

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penegasan Judul

Guna mendapatkan suatu gambaran terhadap penelitian yang telah penulis laksanakan, dengan judul “Implementasi Pengarah Studio (*Floor Director*) dalam Program Cekli “Ceria Anak” di LPP TVRI Stasiun Jawa Tengah”, maka penegasan judul yang dapat penulis uraikan adalah sebagai berikut.

2.1.1 Implementasi

Implementasi adalah pelaksanaan, penerapan (Sugono, Dendy, dkk, 2008:529).

2.1.3 Pengarah studio (*floor director*)

Floor director merupakan wakil dari pengarah acara di dalam studio, dimana *floor director* bertindak sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan-pesan pengarah acara kepada kerabat kerja dan para artis pendukung dalam bentuk tanda-tanda saat akan dimulainya dan berakhirnya suatu acara (Muda, Dedy Iskandar (2005:7-9) dalam Putra, 2010:8).

2.1.4 Program

Kata “Program” berasal dari Bahasa Inggris yaitu *programme* atau *program* yang berarti acara atau rencana. Program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya (Morissan, M.A, 2008:199-200).

2.1.5 Cekli “Ceria Anak”

Cekli atau Ceria Anak merupakan program variety show yang menampilkan tari, fashion show, bernyanyi dan bakat-bakat lainnya pada anak TK atau SD yang dipandu oleh Nia Sukma. Acara ini tayang pukul

14.00 – 15.00 WIB setiap dua minggu sekali secara *live*. Acara ini dirancang dengan tujuan melatih mental atau keberanian, ketrampilan serta bakat-bakat lainnya pada anak usia 6-12 tahun ¹.

2.1.6 LPP TVRI Stasiun Jawa Tengah

LPP TVRI Stasiun Jawa Tengah merupakan stasiun televisi daerah yang didirikan oleh Televisi Republik Indonesia untuk wilayah Provinsi Jawa Tengah. TVRI Jawa Tengah didirikan pada tanggal 29 Mei 1996 dengan nama TVRI Semarang. TVRI Jawa Tengah berkantor di Jl. Pucang Gading Batusari, Mranggen, Demak. TVRI Jawa Tengah me-relay 92% acara pada TVRI Nasional dan sisanya TVRI Jawa Tengah membuat program khusus yang ditayangkan pukul 14.00-18.00 WIB (Kontributor Wikipedia, 2019).

¹ Hasil wawancara penulis dengan Produser Cekli “Ceria Anak” – Margo Mulyono di Ruang Kepustakaan LPP TVRI Stasiun Jawa Tengah pada Jum’at, 22 Maret 2019.

2.2 Penelusuran Hasil Kajian Sebelumnya

Penelusuran hasil kajian sebelumnya merupakan salah satu sumber data sekunder. Penelusuran ini berguna untuk mencari data yang relevan dengan masalah penelitian yang telah penulis laksanakan. Berikut hasil penelusuran yang telah penulis dapat dari buku, jurnal, internet, dan lain sebagainya.

2.2.1 Tren industri media

Industri media sangat erat kaitannya dengan tumbuhnya semangat kapitalisme hingga munculnya konglomerasi media, dimana satu perusahaan besar menaungi beberapa media sekaligus seperti misalnya MNC dan Trans Corp yang dianggap sebagai aktivitas pemusatan modal dalam industri media (Machmud, 2011:59).

Semangat kapitalisme tentu akan menghasilkan pesan atau produk media yang berorientasi pada bertambahnya modal. Bukti untuk produk media berorientasi modal adalah banyaknya iklan komersial dan besarnya pengaruh iklan dalam penentuan suatu program.

Kaitannya adalah akan berpengaruh pada kondisi manajemen pihak media baik itu yang terkait dengan cara maupun yang terkait dengan hasil kerja para pekerja media itu sendiri. Kondisi semacam ini jelas mempengaruhi cara kerja para pekerja media, terutama adanya keseragaman pesan, timbulnya persaingan tidak sehat antar pekerja bahkan berpotensi menjadi perbudakan pegawai media.

Elemen yang juga tidak kalah pentingnya adalah teknologi, sebab menurut Robert M Maclever dan Charles H. Page dalam artikel yang ditulis dengan judul *Technology And Soscial Change* (dalam Onong uchjana E: 2005) mengatakan bahwa setiap kemajuan teknologi, akan memungkinkan manusia mencapai hasil tertentu dengan usaha dan biaya yang minim, dan pada saat yang sama teknologi membantu mempercepat kerja manusia, termasuk dalam penyebarluasan pesan (Machmud, 2011:60).

Sejak masa reformasi yang diawali dengan demo dan kerusuhan besar-besaran di tahun 1998, membuat media juga ikut menuntut kebebasan

dalam berkarya. Berkembangnya ruang gerak media penyiaran pada masa reformasi tentunya memberikan pengaruh besar kepada peningkatan jumlah pemodal yang berinvestasi di industri tersebut. Pergerakan reformasi juga memicu pergeseran kepemilikan bisnis radio dan televisi di Indonesia yang ditunjukkan dengan mulai maraknya para pengusaha yang terjun ke bidang media penyiaran (Triwibowo dan Dhewanto, 2015:18).

Perubahan lain yang cukup terlihat adalah direvisinya UU Penyiaran yang baru, UU Penyiaran No. 32 Tahun 2002. Namun, hal tersebut ternyata tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap industri televisi di Indonesia. Pemilik stasiun televisi swasta masih didominasi oleh segelintir elit yang memiliki pengaruh cukup tinggi di pemerintahan. Akan tetapi, apabila dibandingkan dengan UU Penyiaran sebelumnya, revisi UU Penyiaran yang dilakukan dirasa jauh lebih demokratis. Hal ini terlihat dari diakuinya empat macam lembaga penyiaran, yaitu lembaga penyiaran publik, komunitas, swasta, dan berlangganan, serta didirikannya juga lembaga independen perwakilan publik yang bertindak sebagai regulator sistem penyiaran yang berlaku (Triwibowo dan Dhewanto, 2015:19).

Di era sekarang ini keberadaan TVRI bisa dikatakan terhimpit diantara dominasi 10 stasiun televisi Jakarta yang melakukan siaran nasional, diantaranya adalah RCTI, SCTV, Indosiar, ANTEVE, MNC TV, Global TV, Metro TV, TV One, Trans TV, dan Trans 7. Dalam himpitan tv komersial semacam itu, keberadaan TVRI bisa dikatakan hanya menjadi bagian kecil dari gelombang besar tv swasta komersial yang menyajikan beragam hiburan dan informasi (Rianto, dkk, 2014:63).

Saat ini tren konten acara yang disuguhkan oleh televisi swasta yang baru bermunculan pun mulai bergerak ke arah *talk show* dan *variety show* komedi. Acara *variety show* yang diadaptasi dari konten luar negeri pun mulai menjadi tren baru yang mendominasi sebagian besar stasiun televisi, seperti salah satu contoh program yang sangat populer pada saat itu adalah *Ekstravaganza* milik Trans TV. Bukan hanya *variety show* yang sifatnya lucu, tetapi beberapa rumah produksi mulai berani bereksperimen dengan memberikan tayangan *reality show* yang cukup kontroversial, seperti *Dunia*

Lain, Akademi Fantasi Indosiar, dan Termehek-Mehek. Acara-acara yang dinilai kontroversial dan berani ini ternyata berhasil menjadi acara yang banyak diminati penonton pada saat itu.

Adapun pada era peralihan sinyal analog menjadi sinyal digital sudah mulai merambah dunia media Indonesia, Kabelvision pun mengeluarkan merek dagang baru dengan nama *Digital*, yang menggunakan sinyal digital sebagai jaringan penyiarannya. Kemudian pada tahun 2007, Kabelvision bergabung dengan *Digital* di bawah nama *First Media* (Triwibowo dan Dhewanto, 2015:19).

Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat menjadi suatu peluang sekaligus ancaman bagi industri televisi dan radio bila tidak dimanfaatkan secara optimal. Dengan pemanfaatan teknologi internet yang baik oleh industri media, maka proses penetrasi pasar media televisi dan radio untuk menembus pasar internasional tentu akan menjadi lebih mudah.

Kini kanal televisi dan radio di Indonesia mulai bergeser menjadi media *multi-platform* ditandai dengan meningkatnya pengguna layanan *streaming* seperti Youtube, Vimeo, Netflix, serta *webstreaming* lainnya yang menyiarkan konten-konten acara televisi dan radio di Indonesia. Bahkan kini, sebagian besar situs resmi stasiun televisi dan radio telah menyediakan layanan *streaming* konten-konten acaranya. Adapun stasiun televisi swasta di Indonesia yang memanfaatkan hal tersebut sebagai strategi utama dalam melakukan penetrasi dan perluasan pasar adalah NET TV. Sebelum NET TV mulai mengudara sebagai salah satu stasiun televisi berjaringan, NET TV telah terlebih dahulu menjaring pasar global dengan memanfaatkan *streaming platform* melalui Youtube.

Era media digital ini, tentunya akan jauh lebih terbuka, sehingga membuat peningkatan keragaman pasar semakin tinggi dalam waktu yang sangat singkat. Selain itu, digitalisasi media juga menimbulkan dinamika industri televisi dan radio menjadi lebih kompleks, membuat perkembangan tren konten acara yang diminati pun menjadi sangat cepat berubah (Triwibowo dan Dhewanto, 2015:20).

