

PRODUKSI PROGRAM BERITA *FEATURE* TELEVISI “IS IT YOU?” SEBAGAI PRODUSER PROGRAM

Angga Dwipa, M.Bayu Widagdo, Djoko Setyabudi

ABSTRAK

Banyak realita kehidupan anak muda begitu beragam dan menarik untuk diamati. Selain sebagai hiburan dalam bentuk program *feature* televisi, pembahasan fenomena ini juga sebagai bentuk kritikan kepada anak muda itu sendiri.

Program acara *feature* “IS IT YOU?” berisikan wawancara berbagai anak muda dan membahas realita dalam kehidupan sehari-hari mereka. “IS IT YOU?” dibuat dengan tujuan memberikan hiburan kepada penonton yaitu anak muda itu sendiri tanpa mengurangi nilai edukasi.

Tim pembuatan program acara *feature* “IS IT YOU?” ini terdiri dari, Produser, Penulis Naskah, Program Director, Juru Kamera, dan Penyunting gambar & grafis. Dimana setiap pemebagian kerja ini terdapat tugas dan tanggungjawab masing-masing. Penulis bertindak sebagai Produser acara ini.

Produser bertanggung jawab atas konsep ide dan segala bentuk perencanaan, baik perencanaan anggaran maupun perencanaan jadwal produksi program. Produser juga bertanggung jawab atas masalah-masalah yang muncul ditengah proses produksi, dan bertugas untuk menyelesaikan bentuk permasalahan tersebut.

Meskipun masih banyak kekurangan dalam hal teknis wawancara, berdasarkan testimoni penonton, program acara *feature* televisi “IS IT YOU?” hadir sebagai alternative hiburan yang khas bergaya anak muda, tanpa mengurangi nilai edukasi pada tiap tayangannya.

Kata Kunci: Program berita *feature*, “IS IT YOU”, anak muda, pra produksi, produksi, paska produksi, produser

Abstract

There is many interesting phenomena which can reviews in the lives of teenagers and young peoples. The reviews of this phenomenon can be a critical to young people’s self, except be a entertainment tv show.

Interview with many young people will be the dominant content of this news feature. "IS IT YOU?" program, made to entertain and still provide educational value.

In the team "IS IT YOU?" there is division of labor as a Producer, Script Writer, Program Director, Camera Person, and Editor & graphic images. The author served as Producer.

Producer has a responsible to the content, production scheduling, and budgeting. Another producer responsible is make a solution, if there is some problem in production process.

There is many critic on this program, but based on the testimony of spectators, television feature programs "IS IT YOU?" Is a typical style program that young people, able to entertain and still provide educational value.

Keyword: News Feature Program, "IS IT YOU?", Young man, Pra-production, Production, Pasca-production, Producer

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Harold Lasswell dalam karyanya *The Structure And Function Of Communication In Society* (dalam Rakhmat, Jalalludin, 2001 : 116), menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah menjawab pertanyaan: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect* (Siapa Mengatakan Apa Melalui Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Efek Apa).

Who, dapat diartikan sebagai sumber atau komunikator yaitu, pelaku atau pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dan juga yang memulai suatu komunikasi. Pihak tersebut bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun suatu negara sebagai komunikator.

Says what, menjelaskan apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan kepada komunikan (penerima), dari komunikator (sumber) atau isi informasi.

In which channel, suatu alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media cetak/elektronik).

To whom, seseorang yang menerima siapa bisa berupa suatu kelompok, individu, organisasi atau suatu Negara yang menerima pesan dari sumber. Hal tersebut dapat disebut tujuan (*destination*), pendengar (*listener*), khalayak (*audience*), komunikan, penafsir, penyandi balik (*decoder*).

With what effect, dampak atau efek yang terjadi pada komunikan (penerima) setelah menerima pesan dari sumber seperti perubahan sikap dan bertambahnya pengetahuan.

Media massa merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, saluran pendidikan, hiburan, dan lain sebagainya. Selain itu, media massa juga memberikan efek yang luas terhadap khalayak, di luar fungsi tersebut.

