

PRODUKSI PROGRAM BERITA FEATURE TELEVISI “IS IT YOU?” DI CAKRA SEMARANG TV

Shabara Wicaksono, M.Bayu Widagdo, Djoko Setyabudi

ABSTRAK

Dalam kehidupan anak muda, banyak fenomena-fenomena menarik yang dapat diulas. Program feature televisi menjadi salah satu media yang tepat untuk menampilkan fenomena tersebut. Program feature “IS IT YOU?” mengulas berbagai realita dalam kehidupan sehari-hari anak muda dengan tujuan memberikan nilai edukasi dan hiburan pada penonton, yaitu anak muda itu sendiri.

Dalam pembuatan program feature televisi terdapat proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tiap proses dikerjakan oleh masing-masing individu dalam tim berdasar pembagian tugas yang telah dibebankan. Terdapat pembagian tugas sebagai Produser, Penulis Naskah, Program Director, Juru Kamera, dan Penyunting gambar & grafis dalam tim “IS IT YOU?”. Penulis bertugas sebagai Program Director, juru kamera, dan penyunting gambar & grafis.

Pada proses pra-produksi, berdasar arahan produser, Program Director memilih narasumber dan melakukan perencanaan pengarahan presenter dan juru kamera. Juru kamera melakukan riset peralatan dan menyusun rencana komposisi pengambilan gambar. Penyunting gambar & grafis menyusun rancangan struktur editing berdasar koordinasi dengan produser.

Pada proses produksi, Program Director mengarahkan presenter untuk menggunakan bahasa dan pembawaan yang santai khas anak muda. Juru Kamera melakukan pengambilan gambar dengan komposisi medium shot dan medium close up untuk menghindari gesture tubuh presenter dan lebih menonjolkan ekspresi wajah presenter yang khas. Penyunting gambar & grafis memilih backsound groovy, memilih warna yang soft dan menggunakan teknik cut by cut sebagai ciri khas program.

Berdasar testimoni penonton, program feature televisi “IS IT YOU?” merupakan program yang khas bergaya anak muda, mampu menghibur dan tetap memberikan nilai edukasi pada tiap tayangannya.

Kata Kunci : Program Berita Feature, Anak Muda, Program Director, Juru Kamera, Penyunting gambar & Grafis

ABSTRACT

In the lives of young people, many interesting phenomena which can reviews. Television feature program into one of the appropriate medium to display the phenomenon. The program features "IS IT YOU?" To review the various realities of the daily lives of young people with the purpose of providing educational and entertainment value to the audience, the young people themselves.

In making feature television programs are the pre production, production and post-production. Each process is done by each individual in the team based on the division of tasks that have been charged. There is division of labor as a Producer, Script Writer, Program Director, Camera Person, and Editor & graphic images in the team "IS IT YOU?". The author served as Program Director, cameraman, and editor and graphic images.

In the pre-production process, based on the direction of producer, Program Director of choosing sources and take the lead presenter and cameraman. The cameraman did research equipment and to plan the composition of the shot. Image editing and graphic editing structure based drafting coordination with the producer.

In the production process, Program Director directing the presenter to use a language and a relaxed demeanor typical young. Camera person shooting the composition of the medium and medium close-up shots to avoid body gesture and further highlight the presenter typical facial expressions. Editor choose backsound groovy , choose the soft color and cut by cut techniques cut as the characteristic of the program.

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.

Keywords : Features News Program, Young People, Program Director, Camera Person, Editor.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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.

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 (melalu 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.

Berdasarkan penjelasan Laswell diatas, program acara *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*).

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*. 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.

Beberapa stasiun tv yang memiliki program acara dengan tema kegiatan anak muda antara lain :

- *Global TV*, memiliki program acara *Teenlicious*, suatu program acara yang memberikan beragam informasi terbaru dari dunia remaja. Informasi yang disajikan meliputi tren, isu-isu, *fashion*, dan gaya hidup remaja sekarang. *Teenlicious* juga menghadirkan berbagai liputan mengenai *event-event* yang berhubungan dengan dunia remaja.
- *Trans 7*, memiliki program acara bernama *Komunitas Unik*. Program ini menghadirkan liputan mengenai komunitas-komunitas di masyarakat yang tidak jauh dari sekitar kita. Komunitas budaya, agama, kepercayaan, suku maupun aliran unik kerap dianggap *nyeleneh* dan kontroversial akan dihadirkan dengan dikemas secara ringan. Program acara *Komunitas Unik*

membuat suatu jalan cerita untuk memperkenalkan suatu komunitas dalam tayangannya.

TV lokal di Semarang pun memiliki program acara dengan tema anak muda. *ProTV*, memiliki acara *Cerita Muda*, sebuah program yang mengangkat berbagai aktivitas anak muda di Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Televisi merupakan media massa elektronik yang mampu menyebarkan informasi secara cepat dan luas. Televisi dengan berbagai acara yang ditampilkan, telah mampu membius khalayak untuk selalu menyaksikan berbagai tayangan yang disiarkan oleh televisi. Namun, banyak stasiun televisi yang membuat program acara hanya dengan menyuguhkan sisi hiburan, tanpa mempertimbangkan sisi lain, seperti edukasi.

Selain itu, banyak stasiun televisi yang menjadikan anak muda sebagai objek utama. Hanya saja program anak muda tersebut masih dikemas dengan memadukan acara musik dan reality show. Tidak banyak yang menyajikan tayangan mengenai anak muda yang benar-benar membahas tentang hal-hal yang paling dekat dengan mereka. Hal ini dapat membuat khalayak bosan, apabila tidak terdapat inovasi yang lebih dari hari ke hari.

