahui segala sesuatu diluar lingkungan mereka. Warga yang berpengetahuan dan aktif sangat mungkin terwujud dalam demokrasi modern hanya jika media massa berjalan dengan baik. Setiap orang membutuhkan media massa untuk mengekspresikan ide-ide mereka ke khalayak luas. Tanpa media massa gagasan seseorang hanya sampai kepada orang disekitarnya.

2.2.2 PRODUKSI SIARAN TELEVISI

Proses produksi televisi adalah suatu cara, metode atau teknik untuk menambah kegunaan suatu barang dengan menggunakan faktor produksi yang ada (peralatan, sumberdaya manusia, bahan dan dana) Dalam proses produksi biasanya memiliki tahapan tahapan, hal yang bertujuan agar proses produksi tertata dan terencana dengan baik sehingga hasil produksi tersebut maksimal.¹³ Suatu produksi televisi melibatkan banyak peralatan, orang dan biaya yang besar, selain memerlukan organisasi yang rapi juga perlu suatu tahap pelaksanaan produksi yang jelas dan efisien. Setiap tahap harus jelas kemajuannya disbanding dengan tahap sebelumnya. Dalam teorinya, Fred Wibowo menyebutkan tahap produksi terdiri dari tiga bagian yang sesuai dengan Standard Operation Procedure (SOP), yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

a. Pra Produksi

Pra-produksi adalah tahap paling penting dalam sebuah tahap produksi televisi, yaitu merupakan semua tahapan persiapan sebelum sebuah produksi dimulai. Makin baik sebuah perencanaan produksi, maka akan memudahkan proses produksi televisive, Fred dalam bukunya menyebutkan Tahap pra produksi meliputi 3 bagian yaitu:

1. Penentuan ide Tahapan ini dimulai ketika seorang produser menentukan ide dan gagasan, membuat riset dan menulis naskah atau meminta penulis naskah mengembangkan gagasan menjadi naskah sesudah riset. sebagai seorang produser televisi, kita tidak bisa hanya menunggu ide, namun harus mencari ide yang unik dan baru sesuai keinginan pemirsa televisi (target audiensi).
2. Perencanaan Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja (time schedule), penyempurnaan naskah, pemilihan artis, lokasi, dan crew. Selain estimasi biaya, penyediaan biaya, dan rencana lokasi merupakan bagian dari sebuah perencanaan.
3. Persiapan Tahap ini merupakan pemberesan sebuah kontrak, perijinan dan surat-menyurat. Latihan para artis dan pembuatan seting, meneliti dan melengkapi peralatan yang diperlukan. Semua persiapan ini paling baik

4. diselesaikan menurut jangka waktu kerja (time schedule) yang sudah ditetapkan.

b. Produksi

Sesudah perencanaan dan persiapan selesai, pelaksanaan produksi dimulai sutradara bekerja sama dengan para artis dan crew mencoba mewujudkan apa yang direncanakan dalam kertas dan tulisan (shooting script) menjadi susunan gambar yang dapat bercerita. Dalam melaksanakan produksi ini, sutradara menentukan jenis shot yang akan diambil di dalam adegan (scene). Biasanya sutradara mempersiapkan suatu daftar shoot (shoot list) dalam setiap adegan.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi atau istilahnya Post Production adalah tahap akhir dari proses dari proses rangkaian pembuatan karya visual dalam acara televisi baik *news*, drama, dan non drama. Hampir seluruh jenis produksi TV di lapangan maupun di studio melalui tahapan pasca produksi atau proses editing, bahkan tidak hanya departemen news serta departemen produksi saja yang memiliki kebutuhan editing, departemen promosi marketing dan sales juga memiliki kebutuhan yang sama. Editing televisi adalah menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video (*master tape*) menjadi suatu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberi penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa. Pada stasiun televisi, profesi yang berarti “untuk mengemukakan.” Dan editor dalam bahasa Roma kuno adalah seorang yang sedang memainkan sesuatu didalam sebuah panggung.

Video editor merupakan SDM terakhir dalam proses produksi untuk hampir semua jenis program televisi kecuali siaran langsung. Tugas video editor secara sederhana adalah menyatukan segala elemen audio visual yang telah dibuat berbagai pihak tim produksi menjadi satu kemasan program yang layak disiarkan. Didalam sebuah proses editing ada beberapa jenis kerja yang dilakukan oleh seorang editor salah satunya pembuatan *Motion graphic*, *Motion graphic* ini berbeda dengan proses editing video karena didalam motion graphic ini editor atau yang lebih dikenal didalam dunia penyiaran disebut dengan *Motion Graphic Designer*, didalam sebuah program televisi *Motion graphic* digunakan sebagai menambah daya tarik sebuah program televisi dengan menampilkan visual effect.