Efek media massa tidak hanya memengaruhi sikap seseorang, namun juga dapat memengaruhi perilaku. Bahkan dalam tataran yang lebih jauh lagi mungkin media massa dapat memengaruhi sistem-sistem sosial, maupun sistem budaya masyarakat, baik dalam waktu yang relatif pendek maupun dalam waktu yang lama. Di mana dalam hal ini bisa terjadi karena efek dari media massa yang terjadi secara disengaja maupun tidak disengaja oleh khalayak.

Ada lima pendekatan fungsional terhadap penggunaan media massa seperti yang ditunjukkan dalam teori menurut Harold Laswell dan Charles Wright, yakni *surveillance* (pengawasan, pengamatan); *correlation*; transmisi budaya; *intertainment* (hiburan); dan *mobilization* (pengerahan kekuatan). Fungsi-fungsi media tersebut sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial kita.

Surveillance adalah media menyediakan dan memberikan berita, serta informasi kepada masyarakat. *Correlation* adalah media menyediakan informasi dan berita kepada khalayak, setelah mereka mengadakan seleksi; interpretasi; dan evaluasi kritis terhadap semua aspek yang mungkin akan muncul. Transmisi budaya adalah media berfungsi sebagai refleksi dari kepercayaan, nilai-nilai, dan norma-norma kita dengan orang lain di tempat berbeda yang mengusung media. Selain itu, media juga berfungsi sebagai hiburan di waktu senggang. Mobilisasi adalah sarana masyarakat untuk melakukan tindakan tertentu, terutama pada saat-saat krisis.

Media Televisi merupakan media massa elektronik yang mampu menyebarkan informasi secara cepat dan mampu mencapai pemirsa dalam jumlah banyak dalam waktu bersamaan. Terdapat beberapa jenis program acara televisi, salah satunya adalah program acara non-fiksi, yaitu program berita *feature*. Program berita nonfiksi adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan (dalam *Mabruri, Anton, 2013 :35*) .

Pada zaman sekarang ini, realita kehidupan anak muda begitu beragam dan menarik untuk diamati. Misalnya saja mengenai eksistensi anak muda di media sosial. Banyak sekarang bermunculan jejaring-jejaring sosial media di Indonesia, misalnya Twitter; Path; Instagram; dan Facebook. Mereka berlomba-lomba melakukan kegiatan di sosial media untuk menunjukkan eksistensi mereka sesama anak muda pengguna sosial media. Kemudian, ada lagi mengenai gaya busana anak muda yang semakin variatif, yang dipengaruhi oleh tren-tren busana dari luar negeri. Terkadang mereka meniru gaya busana tersebut, dan parahnya mereka menganggap batik justru sebagai *old fashion*.

Setelah itu, ada pula mengenai penggunaan *gadget* dikalangan anak muda. Perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat sekarang ini, membuat anak muda berlomba-lomba mendapatkan *gadget-gadget* terbaru yang semakin canggih. Namun, fungsi utama dari *gadget* itu sendiri seringkali di kesampingkan, dengan cenderung mengutamakan *prestise*.

Berdasarkan alasan tersebut, televisi melalui program acara berita *feature* sangat cocok untuk dijadikan sebagai media untuk memaparkan berbagai realitas kehidupan anak muda masa kini. Proses produksi program berita *feature* sangat fleksibel sesuai dengan kebutuhan. Program berita *feature* ini bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi konten di dalamnya. Kelebihan program berita *feature* dibanding dengan produk televisi lainnya seperti *talkshow* maupun iklan layanan masyarakat, yakni program berita *feature* memiliki tampilan visual yang lebih bervariasi dan lengkap;

pembahasan konten yang informative; dan dapat dinikmati oleh seluruh segmen khalayak; serta program berita *feature* juga dapat disiarkan kapan saja, sehingga memproduksinya dapat disesuaikan dengan kesiapan tim produksi dan kebutuhan slot program.