Berkat perkembangan teknologi Internet, media lama seperti televisi juga bisa berubah sifat atau karakternya. Secara teknologi kini sudah dimungkinkan munculnya IPTV (Internet protocol televisions) atau televisi Internet, yang teknologinya sudah dipamerkan di International Telecom Union World di Hong Kong, akhir tahun 2006. IPTV bisa berwujud siaran televisi biasa atau bank acara dan film yang dapat diakses penonton, mirip payTV di hotel-hotel berbintang.

IPTV memiliki banyak keunggulan ketimbang televisi siaran konvensional, karena si penonton bisa sesuka hati memutar ulang siaran yang terlewatkan. Selain itu, IPTV juga bisa membuat siaran menjadi interaktif, bisa lebih personal, HDTV (high definition television) atau TV yang memiliki ketajaman gambar yang sangat tinggi dan mengintegrasikan layanan komunikasi dan video. Selain membuka peluang distribusi dua arah dan multiple-stream, IPTV menjadi awal layanan triple play, atau satu saluran untuk tiga macam layanan (telepon suara, hiburan/TV, dan internet) (Machmud, 2011:62).

2.2.2 Pengertian televisi

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, penyiaran video secara *broadcast*. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani *tele* (jauh) dan *vision* (melihat). Jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari studio TV. Pemirsa bisa menikmati kombinasi antara gambar hidup (bergerak) dan suara seperti berhadapan langsung dengan objek yang ditayangkan. Karakter televisi yang paling utama ialah yang mengutamakan bahasa gambar (Zoebazary, 2010:255).

2.2.3 Sejarah dan perkembangan televisi

a. Sejarah dan perkembangan televisi di dunia

Pada tahun 1973 seorang operator telegram asal Valentia, Irlandia yang bernama Joseph May menemukan bahwa cahaya yang

mempengaruhi resistansi listrik selenium dapat digunakan untuk mengubah cahaya ke dalam arus listrik dengan menggunakan fotosel selenium (selenium photocell). Joseph May bersama Willoughby Smith (teknisi dari Telegraph Construction Maintenance Company) melakukan beberapa percobaan yang selanjutnya dilaporkan pada *Journal of The Society of Telegraph Engineers*.

Beberapa kurun waktu kemudian diciptakan sebuah piringan metal kecil yang bisa berputar-putar dengan lubang-lubang di dalamnya oleh seorang mahasiswa yang bernama Julius Paul Gottlieb Nipkow (1867 – 1934), atau lebih dikenal Paul Nipkow di Berlin, Jerman pada tahun 1884 dan disebut sebagai cikal bakal lahirnya televisi.

Sekitar tahun 1920 John Logie Baird (1888 – 1946) dan Charles Francis Jenkins (1867 – 1934) menggunakan piringan karya Paul Nipkow untuk menciptakan suatu sistem dalam penangkapan gambar, transmisi, serta penerimaannya. Mereka membuat seluruh sistem televisi ini berdasarkan sistem gerakan mekanik, baik dalam penyiaran maupun penerimaannya. Akhirnya Vladimir Kosmo Zworykin (1889 – 1982) dan Philo T. Farnsworth (1906 – 1971) berhasil menciptakan televisi elektronik (Mabruri, 2013:2-3).

Pada tahun 1953, di Asia khususnya di Jepang telah jauh melakukan penelitian-penelitian tentang televisi sebelumnya, melakukan siaran untuk pertama kalinya dengan stasiun televisi NHK. Kemudian baru diikuti Filipina pada tahun yang sama dan disusul Thailand sejak tahun 1955. Pada tahun 1962, bersamaan dengan Indonesia, Republik Rakyat Cina juga memulai siaran televisi untuk pertama kalinya.

Seiring dengan bejalannya waktu serta perkembangan teknologi, televisi dari waktu ke waktu mulai banyak perbaikan dan penambahan dari sisi teknologinya. Jepang, sebagai negara maju akhirnya merintis sistem televisi HDTV (*High Definition Television*) pada tahun 1980, dengan kualitas yang semakin baik (Harumiwati, dkk, 2013:24).

b. Sejarah dan perkembangan televisi di Indonesia

Sejarah televisi di Indonesia diawali dengan diadakannya penyelenggaraan Asian Games IV, dengan dikeluarkannya Ketetapan MPRS No. II/MPRS/1960. Keputusan ini segera disusul dengan diterbitkannya SK Menpen No.20/SK/M/1961 tertanggal 25 Juli 1961 tentang pembentukan Panitia Persiapan Televisi (P2TV).

Pada tanggal 17 Agustus 1962 TVRI mengadakan siaran percobaan dengan acara HUT Proklamasi Kemerdekaan Indonesia XVII di halaman Istana Merdeka Jakarta. Hingga akhirnya pada tanggal 24 Agustus 1962, TVRI mengudara untuk pertama kalinya dengan acara siaran langsung pembukaan Asian Games IV dari stadion utama Gelora Bung Karno.

Pada tanggal 20 Oktober 1963, dikeluarkan Keppres No. 215/1963 tentang pembentukan yayasan TVRI dengan Pimpinan Umum Presiden RI. Hingga pada 1964 mulai dirintis pembangunan Stasiun Penyiaran Daerah.

Pada tahun 1987, diterbitkan Kepmenpen No. 190A/Kep/Menpen/1987 tentang Siaran Saluran Terbatas/SSTTVRI, yang memberi peluang kepada pihak swasta nasional untuk menyelenggarakan siaran televisi swasta di Indonesia.

Pada tahun 1987 PT. Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), di Jakarta berdiri dengan izin pendirian Siaran Saluran Terbatas (lokal) No. 557/DIR/TV/1987. Disusul oleh PT. Surya Citra Televisi, di Surabaya dengan izin pendirian Siaran Saluran Terbatas (lokal) No. 1415/RTF/K/IX/1989.

Selanjutnya diterbitkan Kepmenpen RI No. II/Kep./Menpen/1990 tanggal 24 Juli 1990 tentang Penyiaran Televisi di Indonesia, yang mengelompokkan televisi swasta menjadi dua kategori, yaitu Stasiun Penyiaran Televisi Swasta Umum (SPTSU) yang diizinkan menyelenggarakan siaran lokal tanpa *decoder* dan Stasiun Penyiaran

Televisi Swasta Pendidikan (SPTSP) yang diizinkan menyelenggarakan siaran nasional. Disitulah PT. Cipta Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) didirikan dengan izin pendirian Stasiun Televisi Pendidikan (nasional) No. 1271E/RTF/K/VIII/1990. Pada tahun yang sama RCTI dan SCTV juga mendapat izin pendirian Stasiun Penyiaran Televisi Swasta Umum lokal dan disusul oleh televisi swasta lainnya.

Sesuai dengan Kepmenpen No. 04A/Kep/Menpen/1993 tanggal 18 Januari 1993 mengenai perubahan Pasal 7, 14, 16, dan 20 Kepmenpen No. III/Kep./Menpen/1990 tanggal 24 Ju 1990 tentang Penyiaran Televisi di Indonesia, sebagaimana telah diubah dengan Kepmenpen No. 84A/Kep./Menpen/1992 bahwa Stasiun Penyiaran Televisi Swasta (SPTS) dibagi menjadi dua kategori, yaitu SPTS yang berkedudukan di Ibu Kota Negara, Jakarta, dengan ketentuan diizinkan menyelenggarakan siaran nasional dengan hanya satu acara siaran (program), baik melalui sistem penyiaran di darat (terrestrial) maupun melalui sistem penyiaran satelit SKSD PALAPA atau fasilitas satelit penyiaran langsung (DBS) milik Indonesia. Jumlah stasiun yang boleh didirikan tidak lebih dari lima. SPTS yang berkedudukan di ibu kota daerah tingkat /provinsi, dengan ketentuan hanya diizinkan menyelenggarakan siaran lokal dengan hanya satu acara siaran (program). Jumlah yang boleh didirikan masing-masing satu. Disitulah RCTI, SCTV, Indosiar, ANTV mulai menyelenggarakan siaran nasional (Djamal dan Fachruddin, 2011:26-33).

2.2.4 Lembaga Penyiaran Publik (LPP)

Lembaga penyiaran publik atau dalam Bahasa Inggris disebut *Public Service Broadcasting (PSB)* memiliki pengertian dasar yang kompleks. Berikut pengertian LPP berdasarkan kesimpulan dari berbagai literatur penyiaran yang dikutip dari Masduki dan Darmanto (2016:2-3).

- a. Sistem penyelenggaraan penyiaran berbasis publik, merupakan elemen penting dari berlakunya sistem media demokratis dari suatu negara, atau kekuasaan tertentu, yang bercirikan independensi dari campur tangan pemerintah dan kepentingan ekonomi komersial, bersifat non-profit, untuk tujuan melayani kepentingan publik.
- b. Institusi/lembaga penyiaran baik analog maupun digital, dapat berskala nasional atau lokal, yang bersifat independen, non-profit, dapat didirikan oleh negara, asosiasi atau kelompok masyarakat untuk tujuan pemberdayaan kepada publik.
- c. Aktivitas produksi, distribusi dan publikasi program siaran secara reguler, yang dikelola oleh suatu lembaga non-profit dan independen, dengan standart kualitas yang tinggi, untuk lapisan masyarakat tanpa diskriminasi.