Memproduksi sebuah *motion graphic* sebenarnya termasuk kedalam metode editing tetapi ada beberapa langkah-langkah yang berbeda dengan metode editing yang biasanya dilakukan oleh seorang editor, memproduksi *motion graphic* sendiri tidak bisa dilakukan oleh seorang editor tetapi pembuatan *motion graphic* dilakukan khusus oleh seorang *motion graphic designer* karena memproduksi *motion graphic* lebih berimajinasi lebih dan menggunakan banyak aplikasi editing dalam pembuatannya. Selain dalam aplikasi yang lebih banyak digunakan dalam pembuatan *motion graphic*, proses produksinya menggunakan mesin editing yang spesifikasinya jauh lebih tinggi dan lebih baik.

2.2.3 METODE EDITTING

Metode editing Terdapat dua metode dasar dalam dunia editing televisi, yaitu :

a. Editing Linier

Proses editing ini menggunakan system perekaman/ penyusunan gambar yang berurutan gambar yang diinginkan sesuai dengan urutan pada naskah, mulai dari A s/d Z harus diedit secara alfabetis. Secara teknis, jika editor melakukan kesalahan dititik awal dari seluruh adegan film maka proses editing harus diulangi dari titik tersebut dan diteruskan kebelakang persis seperti apa yang telah dikerjakan. Perangkat yang digunakan dalam editing linier yaitu

1. Video Mixe
2. Audio Mixer
3. VTR
4. Monitor Player
5. VHS/Beta/Digital26

b. Editing Nonlinier

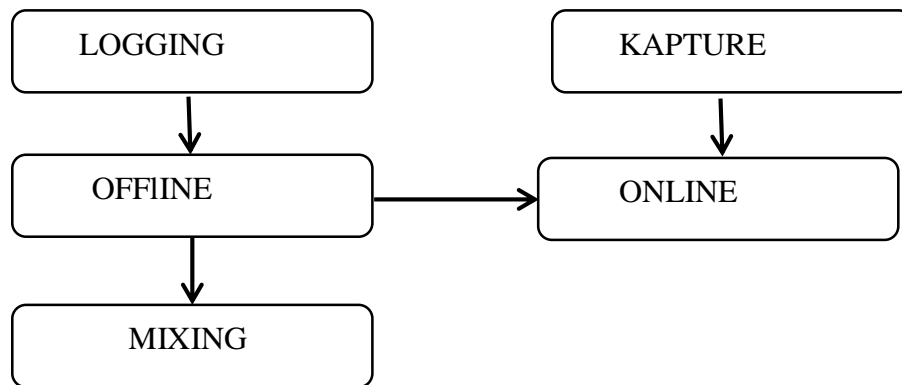
Nonlinier editing adalah proses penyusunan gambar yang dilakukan secara tidak berurutan (random/acak), penyusunan gambar bisa dimulai dari pertengahan suatu acara, kemudian awal dari suatu program acara tersebut dan seterusnya hingga program acara tersebut selesai. Editing jenis ini sesuai sesuai dengan namanya nonlinear, dapat melakukan penyusunan gambar-gambar secara random (acak), tidak harus disusun secara berurutan/alfabetis, tetapi pada akhir proses harus diurutkan kembali sesuai alur cerita dari naskahnya. Teknik editing *nonlinear* tidak berbeda dengan analog. Bahkan pengeditan jauh lebih mudah dan cepat. Karena *Nonlinear* editing memungkinkan pengeditan dilakukan secara acak, pengeditan tidak mutlak

harus dikerjakan dari awal hingga akhir secara urut.28 Metode penyuntingan Video ini dilakukan dengan menggunakan software komputer seperti *Avid, Adobe Premier, Ulead, Pinnacle, maupun Final Cut Pro*. Seluruh software penyuntingan yang berkembang belakangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Sedangkan untuk proses pengolahan audio/suara menggunakan *software Adobe Audition, Soundforge, Pro Tools, Sonar Cake Walk, dan Nuendo*. *Adobe Audition* adalah software yang banyak digunakan untuk pengolahan data audio/suara.

c. Tahapan Nonlinear editing

Tahap Editing Anton Maburri dalam bukunya *Teori Dasar Editing Program Acara Televisi dan Film* menjelaskan ada 5 tahap dalam proses pasca produksi yaitu:

Gambar 1. Tahap dalam Proses Pasca Produksi



(Sumber dari Google)

d. Logging

Logging adalah proses editor memotong gambar dan mencatat waktu pengambilan gambar, dan memilih shot-shot yang ada, disesuaikan dengan kamera report.

b) Capture Digitizing adalah proses memasukkan/mentransfer gambar (A/V) dari *drive, video cassette, Cd,Dvd dan Memory Drive* yang akan diedit ke dalam komputer.

e. Offline editing

Offline editing merupakan sebuah proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan shot yang telah ditentukan sutradara. Dalam tahapan ini terjadi aktivitas memanggil gambar yang telah di-logging dan di-capture sebelumnya untuk diurutkan sesuai konsep cerita.

f. Online editing

Online editing adalah tahapan editing dimana editor mulai memperhalus hasil offline, memperbaiki kualitas hasil dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. Termasuk di dalamnya menambah efek pesanan klien (seorang produser) yang disampaikan pada saat preview

g. Mixing

Proses mixing adalah proses mencampur atau mengolah beberapa sumber suara (suara dubbing, atmosfer, dan ilustrasi) serta menyamakan beat tempo sehingga enak didengar, yang digunakan dalam pembuatan suatu program acara.