1.2 Tujuan

Berdasarkan penjelasan Laswell diatas, program berita *feature* ini dibuat untuk menyampaikan informasi mengenai realita kehidupan anak muda masa sekarang (*says what*), melalui media massa televisi (*in which channel*), kepada masyarakat khususnya anak muda (*to whom*), dengan dampak yang diharapkan penonton dapat memahami berbagai realita anak muda sekarang (*with what effect*). Selain itu, berita *feature* ini dibuat sebagai program acara yang memberikan alternatif hiburan terhadap khalayak dengan tidak mengesampingkan sisi edukasi. Tujuan lain yang diharapkan pada program ini antara lain:

1. Laporan ini dibuat dalam bentuk *news features*, merupakan salah satu dari aplikasi matakuliah konsentrasi jurnalistik dalam bidang jurnalistik televisi. *News features* ini menjadi salah satu kontribusi jurnalistik dalam bentuk audio visual.
2. Bagi media televisi, program berita *feature* ini dapat menjadi salah satu tayangan yang menghibur, dan memberikan nilai edukasi bagi khalayak.

Diharapkan melalui sisi edukasi, tayangan ini dapat menjadi pencerminan diri bagi anak muda masa kini.

3. Program berita *feature* ini dapat menjadi salah satu identitas Jawa Tengah, khususnya Semarang, melalui bahasa daerah yang ditonjolkan dalam tayangan ini.

1.3 Tinjauan Pustaka

1. Program Berita *Feature* Sebagai Produk Jurnalistik

Jurnalistik mempunyai empat masalah pokok dalam wujud: memberi tahukan, menerangkan, membimbing, dan menghibur. Kemampuan untuk menjangkau ribuan atau bahkan jutaan orang merupakan ciri dari komunikasi massa, yang dilakukan melalui medium massa seperti televisi atau koran. Televisi, media komunikasi yang sangat banyak belakangan ini, sudah menunjukkan tanda-tanda akan terjadinya sesuatu yang besar. (dalam Suhandang, 1978: 59).

Dalam dunia jurnalis pun peliputan menggunakan gaya *feature* merupakan salah satu bentuk berita. Dengan media televisi produk jurnalis semakin mudah untuk disebarkan kepada khalayak karena penyebaran dan efek televisi sangat besar dan langsung. Gaya penyampaian informasi atau pemberitahuan untuk bisa menarik perhatian khalayak dapat juga dilakukan dengan cara “diplomatis” dalam arti tidak langsung mengemukakan faktanya melainkan membangun fakta itu, sehingga menarik perhatian atau menimbulkan minat untuk membaca, mendengar

atau menontonnya, berita tidak langsung ini lah yang bisa dikenal dengan *News Feature* (dalam Suhandang, 2004:108).

2. Definisi dan Bentuk Program *News Feature*

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (dalam Nugroho, 1990:267) menyebutkan bahwa *news feature* merupakan suatu artikel atau berita yang khusus dan istimewa atau ditonjolkan untuk bisa menarik perhatian dan dinikmati pembaca (suratkabar, dan majalah), pendengar (radio), atau penonton (televisi), sehingga mereka mau menikmatinya dengan membaca, mendengarkan, atau menonton siaran berita yang disajikan saat itu (dalam Suhandang, 2004:109).

Banyak jenis *news feature*, salah satunya sering kita jumpai dalam gaya yang dikenal dengan sebutan *interpretative news*. Jenis tersebut menonjolkan maksud pemberitaan secara tersirat, dalam arti memberikan kesempatan kepada para penonton, pendengar, dan pembaca untuk menafsirkan sendiri pesan yang terkandung dalam sebuah acara *news feature* (Suhandang:2004:111).

1.4 Konsep Acara

Program berita *feature* ini berdurasi 21-23 menit dengan masa tayang 13 *episode* selama 13 minggu, tayang setiap sabtu pukul 18.00 WIB, 14 Juni - 6 September 2014. Konten program berisi berbagai hal menarik seputar realitas kehidupan anak muda masa kini. Dikemas secara ringan dengan tetap menonjolkan sisi edukasi, serta dipandu oleh seorang presenter.

“Is It You?” merupakan salah satu bentuk berita *feature* televisi yang akan mengulas kegiatan dan kebiasaan dikalangan anak muda. Program ini dibuat sebagai kritik atas kehidupan sosial yang dilakukan anak muda itu sendiri. Dengan format wawancara oleh presenter dengan berbagai macam anak muda dan menampilkan beberapa situasi komedi, program ini akan mengulik mengenai suatu tema yang telah ditentukan dalam penanyangan suatu episode.