Secara garis besar, definisi yang menggambarkan dimensi kepemilikan publik dan fungsi kultural dari Lembaga Penyiaran Publik yang dirumuskan oleh badan dunia UNESCO seperti dikutip dari Banerjee (2005) sebagai berikut : *“Public Service Broadcasting is broadcasting made, financed and controled by the public, for nor state-owned, it is free from political interference and pressure from commercial forces. Through Public Service Broadcasting, citizens are informated, educated and also entertained. When guaranteed with pluralism, programming diversity, editorial independence, appropriate finding, accountability and transparency.”* Lembaga Penyiaran Publik dibuat, dibiayai, dikuasai oleh publik, bukan lembaga komersial dan juga bukan dimiliki oleh negara/pemerintah. Ia bebas dari campur tangan kekuatan politik dan ekonomi. Melalui Lembaga Penyiaran Publik warga negara memperoleh informasi, pendidikan dan hiburan. Dengan jaminan keberagaman program siaran, kebebasan redaksional dan dana yang memadai, terbuka dan akuntabel, Lembaga Penyiaran Publik dapat melayani publik sebagai pilar demokrasi. (Masduki dan Darmanto, 2016:3)

Pendirian Lembaga Penyiaran Publik tentu harus memenuhi syarat atau kriteria. Adapun syarat atau kriterianya sebagaimana dikutip dari Masduki dan Darmanto (2016:21-22) adalah sebagai berikut:

- a. Universal, manajemen lembaga dan produksi siaran LPP tidak diskriminatif dan dominan hanya pada satu kelompok sosial. LPP menjamin terlayannya seluruh warga negara melalui siaran dan ada akses/keterwakilan publik secara legal untuk terlibat dalam pengambilan keputusan, monitoring dan supervisi.
- b. Diversitas, saluran (channel) siaran LPP harus bervariasi, melingkupi semua kalangan, tidak hanya anak muda dan atau dewasa profesional sebagaimana pada penyiaran komersil.
- c. Keunggulan, untuk menjaga keunggulan dari lembaga penyiaran lain, maka LPP harus selalu menjadi contoh brlangsungnya inovasi, kreativitas baik dalam karya produksi siaran, adopsi teknologi maupun pengelolaan manajemen lembaga.
- d. Independen, manajemen LPP harus bebas dari potensi pengaruh dan intervensi dari pemerintah, parlemen dan kelompok ekonomi dominan.

Secara normatif mengacu ada pemikiran Rheitian dan berdasarkan prinsip dasar komunikasi penyiaran yang dikutip dari Masduki dan Darmanto (2016:23), terdapat 3 (tiga) fungsi penyelenggaraan siaran LPP, sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi berupa berita dan dialog terkait sosialisasi dan kontrol atas kebijakan publik.
- b. Memberikan pencerahan/siaran pendidikan dengan format siaran didaktis dan kreatif.
- c. Memberikan hiburan yang berkualitas baik musik maupun drama.

Banyak persoalan yang harus dihadapi lembaga penyiaran publik, diantaranya adalah seperti dikutip dari Rianto, dkk (2012) berikut,

- a. Dukungan negara yang lemah, seperti dukungan finansial dan sumber daya manusia.

b. Transformasi yang tersendat-sendat, yang disebabkan oleh daya dukung sistem politik dan gerak internal seperti faktor teknologi, sumber daya manusia, dan keuangan.

2.2.5 Konvergensi media

Menurut Supadiyanto (2008), praktis kemunculan teknologi televisi langsung mengalahkan pamor media cetak dan radio. Dalam perkembangan selanjutnya pada tahun 1959-1961 Masehi, Leonard Kleinrock dan tokoh-tokoh perintis lainnya menemukan teknologi canggih yang kini kita kenal sebagai internet. Di mana awalnya, internet merupakan proyek militer (rahasia) yang dimiliki oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat sebagai implikasi kekalahan pihak Amerika Serikat dari Uni Soviet dalam misi perjalanan menuju luar angkasa. Hingga kini, internet semakin menyempurnakan kedigdayaan industri media elektornik, hingga memaksa keberadaan media massa konvensional harus memanfaatkan teknologi internet dan “teknologi pembaharu selanjutnya” yang akan langsung mengubah tren bisnis media massa dunia.

Supadiyanto (2009) juga mengatakan bahwa, sejarah media komunikasi menjadi terbaharui kembali, dengan terjadinya konvergensi media yang menjadi salah satu implikasi teknologi internet (Supadiyanto, 2013:71)

Azwar Yusuf mengutip Prof. Henry Jenkins dalam bukunya *Convergence Culture Consortium* terbitan Massachusetts Institute of Technology, menyebutkan bahwa konvergensi yaitu aliran konten (informasi, gambar, audio, video, dan lain-lain) ke berbagai platform media, kerja sama antara berbagai industri media, serta perilaku audiensi yang memakai berbagai media untuk mengonsumsi konten (Unde, 2014:188).

Konvergensi media membuat proses komunikasi berubah wujud menjadi interaksi kepentingan atas pesan, perangkat lunak, dan perangkat keras. Hal ini membuat pengguna/pembaca dapat menikmati informasi secara efisien dan efektif, namun tetap terjaga dan didorong untuk

menimpali, menanggapi, hingga mengoreksi informasi yang tersaji (Unde, 2014:190-191).

Dikutip dari Allimuddin Unde, (2014:195-199), menurut Gumgum Gumilar mengutip *Straubharr* dan *La Rose* (2001) dalam menggambarkan tentang konvergensi media massa berbasis media digital, sebagai berikut:

- a. Saat ini internet menjadi hampir searti dengan konsep informasi yang *super high way*. Internet adalah suatu jaringan dari beberapa jaringan yang menghubungkan komputer secara luas sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran pesan dengan salah satu komputer lainnya dan berbagi akses terhadap files dari komputer data.
- b. Konvergensi beberapa teknologi. Semua teknologi komunikasi secara berturut-turut bersatu (*converging*) ke dalam sesuatu yang bisa dibaca komputer, ke dalam bentuk digital. Contoh: musik dalam bentuk compact disc dan jaringan telepon jarak jauh. Bahkan media cetak tradisional seperti buku, majalah, dan koran biasanya dibuat dalam komputer.
- c. Konvergensi industri. Telepon, komputer, televisi kabel, dan perusahaan media melakukan *merger* dan membentuk kerja sama sebagai upaya untuk mendapatkan kekuasaan tertinggi dalam persaingan mengontrol masa depan media.
- d. Perubahan gaya hidup. Ketika media komputer memasuki rumah kita, pola konsumsi media massa cenderung berubah. Konvergen juga memperkenalkan cara hidup baru, seperti yang saat ini terjadi pada jutaan orang, membentuk *social relationship*, memunculkan identitas baru, dan mengembangkan budaya baru *on the Net*.
- e. Perubahan karier. Bagi mereka yang menganggap kariernya dalam masyarakat informasi, konvergen ini akan mengubah pendirian mereka tentang pekerjaan dan karier pada skala global. Sebagian besar orang yang memasuki angkatan kerja saat ini akan memiliki empat atau lima karier yang berbeda-bukan sekedar pekerjaan, tetapi karier di masa yang akan datang.
- f. Perubahan peraturan. Bersatunya media massa tradisional dengan telepon dan teknologi komputer saat ini juga menjadi kebijakan resmi pemerintah

Amerika. Dalam *The Telecommunications Act of 1996*, kongres membatalkan peraturan yang melindungi *broadcasting*, televisi kabel, telepon, dan perusahaan telekomunikasi lainnya dari kompetisi dengan lainnya. Dengan hukum undang-undang, pembuatan undang-undang berharap dapat mengalahkan kompetisi, memperbaiki pelayanan, dan harga yang lebih murah dalam segala media komunikasi.

2.2.6 Program televisi

Secara umum program siaran televisi terbagi dua bagian yaitu program hiburan populer disebut program entertainment dan informasi disebut juga program berita (news). Kedua program siaran ini memiliki karakteristik masing-masing, tidak membuat batasan itu menjadi berdiri sendiri, tetapi ada beberapa program yang berdiri di dua jenis karakteristik program tersebut (Latief dan Utud, 2015:5).

Berikut perbedaan karakteristik program hiburan dan informasi:

a. Program informasi

Dikutip dari Latief dan Utud (2015), program informasi adalah program yang bertujuan memberikan tambahan pengetahuan kepada penonton melalui informasi. Program informasi terbagi dalam dua format, yaitu:

1) Hard News

Hard news adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran, karena sifatnya terikat waktu (*time concern*) agar diketahui oleh pemirsa.