2.2.3 FUNGSI EDITTING

Dengan demikian bila dilihat dari definisi yang ada, maka sebenarnya editing mempunyai fungsi antara lain :

a) Menyusun (*Arrange*) Mengorganisasi atau menyusun ulang gambar bergerak (A/V Audio Video) sesuai dengan ide cerita yang ingin disampaikan. Susunan ini disesuaikan dengan script awal dan hasil produksi.

b) Memotong (*Trimming*) Istilah memotong bukan berarti menghilangkan bagian (A/V) sisa yang tak terpakai dan membuangnya begitu saja, memotong disini adalah memendekkan (A/V) sesuai dengan penempatan waktu sebuah cerita.

c) Menggabungkan (*Combine*) Menggabungkan berbeda dengan menyusun, jikalau menyusun masih berbentuk draf kasar di atas kertas maka proses menggabungkan adalah membentuk sequence menja cerita yang utuh.

- d) Menggabungkan juga dapat diterjemahkan menyatukan shot-shot yang telah di-trim menjadi cerita satu kesatuan yang utuh membentuk sekuen (sequence).
- e) Membetulkan (*Correction*) 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. Tahapan ini biasanya telah mendekati online editing yakni tahapan dimana proses penambahan *visual effect* dan *audio effect* mulai ditambahkan. *Grading color*, pencahayaan, kebocoran shot juga biasanya ada diproses *correction*.
- f) Membangun (*Construction*) Membangun sebuah bangunan cerita yang utuh adalah tugas bagi seorang editor, bagaimana ia harus meracik shotshot yang ada untuk kemudian dipercantik dipoles, agar jalan cerita yang Anda susun menarik untuk ditonton di sini editor berperan sebagai storyteller yang baik. seorang sutradara juga berkewajiban mendampingi editor pada saat melaksanakan penyuntinga, Faktor Pemilihan Gambar Dalam bukunya "Grammar of the Edit Second Edition" Roy Thompson Christopher J. Bowen menyebutkan, Ada 6 faktor penunjang dalam mengedit sebuah karya visual program televisi dan film, faktor di bawah ini adalah sebuah konvensi dan sekaligus dasar untuk melakukan edit atau pemotongan terhadap suatu shot yang biasanya seorang editor dihadapkan pada banyak pilihan gambar (shot), faktor tersebut adalah :

1. Information (*Menginformasikan*) Informasi shot (gambar) Hal ini karena setiap gambar (shot) yang tersaji adalah merupakan realitas informasi yang telah direncanakan untuk diambil gambarnya. Mengingat tugas utama seorang editor adalah melibatkan dua unsur dalam diri manusia yakni secara emosional antara lain: membuat mereka tertawa, menangis berteriak, menjerit ketakutan dll) dan secara mental antara lain: membuat mereka berpikir, mengira, mengantisipasi dll) seorang editor yang baik adalah membawa sebuah alur cerita yang bergerak maju dan menyajikan gambar yang memberi informasi baru bukan sebuah repetisi atau pengulangan. Meskipun shot yang diambil sangat indah, tetapi jika tidak mampu memberi informasi yang baru bagi penonton maka itu bisa diabaikan bagi seorang editor dan ini berlaku untuk editing program acara Motivation