1.5 JOB DESCRIPTION

Karya bidang ini dibuat oleh empat orang mahasiswa, dalam sebuah sistem kerja yang dirancang sedemikian rupa, untuk penilaian yang independen dalam bentuk laporan yang disusun.

Berikut mahasiswa yang bersangkutan beserta *job desk* masing-masing:

1. Angga Dwipa

Produser: Penanggung jawab program “Is It You?”, bertugas untuk menentukan konsep dasar, perencanaan anggaran, dan penjadwalan dalam setiap proses pembuatan program *feature* “Is It You?”

2. Vania Ristiyana

Scriptwriter : Penulis naskah dan penentu alur cerita dalam setiap penanyangan “Is It You?”

3. Shabara Wicaksono

Program Director: merupakan kepanjangan produser untuk melakukan tugas dilapangan, seperti halnya pengarahan juru kamera dan penentuan sudut pengambilan gambar.

Juru Kamera 2 (camera person): Orang yang bertugas merekam gambar dan suara (*audio-video*) atau syuting dalam setiap produksi "Is It You?"

Editor: Orang yang bertugas menggabungkan atau menyatukan *shot-shot*, sehingga tercapai kesatuan yang selaras hingga program *feature* "Is It You?" siap untuk ditayangkan.

4. Ifadhah Vellayati Widjaja

Juru Kamera (camera person) : Orang yang bertugas merekam gambar dan suara (*audio-video*) atau syuting setiap proses produksi program "Is It You?", antara lain, syuting presenter, syuting *footage*, dan syuting wawancara narasumber.

1.6 Rencana Kerja

Program berita *feature* ini berdurasi 21-23 menit dengan masa tayang 13 *episode* selama 13 minggu, tayang setiap sabtu pukul 18.00 WIB, 14 Juni - 6 September 2014. Berikut rencana produksi program acara *feature* "Is It You?"

Tabel 1. Rencana Penayangan

Episode	Tema/ Judul	Tanggal tayang
---------	-------------	----------------

1	<u>Selfie</u> : Apa yang Salah dengan <i>Selfie</i> ?	14 Juni 2014
2	<u>Gadget</u> : Duniaku di Genggaman <i>Smartphone</i>	21 Juni 2014
3	<u>Sepatu</u> : Pijakanku, <i>Trend Fashion</i> -ku	28 Juni 2014
4	<u>Puasa</u> : Puasa Ala Anak Muda	5 Juli 2014
5	<i>"I'm Agen of Change"</i> / <u>Pemillu</u> : Katakan Tidak Pada Golput	12 Juli 2014
6	<u>Junk Food</u> : Yang Kusuka yang Berbahaya	19 Juli 2014
7	<u>Pakaian Muslim</u> : Busanaku, Ibadahku	26 Juli 2014
8	<u>Lebaran</u> : Warna-Warni Lebaran	2 Agustus 2014
9	<u>Entrepreneur</u> : Saatnya Menjadi Wirausaha Muda	9 Agustus 2014
10	<u>Tradisional</u> : Aku "Cinta" Indonesia	16 Agustus 2014
11	<u>Hari Kemerdekaan RI</u> : Seberapa Nasionalis kah Kita?	23 Agustus 2014
12	<u>Karya Kreatif</u> : <i>Cosplay</i>	30 Agustus 2014
13	<u>Mahasiswa</u> : Kuliah atau Organisasi	6 September 2014

	PASKAPRODUKSI	Capturing								
		Logging								
		Effect & music								
		Final Edit								
		Penanyangan								Penanyangan Is IT YOU adalah setiap hari Sabtu

TABEL 3. JADWAL PERENCANAAN PRODUKSI PROGRAM “IS IT YOU?”