2) Soft News

Soft news atau berita lunak adalah segala informasi penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*in-depth*), namun tidak bersifat harus segera tayang (*timeless*).

b. Program hiburan

Program hiburan terbagi dua, yaitu program *drama* dan *nondrama*. Pemisahan ini dapat dilihat dalam teknik pelaksanaan produksi dan penyajian materinya seperti yang dikutip dari Latief dan Utud (2015) berikut:

a. Nondrama

Format program nondrama yang terdiri dari hal-hal yang realistis dibagi dalam beberapa kategori, di antaranya musik, permainan, *reality show*, *talk show*, dan pertunjukan. Program nondrama adalah format program yang sangat fleksibel, karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program. Unsur-unsur jurnalistik dapat menjadi bagian programnya. Demikian juga pendekatan drama atau nonfiksi dapat dimasukkan sebagai pendukung program, sehingga kemampuan kreativitas untuk menghasilkan program ini merupakan sesuatu yang mutlak adanya. Karena fleksibelnya program nondrama ini, sering dilakukan eksperimen suatu program dengan memasukkan unsur dan nilai jurnalistik dan drama sebagai pendukungnya.

b. Drama

Kata drama berasal dari bahasa Yunani *dran*, artinya bertindak atau berbuat. Bambang Suryo dalam bukunya *Pengantar Teater dalam Studi dan Praktik* menjelaskan bahwa kata drama berasal dari bahasa Yunani Kuno sekitar 6000 tahun sebelum masehi. Asal kata *draomai* artinya perbuatan meniru; suatu kejadian yang ditiru. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, terbitan Balai Pustaka, kata drama diartikan cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi yang khusus disusun untuk pertunjukan teater.

Dalam perkembangan peradaban manusia drama pun berkembang tidak hanya dipentaskan di atas panggung, tetapi diproduksi dalam bentuk film layar lebar, dan siaran televisi, Berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai penambah ilmu pengetahuan.

2.2.7 Variety show

Variety show adalah format program yang memadu berbagai format, di antaranya musik, komedi, lawak, tari, *fashion show*, *interview*, dan *vox vops* (Latief dan Utud, 2016: 22-23).

Program *variety show* adalah program hiburan yang terdiri dari berbagai format program dan tindakan, terutama pertunjukan musik, jogetan dan musik, agama, *moment today*, komedi sketsa, *games*, dan biasanya diperkenalkan oleh pengantar (pembawa acara) atau *host* (Fachruddin, 2015:4).

2.2.8 Segmentasi

Segmentasi adalah pembagian dalam segmen, pembagian struktur social ke dalam unit-unit tertentu yang sama (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 1241).

Menurut Kottler (1980) segmentasi audien pada dasarnya adalah suatu strategi untuk memahami struktur audien (Morrison, 2008: 174).

Segmentasi diperlukan agar stasiun penyiaran dapat melayani audiennya secara lebih baik, melakukan komunikasi yang persuasif dan yang terpenting adalah memuaskan kebutuhan dan keinginan audien yang dituju (Morrison, 2008: 179).

Berikut merupakan dasar-dasar dalam melakukan segmentasi audien.

a. Segmentasi demografis

Segmentasi demografi merupakan segmentasi yang didasarkan pada peta kependudukan, misalnya: usia, jenis kelamin, besarnya anggota keluarga, pendidikan tertinggi yang dicapai, jenis pekerjaan konsumen, tingkat penghasilan, agama, suku, dan sebagainya (Morrisan, 2008:181).

b. Segmentasi geografis

Segmentasi ini membagi-bagi khalayak audien berdasarkan jangkauan geografis yang berbeda yang mencakup suatu wilayah negara, provinsi, kabupaten, kota hingga ke lingkungan perumahan (Morrisan, 2008: 187).

c. Segmentasi geodemografis

Segmentasi ini merupakan gabungan antara segmentasi geografis dengan demografis. Para penganut konsep ini percaya bahwa mereka yang menempati geografis yang sama cenderung memiliki karakter-karakter demografis yang sama pula, namun wilayah tempat tinggal mereka harus sesempit mungkin, misalnya kawasan-kawasan pemukiman atau kelurahan di kota-kota besar (Morrisan, 2008: 188).

d. Segmentasi psikografis

Psikografis adalah segmentasi berdasarkan gaya hidup dan kepribadian manusia. Gaya hidup memengaruhi perilaku seseorang, dan akhirnya menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang (Morrisan, 2008: 189).

2.2.9 Standard Operational Procedure (SOP) dalam produksi program televisi

Untuk memproduksi program televisi ada standar kerja yang disebut dengan Standard Operational Procedure (SOP) yang berfungsi

sebagai acuan dalam tahapan proses produksi. SOP adalah standar kerja yang berlaku untuk semua pelaksanaan produksi program siaran, untuk program hiburan maupun informasi, tetapi terkadang untuk program informasi tidak selalu membutuhkan SOP, khususnya pada program *hard news* yang materinya *update, actual, factual*, karena membutuhkan kecepatan penyajian.

Secara umum SOP produksi program televisi dikenal dengan tiga tahapan, yaitu praproduksi (*preproduction*), produksi (*production*), dan pascaproduksi (*postproduction*). Namun beberapa ahli memberikan perincian tahapan kerja yang berbeda satu sama lainnya, tetapi tetap mengacu pada tiga tahapan tersebut seperti yang dikutip dari Latief dan Utud (2015:145-161) berikut:

a. Praproduksi

Praproduksi (*preproduction*) adalah tahapan pelaksanaan pembahasan dan pencarian ide, gagasan, perencanaan, pemilihan pengisi acara (*talent*), lokasi, dan kerabat kerja (*kru*). Pada tahapan ini yang bertanggung jawab adalah eksekutif produser, produser, *director (program director)*, dan kreatif. Mereka duduk bersama dalam forum *brainstorming* yang disebut sebagai *meeting planning*, mencari dan mengelola gagasan yang akan dituangkan dalam bentuk proposal, penulisan *rundown*, naskah, dan (*time schedule*) program.

b. *Set up* dan *rehearsal*

Setup untuk produksi program nondrama prosesnya sama yang dijelaskan Alan Wurtzel. Dimulai secara berurutan dari *set up* dekorasi (*stage*), *lighting* dan audio, dan terakhir *set up broadcast* audio, video, dan tape rekaman. Tahapan ini dilaksanakan karena *set up lighting* dan audio menyesuaikan dari *set up stage*.

Sebelum dimulai *rehearsal* akan dilakukan *briefing* atau pertemuan singkat untuk memberikan penjelasan dan pengarahan secara lisan kepada *kru* dan pengisi acara. Setelah dilakukan briefing akan

dilanjutkan *breakdown script* atau *rundown*, *blocking camera* dan *rehearsal* dalam bentuk *run through* atau *full dress rehearsal*.

c. Produksi

Pengertian produksi (production) adalah upaya mengubah naskah menjadi bentuk audio video (A V). Produksi berupa pelaksanaan perekaman gambar (taping) atau siaran langsung (*live*), Pada program informasi yang terikat waktu (*time concern*) dapat diproduksi tanpa *set up* atau *rehearsal*. Bagi format program hiburan setelah *set up* dan *rehearsal* baru dapat dilakukan perekaman atau siaran langsung.

Objek materi program bisa datangnya tidak diduga, apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana. Namun tidak berarti program *time concern* tidak ada *tahapan set up* dan *rehearsal* tetap diperlukan. Berikut beberapa jenis teknik produksi program televisi:

1) Taping

Taping (rekaman) merupakan kegiatan merekam adegan dari naskah menjadi bentuk audio video (AV). Materi hasil rekamannya akan ditayangkan pada waktu yang berbeda dengan peristiwanya, misalnya rekaman dilakukan pada minggu lalu ditayangkan minggu ini atau rekaman dilakukan pada pagi harinya, dan disiarkan pada malam hari. Pelaksanaan rekaman dapat dilakukan dengan cara: (a) produksi dilaksanakan seluruhnya di dalam studio; (b) dilaksanakan di luar studio; (c) produksi dilakukan di dalam dan luar studio. Ada beberapa teknik yang dilakukan dalam perekaman program siaran televisi, yaitu:

✓ *Live on tape*: Produksi program yang direkam secara utuh dengan konsep siaran langsung. Menggunakan beberapa kamera dan direkam terus-menerus menggunakan VTR melalui *vision mixer*, hasilnya akan diedit sebelum disiarkan. *Live on tape* disebut juga dengan istilah MCR (*Multi Camera Remote*).

- ✓ *Multi camera recording*: Rekaman yang dilakukan dengan beberapa kamera pada satu adegan. Di mana setiap kamera merekam sendiri-sendiri adegan tersebut, dengan komposisi dan ukuran gambar berbeda. Hasil rekaman ini akan disatukan dalam proses editing sebelum disiarkan.
- ✓ *Recording in segment*: Rekaman yang dilakukan menggunakan satu atau lebih kamera bagian per bagian (*scene*) sesuai dengan *breakdown script*. Bagian per bagian dapat juga diambil dari beberapa angle dan komposisi kamera untuk memberikan makna dan informasi. Istilah lain *Recording In Segment* yaitu EFP (*Electronic Field Production*). Bisa digunakan untuk program dokumenter atau hiburan dengan *film style*.
- ✓ *Single camera*: Produksi rekaman dengan satu kamera. Dimana hasilnya melalui proses editing, gambarnya disusun untuk dapat menjelaskan makna dan informasi sesuai kebutuhan program. *Single camera* dapat disebut juga dengan ENG (*Electronic News Gathering*) biasa untuk program berita menggunakan kamera *VCR Portable* dengan mikrofon.