2. (Mengandung Motivasi) Shot (gambar) yang baru Anda potong telah menyediakan informasi baru, Di dalam terminologi sebuah gambar (shot), motivasi diterjemahkan dengan mencontohkan pergerakan sebuah subjek atau diamnya suatu objek. Intinya setiap shot harus ada motivasi dan tujuannya atau dengan kata lain saling berkorelasi meskipun tidak kontinuitas. Gambar yang dipilih harus jelas dapat dimengerti penonton. Jangan menggunakan gambar yang dapat menimbulkan interpretasi lain atau keragu-raguan dalam benak penonton,
3. Shot Composition (*Komposisi Gambar*) Editor harus mampu memotong gambar (shot) dengan posisi yang pas dengan penggunaan transisi yang pas pula. Selain itu Editor harus memperhatikan komposisi gambar agar dapat berbicara dengan sendirinya. Di dalam proses pengambilan gambar cukup menunjang kebutuhan editor, ada empat bagian yang perlu Anda perhatikan, framing (pembingkaiian gambar), illusion of depth (kedalaman dalam dimensi gambar), subject or object (subjek atau objek gambar), dan colour (warna). Keempat bagian ini akan menyatu dalam komposisi shot yang dibangun. Bila satu saja kehilangan satu bagian misalnya framing-nya baik, depth-nya cantik, warnanya indah, tetapi objeknya kurang tepat, gambar (shot) itu dianggap sudah gagal.
4. Camera Angle (Sudut Pengambilan Gambar) Sudut pengambilan gambar bagi penata kamera akan memberikan kekuatan dari sebuah shot itu sendiri. Selain itu, menempatkan arah pandangan mata dari penonton sehingga apabila arah ini salah maka penonton juga akan mempunyai pandangan yang salah dari sebuah shot. Bila hal itu terjadi maka seluruh elemen yang ada dalam sebuah shot menjadi tidak berlaku lagi. Walaupun warnanya indah, suaranya sempurna dan objeknya tepat, tetapi kalau camera angle-nya salah, arah pandang shot menjadi gagal.
5. Continuity (Kekinambungan) Teori selanjutnya adalah continuity, Editor harus berkonsentrasi menciptakan kontinuitas yang sesuai untuk menyambung shot-shot yang telah diciptakan oleh penata dapat melengkapi isi cerita karya visual. Hal yang harus dilakukan editor adalah membuat

6. Potongan-potongan gambar tersebut sesuai dengan kontinuitas yang diinginkan. Rangkaian gambar itu harus mempunyai informasi atau cerita yang diperlukan untuk mendukung argumen yang dikemukakan. Transisi atau sambungan antara gambar tidak boleh bertentangan dengan logika kontinuitas yang dimiliki penonton.
7. *Sound* (Suara) Elemen penting terakhir dari Editor adalah sound (suara) yang baik dalam program acara televisi dan film, karena faktor suara yang sangat mempengaruhi makna gambar. Shot sangat dipengaruhi dan mempengaruhi kebutuhan suara, baik dalam bentuk sound effect, live sound record hingga ke pembuatan musik ilustrasi pendukung suasana.

2.2.4 Program Siaran Televisi

Program acara merupakan acara-acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi. Kata “program” berasal dari bahasa Inggris *programme* atau program yang berarti acara atau rencana. Undang-Undang Penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara tetapi menggunakan istilah “siaran” yang didefinisikan sebagai pesan atau rangkaian pesan yang disajikan dalam berbagai bentuk. Namun kata “program” lebih sering digunakan dalam penyiaran di Indonesia daripada kata “siaran” untuk mengacu kepada pengertian acara. Program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya.

Program Siaran Televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu acara televisi yang akan menjadi landasan kreatifitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut

a. Jenis-Jenis Program Acara Stasiun televisi

setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku. Berbagai jenis program itu dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar berdasarkan jenis yaitu :

1) Program informasi(berita) :

a) Hard news/berita Hardnews/berita keras adalah segala informasi penting atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya.

b) Straight News Straight News berarti berita “Langsung” (straight) maksudnya suatu berita yang singkat (tidak detail) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup 5W+1H (who, what, where, when, why, dan how) terhadap suatu peristiwa yang diberitakan. Berita jenis ini sangat terikat waktu (deadline) karena informasi sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada audien.

c) Feature Feature adalah berita ringan namun menarik. Pengertian menarik disini adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya. Pada dasarnya berita-berita semacam ini bisa dikatakan softnews karena tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan, namun karena durasinya singkat (kurang dari 5 menit) dan ia menjadi bagian program berita, maka feature masuk kedalam kategori hardnews. 49 Feature mengulas topic secara mendalam dengan pembahasan yang luas dengan memasukkan beberapa hal terkait disertai dengan narasi yang mendukungnya.

d) Softnews/Berita Lunak Softnews/Berita Lunak adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (in- depth) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Berita yang masuk kategori ini ditayangkan pada satu program tersendiri diluar program berita. Program yang masuk kedalam kategori berita lunak ini adalah: current affair, magazine, dokumenter dan talkshow.

2) Program hiburan (Enterteiment) :

a) Drama drama adalah program pertunjukan (show) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi.

b) Permainan/Gameshow Permainan/Gameshow merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu ataupun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Program permainan dibagi menjadi 3 yaitu Quiz Show, Ketangkasan, Reality Show.

c) Musik Program music dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu video

clip atau konser. Program musik berupa konser dapat dilakukan dilapangan (outdoor) ataupun didalam studio (indoor).

d) Pertunjukan Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan (performance) seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di dalam studio (indoor) ataupun diluar ruangan (outdoor).

Gambar 2 Kerangka Pikir