Episode	Tema/ Judul	Pra-Produksi		Produksi			Pasca-Prooduksi	
		Pembuatan Script	Pembuatan Randown syuting	Syuting presenter/ situasi komedi	Syuting <i>footage</i>	Syuting Narasumber	Editing	Penayangan
1	<i>Selfie</i> : Apa yang Salah dengan <i>Selfie</i> ?	8 Juni	9 Juni	9-10 Juni	9-10 Juni	10-11 Juni	12-13 Juni	14 Juni
2	Gadget: Duniaku di Genggaman <i>Smartphone</i>	15 Juni	16 Juni	16-17 Juni	16-17 Juni	17-18 Juni	19-20 Juni	21 Juni
3	Sepatu: Pijakanku, <i>Trand Fashion</i> -ku	22 Juni	23 Juni	23-24 Juni	23-24 Juni	24-25 Juni	26-27 Juni	28 Juni
4	Puasa: Puasa Ala Anak Muda	29 Juni	30 Juni	30 Juni- 1 Juli	30 Juni- 1 Juli	1-2 Juli	3-4 Juli	5 Juli
5	<i>“I’m Agen of Change”</i> / Pemilu: Katakan Tidak Pada Golput	6 Juli	7 Juli	7 Juli- 8 Juli	7 Juli- 8 Juli	8-9 Juli	10-11 Juli	12 Juli
6	<i>Junk Food</i> : Yang Ku Suka Yang Berbahaya	13 Juli	14 Juli	14-15 Juli	14-15 Juli	15-16 Juli	17-18 Juli	19 Juli
7	Pakaian Muslim: Busanaku Ibadahku	20 Juli	21 Juli	21-22 Juli	21-22 Juli	22-23 Juli	24-25 Juli	26 Juli
8	Lebaran: Warna-Warni Lebaran	27 Juli	28 Juli	28-29 Juli	28-29 Juli	29-30 Juli	31 Juli- 1 Agustus	2 agustus
9	Entrepreneur: Saatnya Menjadi Wirasusaha Muda	3 Agustus	4 Agustus	4-5 Agustus	4-5 Agustus	5-6 Agustus	7-8 Agustus	9 Agustus
10	Tradisional: Aku “cinta” Indonesia	10 Agustus	11 Agustus	11-12 Agustus	11-12 Agustus	12-13 Agustus	14-15 Agustus	16 Agustus
11	Hari Kemerdekaan RI: Seberapa Nasionaliskah Kita?	17 Agustus	18 Agustus	18-19 Agustus	18-19 Agustus	19-20 Agustus	21-22 Agustus	23 Agustus
12	Karya Kreatif: <i>Cosplay</i>	24 Agustus	25 Agustus	25-26 Agustus	25-26 Agustus	26-27 Agustus	28-29 Agustus	30 Agustus
13	Mahasiswa: Kuliah atau Organisasi?	31 Agustus	1 September	1-2 September	1-2 September	2-3 September	4-5 September	6 September

PENUTUP

Dalam pembuatan *news features* dalam program *Feature IS IT YOU* ini teknik wawancara langsung menjadi hal utama sebagai penentu cerita. Melalui wawancara *IS IT YOU* hendak mengkritik dengan menampilkan fakta-fakta dibalik kebiasaan anak muda yang dianggap lumrah. Melalui wawancara pula *IS IT YOU* menampilkan sisi lain akan hal-hal yang sering dianggap sepele namun memiliki arti yang sangat besar. Berikut beberapa kesimpulan yang didapatkan selama proses pembuatan tayangan program *feature IS IT YOU* di *Cakra Semarang TV*.

Perencanaan dalam sebuah program acara televisi sangatlah penting. Hal ini akan menjadi dasar dan pedoman dalam proses produksi. Karenanya hendaklah perencanaan disusun secara matang agar tidak terjadi perubahan-perubahan signifikan yang mempengaruhi \hasil akhir suatu program acara televisi. Namun, sebagai bentuk pengembangan dalam sebuah penayangan, diperlukan beberapa kali perubahan untuk penyempurnaan, agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Setelah melalui proses produksi, *editing* gambar, dan filter dari Direktur Cakra Semarang TV, program *features IS IT YOU* tersebut ditayangkan setiap hari sabtu pukul 18.00 WIB periode 14 Juni 2014 s/d 6 September 2014. Secara keseluruhan, jumlah episode *IS IT YOU* yang ditayangkan adalah 13 episode.