Dalam proses rekaman sering dilakukan yang disebut *shooting* ulang (*retake*) atau pengulangan adegan yang sudah dilakukan sebelumnya. *Retake* dapat disebabkan beberapa hal: (1) kesalahan dari pemeran dalam berperan yang tidak sesuai dengan standart penilaian sutradara atau PD; (2) pemeran meminta ulang adegannya, merasa acting-nya tidak maksimal; (3) alat produksi tidak berfungsi dengan baik; (4) gangguan dari lokasi pengambilan gambar (*shooting*); (5) gangguan alam seperti hujan, sinar matahari, atau angin kencang.

2) *Live*

Live atau siaran langsung, dalam Peraturan KPI Nomor 01/P/KPI/03/2012 tentang Perilaku Penyiaran disebutkan, siaran

langsung adalah segala bentuk program siaran yang ditayangkan tanpa penundaan waktu.

d. Pascaproduksi

Pascaproduksi (*postproduction*) adalah tahapan akhir dari proses produksi program sebelum *on air*. Dalam tahapan pascaproduksi, program yang sudah direkam harus melalui beberapa proses, di antaranya *editing offline, online, insert graphic*, narasi, *effect visual*, dan *audio* serta *mixing*.

2.2.10 Satuan kerja produksi televisi

Sistem kerja di produksi siaran televisi adalah kolektif dengan keahlian bidang yang berbeda-beda satu sama lainnya. Tidak bisa berjalan dengan kemauan sendiri, tetapi harus bekerja dalam satu tim. Produksi program siaran selalu ada yang disebut produser, PD, kreatif, penata gambar, penata suara, penata artistik, dan penata cahaya. Seluruh satuan kerja ini saling mendukung.

Berikut adalah satuan kerja produksi televisi,

a. Eksekutif produser

Eksekutif produser (EP) adalah jabatan tertinggi dalam memproduksi siaran televisi, bertanggung jawab terhadap segala yang berhubungan dengan kreativitas dan dana program (Latief dan Utud, 2015:123).

b. Produser

Produser adalah pimpinan produksi yang mengoordinasikan kepada seluruh kegiatan pelaksanaan sejak praproduksi, produksi, pascaproduksi dan bertanggung jawab kepada eksekutif produser (Latief dan Utud, 2015:124).

c. *Program director*

Program director (PD) diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pengarah acara. PD adalah orang yang bertanggung jawab mengenai seluruh persiapan dan pelaksanaan produksi siaran televisi hingga disiarkan (Latief dan Utud, 2015:125).

d. Asisten produksi

Asisten produksi (*production assistant*) disebut juga PA. Diistilahkan juga sebagai asisten produser (*producer assistant*) adalah petugas membantu PD (*program director*) dalam pelaksanaan produksi. Berfungsi sebagai sekretaris dan juru bicara PD (Latief dan Utud, 2015:127).

e. Kreatif

Kreatif (*Creative*) adalah istilah yang digunakan pada produksi siaran televisi hiburan nondrama, yaitu orang yang bertugas mencari ide, mengumpulkan fakta dan daya, menuangkan dalam bentuk konsep, naskah, *rundown*, dan mendampingi pengisi acara dalam pelaksanaan produksi (Latief dan Utud, 2015:128).

f. Asisten administrasi

Asisten administrasi (*administration assistant*) disingkat AA, petugas yang mempersiapkan seluruh administrasi keuangan produksi (Latief dan Utud, 2015:130).

g. *Cameraman*

Cameraman atau penata gambar adalah orang yang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi (Latief dan Utud, 2015:131).

h. *Audioman*

Audioman atau penata suara adalah petugas yang mengoperasikan peralatan audio di studio maupun diluar studio (Latief dan Utud, 2015:132).

i. *Lightingman*

Lightingman atau penata cahaya adalah petugas yang mendesain dan menentukan pencahayaan produksi program di studio maupun di luar studio (Latief dan Utud, 2015:133).

j. *Technical director*

Technical director (TD) atau pengarah teknik adalah petugas yang mempersiapkan, mengawasi, mengatur seluruh fasilitas teknis yang diperlukan dalam produksi siaran televisi (Latief dan Utud, 2015:134).

k. *VTRman*

VTRman atau juru rekam adalah petugas di studio yang merekam menggunakan VTR (*Video Tape Recorder*) setiap adegan yang direkam menjadi suatu program (Latief dan Utud, 2015:134).

l. Penata rias

Penata rias (*make up*) adalah seorang yang tidak hanya bertugas mempercantik atau memperindah penampilan pengisi acara, melainkan *make up* diperlukan untuk meng-*make over* pengisi acara, mendukung *performance* atau peran yang dimainkan (Latief dan Utud, 2015:135-137).

m. Penata busana

Penata busana (*wardrobe*) adalah petugas yang menyediakan busana atau kostum untuk pengisi acara. Kadang penata busana ini juga merangkap *costume desaigner* yang mendesain berbagai kostum karakter sesuai dengan tuntutan cerita (Latief dan Utud, 2015:177).

n. *Unit officer*

Unit officer adalah perpanjangan tangan dari asisten administrasi (AA) di lokasi *shooting*. *Unit officer* disebut juga dengan *unit manager*. Tugasnya menyediakan dan melayani kebutuhan fasilitas pengisi acara, kerabat kerja, dan mengoordinasikan unit unit kerja produksi (Latief dan Utud, 2015:138).

o. Penata artistik

Penata artistik atau pengarah artistik, disebut juga *art designer* atau *art director* adalah seseorang yang bertugas menata, mendesain lokasi pengambilan gambar baik di studio maupun di luar studio sesuai dengan karakteristik program yang akan diproduksi (Latief dan Utud, 2015:138).

p. *Floor director*

Floor director merupakan wakil dari pengarah acara di dalam studio. Dimana *floor director* akan bertindak sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan-pesan pengarah acara kepada kerabat kerja dan para artis pendukung dalam bentuk tanda-tanda saat akan dimulainya dan berakhirnya suatu acara. Bahkan untuk acara yang besar dapat bertindak sebagai asisten pengarah acara (Muda, Dedy Iskandar (2005:7-9) dalam Putra, 2010:8).

q. Editor

Editor atau penyunting gambar adalah sebuah sebutan bagi orang yang bertanggung jawab memotong gambar dan suara yang dihasilkan dari *tape* (Latief dan Utud, 2015:140).

r. Desainer Grafis

Desainer grafis (*graphic designer*) adalah orang yang ahli di bidang pembuatan grafik, menciptakan dengan ilustrasi yang bermakna atau identitas suatu program siaran (Latief dan Utud, 2015:142).

2.2.11 Pengarah studio (*floor director*)

Floor director merupakan wakil dari pengarah acara di dalam studio. Dimana *floor director* akan bertindak sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan-pesan pengarah acara kepada kerabat kerja dan para artis pendukung dalam bentuk tanda-tanda saat akan dimulainya dan berakhirnya suatu acara. Bahkan untuk acara yang besar dapat bertindak sebagai asisten pengarah acara (Muda, Dedy Iskandar (2005:7-9) dalam Putra, 2010:8).

Pada pelaksanaan produksi, pengarah studio bertindak sebagai komandan ketika *shooting* berlangsung, karena merupakan perpanjangan tangan dari pengarah acara. Seorang pengarah studio harus mengetahui apa tujuan program, agar mempermudah tugas pengarah acara yang hanya dapat berkomunikasi lewat *intercom* (Latief dan Utud, 2015:139).

Menurut Gerald Millerson yang dikutip dari Purwandari (2015:10-11), pada dasarnya pengarah studio mempunyai 4 tugas yang berbeda-beda, antara lain:

a. *The production group*

Bertugas sebagai penghubung instruksi dari *director* ke lapangan dan berinteraksi dengan *stage*, *technical crew*, dan *talent*.

b. *The stage, technical, and engineering crew*

Bertugas memegang kendali dan bertanggung jawab atas kelancaran studio dengan menggunakan *hand signal* sesuai dengan *rundown*.

c. *The talent*

Fungsinya untuk memastikan bahwa *talent* dapat ditemukan dengan cepat dan telah siap tampil ketika akan perform.

d. *Management floor director*

Bertanggung jawab memberikan *cue* kepada *talent* dan *audience*.

Sebelum acara dimulai, seorang pengarah studio harus melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan pengarah acara tentang gambaran acara yang akan dijalankan. Kemudian pada saat *rehearsal*, pengarah studio mengatur seluruh pengisi acara, mengomunikasikan seluruh fasilitas produksi: *audio*, kamera, *lighting*, kostum, dan naskah. Apabila terjadi perubahan naskah, *bloking*, dan pengambilan gambar, pengarah studio segera menyampaikan kepada seluruh pengisi acara dan kru agar tujuan program televisi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai rencana (Latief dan Utud, 2015:140).

Selain itu pengarah studio juga mempunyai tugas utama yaitu menerjemahkan *rundown* acara menjadi sebuah program yang baik dan berkualitas, berikut adalah tahapan-tahapan berdasarkan berbagai sumber yang dikutip dari Purwandari (2015:12-14):

a. Praproduksi

- (1) Memastikan jika seluruh studio telah siap dan tetap dalam keadaan tenang.
- (2) Memastikan bahwa *talent* dan *crew* telah siap dan berada dalam posisi masing-masing.
- (3) Memastikan bahwa monitor studio telah menampilkan gambar yang benar.
- (4) Mengecek dan mereview *rundown* program acara dan memberitahu kepada seluruh *crew* produksi jika ada perubahan *rundown*.
- (5) Menyiapkan *intercom* untuk berkomunikasi dengan *control room* dan *crew* produksi.
- (6) Melakukan *breafing* *talent* dan *crew*.
- (7) Mengkoordinasi *talent* dan *crew* untuk *rehearsal*.

b. Produksi

- (1) Mengawasi keseluruhan jalannya acara.
- (2) Mendengarkan petunjuk atau arahan dari *intercom*.
- (3) Memberikan isyarat (*cue*) kepada *talent* dan *crew*.
- (4) Mengantisipasi jika ada kejadian yang fatal.

c. Pasca produksi

- (1) Melakukan evaluasi .
- (2) Menahan *talent* dan *crew* sampai hasil syuting diperiksa (jika *tapping*).
- (3) Mengumumkan dan mempersiapkan jika diperlukan *retake* (jika *tapping*)
- (4) Melepaskan (*clearing*) studio, baik *crew* maupun *talent*.
- (5) Mengembalikan peralatan dan perlengkapan yang digunakan ke kondisi semula. Serta mengucapkan terima kasih kepada bintang tamu atau *talent*, dan mengantar mereka keluar dari studio.
- (6) Mengawasi jika ada masalah mengenai peralatan di studio atau barang yang digunakan di lokasi.

Menurut Darwanto (1991) yang dikutip dari Putra (2010:11), memberikan aba – aba tidak semudah apa yang kita bayangkan, disamping harus menguasai masalahnya, juga harus dilakukan secara tepat. Ada beberapa cara pemberian aba – aba yang berupa kata – kata, tanda – tanda gerakan dan gambar.

a. Aba – aba secara verbal

Aba – aba secara verbal dilakukan dengan menggunakan kalimat dalam dialog, yang tentunya telah disepakati bersama.

b. Aba – aba menggunakan *intercom*

Aba – aba ini sifatnya secara langsung diberikan kepada pengisi acara/pembaca dengan menggunakan *carpiece*.

c. Aba – aba melalui *tolly light*

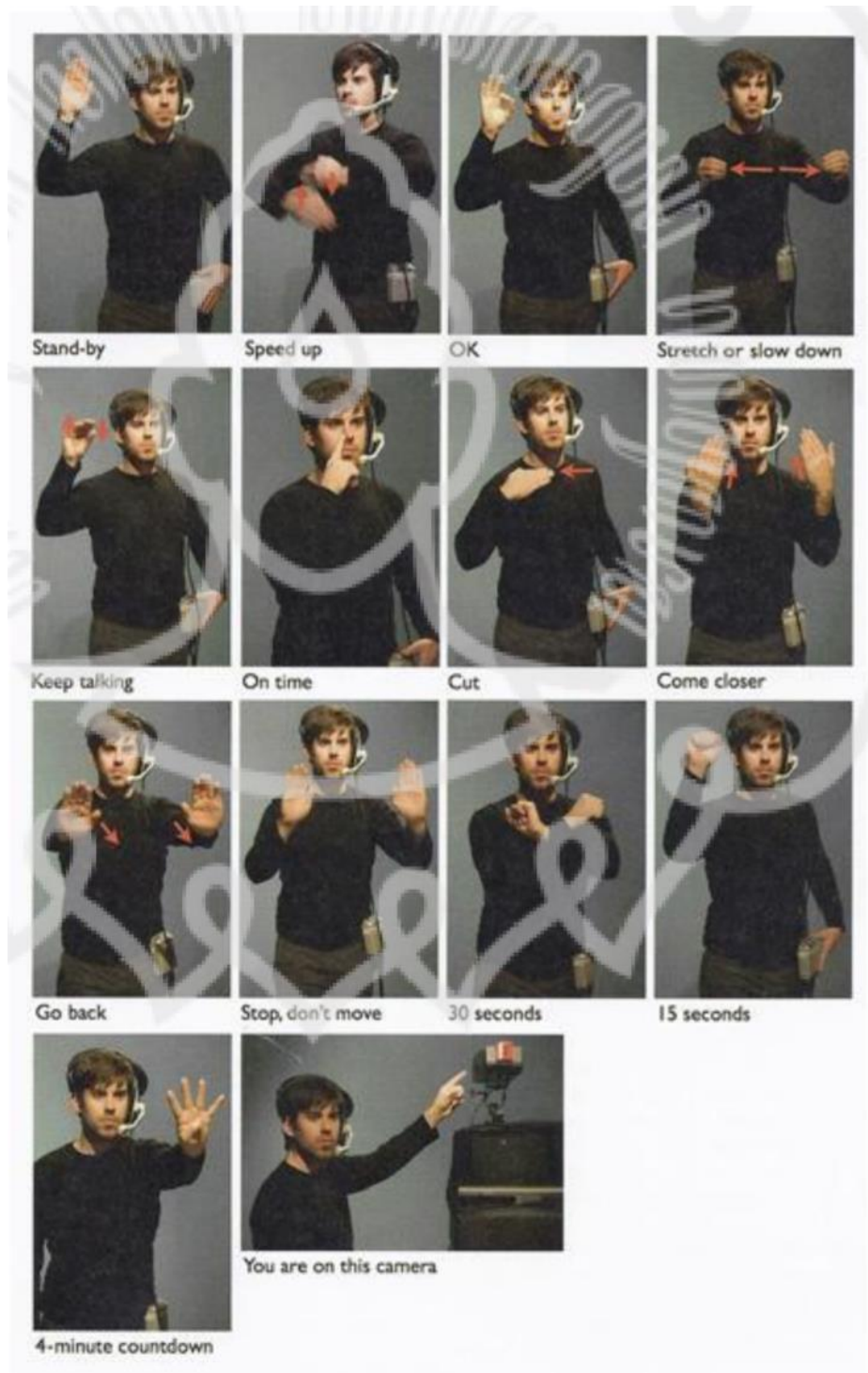
Pengisi acara dapat memperhatikan lampu berwarna merah diatas kamera, sebagai tanda mulai.

d. Aba – aba melalui monitor

Peragaan tertentu yang keluar melalui *output* dari monitor, digunakan sebagai tanda mulai/diakhirimya suatu kegiatan, atau perpindahan satu kegiatan yang lainnya.

Menurut Gerald Millerson dikutip dari Purwandari (2015:15), dalam menjalankan tugasnya pengarah studio menggunakan *hand signal* untuk

memberikan *cue* kepada semua artis, *basic hand signal* yang harus dikuasai oleh pengarah studio adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Aba-Aba Pengarah Studio

Sumber:

<https://www.google.com/search?q=isyarat+floor+director&safe=strict&client=ms-android-xiaomi-rev1&prmd=ivn&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwib6qP719LjAhUTTY8>

Berikut keterangan dari gambar aba-aba yang ada diatas, diterjemahkan dari Echols dan Shadily (2007),

- a. *Stand by* : bersiap, siap-siaga.
- b. *Speed up* : mempercepat.
- c. *OK* : menyetujui.
- d. *Stretch or slow down* : melonggarkan/melebarkan atau memperlambat
- e. *Keep talking* : *keep* adalah pencaharian, jaga. *Talking* adalah yang selalu bicara.
- f. *On time* : pada waktunya.
- g. *Cut* : potongan.
- h. *Come closer* : *come* adalah datang, sedangkan *closer* berasal dari kata *close* yang artinya dekat.
- i. *Go back* : *go* adalah kesempatan, sedangkan *back* adalah punggung atau sebelah belakang.
- j. *Stop don't move* : *stop* artinya pemberhentian atau setopan, *don't* artinya jangan atau tidak, dan *move* adalah langkah, giliran atau perpindahan.
- k. *30 seconds* : 30, *seconds* berasal dari kata *second* yang berarti detik, *seconds* sendiri berarti kedua.
- l. *15 seconds* : 15, *seconds* berasal dari kata *second* yang berarti detik, *seconds* sendiri berarti kedua.
- m. *4 minute countdown* : 4, *minute* berarti menit, dan *countdown* adalah perhitungan detik-detik terakhir.
- n. *You are on this camera* : *you* berarti kamu, *are* digunakan untuk kata jamak, *on* artinya sedang berlangsung, *this* artinya ini, dan *camera* artinya alat potret atau kamera.

Adapun peranan dari pengarah studio seperti yang dikutip dari Purwandari (2015:17) adalah sebagai berikut:

a. Peranan yang selektif

Pengarah studio disini berperan sangat selektif pada saat produksi acara kan dimulai, segala sesuatu hal yang berhubungan dengan produksi nantinya pengarah studio menyampaikan terlebih dahulu. Dan apabila ada perubahan atau saran dari kru, pengarah studio berhak untuk meneliti terlebih dahulu agar acara yang dibuat sesuai dengan *script* yang dibuat.

g. Peranan sebagai koordinator

Pada saat akan produksi acara, pengarah studio mengkoordinasi semua *talent* dan kru. Disini pengarah studio dituntut bisa mengayomi semua krunya agar saat produksi berjalan lancar tidak terjadi *miss communication* antar kru maupun *talent*.

h. Peranan sebagai penggerak

Sebagai penggerak dalam acara, pengarah studio berperan sebagai pemimpin didalam melaksanakan proses produksi. Semua kru dan *talent* wajib tunduk dan mengikuti perintah pengarah studio. Seperti halnya apabila ada *talent* yang seenaknya sendiri, pengarah studio berhak menegurnya agar *talent* berkerja sesuai dengan *jobdesknya*.

Untuk menjadi seorang pengarah studio, diperlukan beberapa persyaratan berikut seperti dikutip dari Purwandari (2015:16) berdasarkan kajian yang diperoleh dari berbagai sumber:

- a. Memiliki pengalaman di teater
- b. Memiliki pengalaman untuk mengoperasikan kamera, suara, lampu, *set assembly*, dan *audio procedure*.
- c. Mampu membaca dan menguasai *rundown* acara.
- d. Memiliki ketenangan termasuk dalam menyelesaikan masalah, disiplin, ketegasan dengan diplomasi, dan ramah.
- e. Dapat membuat *talent* merasa nyaman.
- f. Selalu siap sedia.

- g. Memiliki pengetahuan di bidang produksi televisi.
- h. Memiliki pengetahuan lain mengenai sifat manusia (*human nature*).
- i. Terorganisir.
- j. Terlatih dan giat.
- k. Dapat dipercaya.

2.2.12 Regulasi media penyiaran televisi

- a. UU nomor 32 tahun 2002 tentang Penyiaran
 - BAB I tentang Ketentuan Umum pada Pasal 1.
 - BAB III Bagian Pertama tentang Penyelenggaraan Penyiaran pada Pasal 6 Nomor 3.
 - BAB III Bagian Ketiga tentang Jasa Penyiaran pada Pasal 13.
 - BAB III Bagian Keempat tentang Lembaga Penyiaran Publik pada Pasal 14 dan 15.
 - BAB III Bagian Kesembilan tentang Stasiun Penyiaran dan Wilayah Jangkauan Siaran Pasal 31.
 - BAB IV Pelaksanaan Siaran pada Bagian Pertama tentang Isi Siaran Pasal 35 dan 36.
 - BAB IV Bagian Kedua tentang Bahasa Siaran Pasal 37 dan 38.
- b. Pedoman Perilaku Penyiaran (P3)
 - BAB X tentang Perlindungan Anak pada Pasal 14.
 - BAB XVII tentang Penggolongan Program Siaran pada Pasal 21.
 - BAB XXV tentang Siaran Lokal dalam Sistem Stasiun Jaringan pada Pasal 46 dan 47.
- c. Standar Program Siaran (SPS)
 - BAB X tentang Perlindungan Kepada Anak pada Bagian Pertama Perlindungan Anak-Anak dan Remaja Pasal 15.
 - BAB X tentang Perlindungan Kepada Anak pada Bagian Kedua Program Siaran tentang Lingkungan Pendidikan Pasal 16.
 - BAB XVII tentang Penggolongan Program Siaran pada Bagian Pertama Klasifikasi Program Siaran Pasal 33 dan 34.

- BAB XVII pada Bagian Ketiga tentang Klasifikasi A pada Pasal 36.
 - BAB XXV tentang Program Lokal dalam Sistem Stasiun Jaringan pada Pasal 68.
- d. Peraturan Pemerintah No.11 Tahun 2005
- BAB II tentang Sifat, Fungsi, Tujuan, dan Kegiatan Pasal 5 dan 6.
 - BAB V tentang Sumber Pembiayaan Pasal 14.
 - BAB VI Penyelenggaraan Penyiaran
 - Bagian Kedua tentang Cakupan Siaran Lokal, Regional, Nasional, dan Internasional pada Pasal 16.
 - Bagian Ketiga tentang Jaringan Siaran Pasal 17.
 - Bagian Kelima tentang Klasifikasi Acara Siaran Pasal 19.

2.3 Hasil Kajian mengenai Anak (6 – 12 tahun)

Anak adalah generasi kedua atau keturunan pertama, manusia yang masih kecil (Sugono, Dendy, dkk, 2008: 55-56).

Pada masa anak sekolah (6 – 12 tahun), anak memasuki masa belajar di dalam dan di luar sekolah. Banyak aspek perilaku dibentuk melalui penguatan (*reinforcement*) verbal, keteladanan dan identifikasi (Gunarsa, 2008:12).

Masa anak ketika sekolah dasar adalah masa untuk mempelajari dasar-dasar pengetahuan umum dan teknik-teknik. Ini adalah masa dimana anak akan memperlihatkan kepiawaiannya, melucu, membual, mengusulkan pendapat. Masa ini disebut juga masa “kelompok teman sebaya”, sebab anak sangat mementingkan ia diterima oleh temannya atau tidak (Setiawani, 2000:24).

Berikut disajikan mengenai sifat-sifat yang menonjol pada anak-anak sampai kira-kira pertengahan masa anak-anak besar atau kurang lebih sampai umur 9 tahun seperti yang dikutip dari Widayatun (1999:163).

- a. Imajinasi serta menyenangi suara dan gerak ritmik.
- b. Menyenangi pengulangan aktivitas.
- c. Menyenangi aktivitas kompetitif.

- d. Rasa ingin tahunya besar,
- e. Selalu memikirkan sesuatu yang dibutuhkan atau diinginkan.
- f. Lebih menyenangi aktivitas kelompok dari pada aktivitas individual.
- g. Meningkatkan minat untuk terlibat pada permainan yang diorganisasikan, tetapi belum siap untuk mengerti peraturan permainan yang rumit.
- h. Cenderung membandingkan dirinya dengan teman-temannya dan merasa mudah rendah diri apabila ada kekurangan pada dirinya atau mengalami kegagalan.
- i. Mudah gembira karena pujian, dan mudah patah hati atau tidak senang jika dikritik.
- j. Senang menirukan idolanya.
- k. Selalu menginginkan persetujuan orang dewasa tentang apa yang diperbuat.

Menurut Widayatun (1999:163-164), sesudah pertengahan masa anak besar atau usia antara 10 sampai 12 tahun, sifat-sifat psikologis dan sosial tersebut di atas mengalami perkembangan. Sifat-sifat yang menonjol adalah:

- a. Baik laki-laki atau perempuan menyenangi permainan yang aktif.
- b. Minat terhadap olahraga kompetitif meningkat.
- c. Minat terhadap permainan yang lebih terorganisasi meningkat.
- d. Rasa kebanggaan akan ketrampilan yang dikuasai tinggi, dan berusaha untuk meningkatkan kebanggaan diri.
- e. Selalu berusaha untuk berbuat sebaik-baiknya apabila memperoleh dorongan dari orang dewasa.
- f. Memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuan.
- g. Memperoleh kepuasan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau perbuatan kesalahan.
- h. Pemuja kepahlawanan kuat.
- i. Mudah gembira.
- j. Kondisi emosional tidak stabil.
- k. Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Ditambahkan pula ciri perkembangan kepribadian pada anak dalam Gunarsa (2008: 20-21) sebagai berikut,

- a. Pembentukan hati nurani sebagai inti pribadi, petunjuk bagi tingkah laku dan sensor terhadap keinginan dan dorongan yang tidak wajar di salurkan.
- b. Sifat egosentris mulai dikikis dan sifat lebih mengingat orang lain mulai dipupuk.
- c. Dorongan ingin tahu tersalur melalui pertanyaan yang perlu jawaban.
- d. Penanaman disiplin dan tanggung jawab secara bertahap melalui pelaksanaan tugas dan kewajiban dengan derajat kesulitan yang meningkat sesuai dengan umur.

Berikut ciri perkembangan sosial anak sesuai dengan umur, dikutip dari Gunarsa (2008: 21-22),

- a. Anak berumur 6 – 8 tahun: belum merasa adanya perbedaan jenis. Merasa biasa bila bermain dengan teman sejenis maupun lawan jenis.
- b. Anak berumur 9 – 10 tahun: mulai merasa kurang pantas dan tidak senang bermain dengan lawan jenis, karena mulai menyadari adanya perbedaan sifat sesuai dengan jenis kelaminnya.
- c. Anak berumur 11 – 12 tahun: perhatian mulai ditunjukkan pada teman lawan jenisnya.

Melihat bagaimana perkembangan anak diatas, maka Gunarsa (2008:23) menyimpulkan bahwa:

- a. Dalam menghadapi, mendidik dan mengajar anak, perlu mengerti tahap-tahap perkembangan anak.
- b. Mengerti anak berarti mengenal anak secara mendalam, dengan aspek perkembangan dan tujuan perkembangan dan tujuan perkembangannya, latar belakang lingkungan yang berpengaruh dalam pembentukan perilaku dan kepribadiannya.
- c. Mengetahui anak berarti mengetahui macam-macam ciri khusus, segi karakterologis maupun kemampuan dan batas-batasnya, latar belakang lingkungan yang mendasari dan mempengaruhi perkembangannya.

Dalam Setiawani (2000) diuraikan macam-macam kebutuhan bagi anak yang digabungkan dari berbagai pendapat ahli psikologi, yaitu:

- a. Kebutuhan fisik, yaitu berupa kebutuhan akan sandang pangan dan papan, udara, matahari dan sebagainya.
- b. Kebutuhan kasih. Kasih adalah hal yang paling mudah dirasakan, anak-anak, biasanya tahu apakah orang tua mereka benar-benar mengasihi mereka atau tidak.
- c. Kebutuhan penerimaan. Penerimaan bukan berarti perilaku mereka yang diterima, tetapi menerima harga diri dan nilai anak itu sendiri.
- d. Kebutuhan rasa aman, baik jasmani maupun emosi.
- e. Kebutuhan rasa percaya terhadap dirinya sendiri, lingkungan atau teman baiknya, akan mengalami kesulitan dalam membangun hubungan dengan orang lain dan Tuhan.
- f. Kebutuhan akan penghargaan diri, misalnya rupa diri, konsep diri, nilai diri, dan harga diri. Anak yang dibantu dalam mengembangkan harga dirinya maka akan mengalami kemudahan dalam bergaul dengan orang lain. Sebaliknya jika ia merasa ditolak, tidak dikasihi atau tidak merasa aman, maka ia merasa tidak adanya nilai di dalam lingkungannya.
- g. Bergantung dan mandiri. Sebelum anak mampu berdikari, anak perlu perlindungan serta pertolongan dari orang dewasa.
- h. Kebutuhan disiplin. Disiplin yang tepat dapat menolong mengembangkan pengendalian diri.
- i. Kebutuhan akan bimbingan, hal ini untuk mengajarkan anak agar mereka tahu bagaimana hidup dalam kelompok. Ketika anak melakukan kesalahan yang dibutuhkan bukan hanya teguran dan hukuman, melainkan nasihat.
- j. Kebutuhan akan aktualisasi diri atau suatu keinginan yang tertinggi di alam bawah sadar kita, yang dengan aktif menuntut suatu pengembangan bakat diri, kebenaran, kebaikan, dan keindahan.

2.4 Kesimpulan Kajian Pustaka

Dari konsep-konsep yang penulis kutip diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa industri media yang ada saat ini sangat erat kaitannya dengan tumbuhnya semangat kapitalisme. Di era sekarang ini keberadaan TVRI bisa dikatakan terhimpit dan keberadaannya bisa dikatakan hanya menjadi bagian kecil dari gelombang besar tv swasta komersial yang menyajikan beragam hiburan dan informasi, dengan tren konten acara yang disuguhkan berupa *talk show* dan *variety show* komedi.

Adapun pada era peralihan sinyal analog menjadi sinyal digital sudah mulai merambah dunia media Indonesia. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat menjadi suatu peluang sekaligus ancaman bagi industri televisi dan radio bila tidak dimanfaatkan secara optimal. Mulai bergesernya kanal televisi dan radio di Indonesia menjadi media *multi-platform*, bahkan kini sebagian besar situs resmi stasiun televisi dan radio telah menyediakan layanan *streaming* konten-konten acaranya.

Dalam sejarah, LPP (Lembaga Penyiaran Publik) menjadi lembaga penyiaran pertama yang berdiri di Indonesia yang berupa penyiaran radio yaitu RRI, dan televisi yaitu TVRI. Televisi sendiri merupakan salah satu bagian dari industri media dengan *output* berupa program. Program sendiri dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu informasi dan hiburan. Di dalam lembaga pertelevisian pasti terdapat elemen penting yang akan membuat program tersebut dapat diproduksi yaitu kerabat kerja, termasuk salah satunya adalah pengarah studio (*floor director*).

Seperti perusahaan lain televisi juga memiliki suatu standar prosedur atau biasa disingkat SOP (*Standart Operational Prosedur*) berupa tahapan-tahapan kerja yaitu praproduksi, *set up* dan *rehearsal*, produksi, dan pasca produksi.

Disetiap program yang ditayangkan oleh televisi tentunya harus sesuai dengan regulasi yang berlaku. Dimana jika dilanggar akan terkena sanksi tentunya. Regulasi pun harus sesuai dengan klasifikasi program, seperti halnya

program anak-anak. Untuk program anak-anak sendiri terdapat klasifikasi khusus dan juga syarat-syarat dimana program tersebut baik ditayangkan untuk anak. Dalam pembuatan program pun tentunya harus memahami karakter anak.

2.5 Ekstraksi Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil riset yang penulis dapatkan dari beberapa sumber dengan pembahasan mengenai pengarah studio (*floor director*), maka berikut hasil yang dapat penulis cantumkan:

- a. Penulis yaitu Besthohana Ichi Amiga dengan judul penelitian “Peran *Floor Director* dalam Produksi Acara “Karaoke Rabu Malam Solo TV” PT. Solo Televisi”. Metode penelitian yang digunakan adalah data primer (observasi & interview) dan data sekunder (partisipasi, dokumentasi & studi literatur), dengan hasil penelitian bahwa *floor director* di acara Karaoke Rabu Malam Solo TV sangat harus berhati-hati dalam memperhitungkan waktu, rundown, blocking area dan komunikasi dengan *program director* harus baik dan benar. Penulis terjun langsung ke studio sebagai *floor director*, akan tetapi apabila dibutuhkan penulis pun membantu tugas sebagai kameraman, dan dibutuhkan kerjasama tim untuk produksi suatu program.
- b. Penulis yaitu Adlina Fatilah dengan judul penelitian “Peranan Seorang *Floor Director* (FD) dalam Program Acara Yuk Mampir di PT. Balikpapan Televisi”. Dalam laporan yang ditulis Adlina Fatilah dapat disimpulkan bahwa untuk proses produksi, seorang FD bertanggungjawab atas semua kegiatan shooting berlangsung, FD bertugas menyampaikan instruksi produser. Mencermati rundown jika terjadi perubahan jam atau waktu selama shooting berlangsung. Jika terjadi masalah saat proses produksi, maka produser dan juga FD bertanggungjawab untuk memberikan solusinya, dan setelah pasca produksi FD tidak mempunyai tanggung jawab lagi.
- c. Penulis Hasti Aulia Nida dengan judul penelitian “Peran *Floor Director* dalam Proses Produksi Program Acara Ceria Anak Studi Lapangan Jogja

TV”. Dalam laporan dijelaskan bahwa peran FD sangat penting dalam proses produksi program Ceria Anak, karena dapat menjembatani antara pengisi acara, host, narasumber, dengan *rundown* program. FD harus menguasai manajemen waktu, ketepatan, dan manajemen tim kerja, pengisi acara, host dan narasumber. Selain itu FD juga harus menguasai aba-aba untuk pengisi acara, narasumber, dan host.

- d. Penulis Dicky Aditya Putra dengan judul penelitian “Peran dan Tugas Floor Director pada Acara *Music Live Inbox* SCTV”. Dalam laporan tersebut dijelaskan bahwa *floor director* dalam acara *live music* sangat harus berhati-hati dalam memerrhitungkan waktu, *time table*, *rundown*, *bloking area* dan komunikasi dengan *program director* harus jelas dan benar.
- e. Penulis Bella Jingga Ardilla dengan judul penelitian “Peran Floor Director dalam Program Televisi di Lembaga Penyiaran Publik TVRI”. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah obsevasi, wawancara, studi pustaka serta dokumentasi pribadi. Dalam laporan dijelaskan bahwa *floor director* bekerja disetiap tahapan produksi program. Pada proses praproduksi, serta menyiapkan studio yang akan digunakan. Kemudian ketika proses produksi berlangsung *floor director* bertugas memberikan tanda berupa isyarat tangan atau *cleaper* kepada pengisi acara, mencatat keseluruhan produksi dan mengatur pengisi acara. Terakhir pada pasca produksi *floor director* bertugas untuk mengurus kaset rekaman. *Floor director* juga menjaga alur kerja di lapangan dengan komunikasi yang baik.

Dalam setiap penelitian tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berdasarkan hasil kajian dari penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa seorang pengarah studio bertanggung jawab penuh atas setiap tahapan produksi suatu program televisi karena dapat menjembatani antara pengisi acara, host, narasumber, dengan *rundown* program. Pengarah studio harus menguasai manajemen waktu, ketepatan, dan menejemen tim kerja, pengisi acara, *host* dan narasumber. Selain itu pengarah studio juga harus menguasai aba-aba untuk pengisi acara, narasumber, dan host. Seorang pengarah studio juga harus berhati-hati dalam memerrhitungkan waktu, *time*

table, *rundown*, *bloking area* dan komunikasi dengan *program director* harus jelas dan benar. Dalam mencermati *rundown*, jika terjadi perubahan jam atau waktu selama shooting berlangsung atau terjadi masalah saat proses produksi, maka produser dan juga pengarah studio bertanggungjawab untuk memberikan solusinya.

Dari kesimpulan yang ada di atas, tentu menjadi tolak akur bagi penulis mengenai laporan praktek kerja lapangan yang telah penulis susun, tentunya memiliki kelebihan dan juga pasti memiliki kekurangan juga. Adapun yang dapat penulis tampilkan dari laporan hasil praktek kerja lapangan adalah bagaimana implementasi dari pengarah studio mulai dari tahap pra produksi, *set up* dan *rehearsal*, produksi, dan pasca produksi. Di setiap tahapan tersebut juga terdapat uraian mengenai hasil observasi serta praktik yang telah penulis laksanakan. Seperti ekstraksi hasil penelitian yang penulis dapat, sebagai pengarah studio penulis juga terlibat dalam *breakdown rundown*, *breafing talent*, *bloking area*, serta proses yang ada dalam produksi televisi. Selain itu terdapat pula solusi yang penulis terapkan, berdasarkan kendala-kendala yang penulis peroleh dari PKL yang penulis laksanakan.