Berdasarkan alasan tersebut, televisi melalui program acara berita *feature* sangat cocok dijadikan sebagai media, untuk memaparkan berbagai realitas kehidupan anak muda masa kini. Program berita *feature* ini,

bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi konten di dalamnya.

1.3 Tujuan

Program berita *feature* ini dibuat untuk memaparkan realita anak muda masa kini. Program acara ini memberikan alternatif hiburan terhadap khalayak dengan tidak mengesampingkan sisi edukasi.

1.4 Signifikansi Akademis : Laporan ini dibuat dalam bentuk *news features*, merupakan salah satu dari aplikasi matakuliah konsentrasi jurnalistik dalam bidang jurnalistik televisi.

Signifikansi Praktis : Bagi media televisi, program berita *feature* ini dapat menjadi salah satu tayangan yang menghibur, dan memberikan nilai edukasi bagi anak muda.

Signifikansi Sosial : Program berita *feature* ini dapat menjadi sarana untuk memaparkan apa saja realita-realita yang terjadi di dunia anak muda sekarang, serta menjadi pencerminan bagi anak muda itu sendiri.

1.5 Konsep Program

Konsep program acara ini menggunakan struktur bertutur dialektik. Struktur dialektik menyuguhkan pertanyaan atau masalah yang langsung diberi jawaban. Dalam struktur ini, terdapat variasi menarik dari cara bertutur yang kontras (dalam *Mabruri, Anton, 2013 : 121*).

1.6 Format Sajian dan Durasi

Program acara ini berupa berita *feature* dengan durasi 21-23 menit selama 13 tayangan. 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.

Konten program di bagi menjadi 3 segmen. Pembagian 3 segmen ini berdasarkan argumen bahwa dalam karya visual harus ada perkembangan dan perubahan fakta-fakta, jangan terlalu lama berdiam pada sebuah situasi statis, karena terkadang detail penjabaran sebuah informasi sangat dibutuhkan.

Karya visual dituntut menciptakan perkembangan dari susunan adegan, sesuai tuntutan, periodisasi, dan kronologi sebuah peristiwa (dalam *Mabruri Anton, 2013 : 118*).

Rincian pembagian 3 segmen tersebut adalah:

- Segmen 1 (Setup) : Berisi pertanyaan untuk mengawali topik yang akan dibahas. Dalam segmen satu pertanyaan yang muncul akan mengangkat sebuah konflik.
- Segmen 2 (Midpoint) : Berisi pembahasan topik secara keseluruhan.
- Segmen 3 (Climax) : Berisi kesimpulan dari sebuah konflik, dalam hal ini kesimpulan ditampilkan secara tersirat.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pra Produksi

Proses selanjutnya setelah proposal rancangan program acara “IS IT YOU?” disetujui oleh pihak Cakra Semarang TV adalah proses penjabaran secara detail konsep yang ada, serta melakukan persiapan akhir sebelum program diproduksi dan siap tayang. Penjabaran konsep dan persiapan dilakukan oleh masing-masing individu anggota tim sesuai dengan tugas masing-masing. Pada tahap ini, Program Director bertugas melakukan riset narasumber, riset lokasi, perencanaan Pengarahan presenter dan narasumber serta menyusun *wish list* masing-masing episode. Juru kamera bertugas melakukan riset peralatan, riset lokasi bersama Program Director dan memberi pertimbangan pada Program Director mengenai *shot* dan komposisi gambar pada masing-masing episode. Penyunting gambar & grafis bertugas melakukan analisa pada naskah yang ada dan memberikan pertimbangan pada Program Director. Berikut adalah penjabaran konsep dan persiapan pelaksanaan kerja sebagai Program Director, juru kamera dan penyunting gambar & grafis sebelum melakukan proses produksi selama program acara televisi “IS IT YOU?”.

2.1.1 Pra Produksi Sebagai Program Director

-Riset Narasumber

Berdasar arahan dari produser, Program Director memilih narasumber yang kredibel dan sesuai segmentasi acara.

-Riset Lokasi

Menentukan lokasi yang pas, berdasar estetika, segi pencahayaan dan noise suara

-Perencanaan Pengarahan Presenter, Narasumber dan Kru Lapangan.

Merencanakan directing pada presenter, narasumber srtu kru lapangan berdasar semua riset yang telah dilakukan.

2.1.2 Pra Produksi Sebagai Juru Kamera

-Riset Peralatan

Melakukan riset alat produksi apa saja yang digunakan berdasar konsep dari produser dan arahan Program Director.

-Riset Lokasi

Bersama Program Director melakukan riset lokasi guna menentukan posisi pengambilan gambar dan komposisi gambar yang sesuai.

-Menyusun shot list dan komposisi gambar

Setelah mendapat arahan dari Program Director mengenai scene-scene yang akan dilakukan, juru kamera menyusun shot list dan menentukan komposisi seperti apa yang akan digunakan.

2.1.3 Pra Produksi Sebagai Penyunting Gambar & Grafis

-Menyusun struktur editing

-Menentukan tone color dan backsound acara sebagai ciri khas

2.2 Produksi

Tahap berikutnya setelah penjabaran konsep dan persiapan akhir masing-masing anggota individu selesai adalah melakukan proses produksi, pasca-produksi dan penayangan program. Proses Produksi dilaksanakan berdasar break-down konsep yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Berikut adalah rincian pelaksanaan tugas Program Director, juru kamera dan penyunting gambar & grafis selama 13 episode program acara televisi “Is It You?”

2.2.1 Produksi Sebagai Program Director

Pada proses produksi, Program Director bertugas mengarahkan presenter, narasumber dan kru lapangan agar produksi berjalan sesuai konsep dari produser. Untuk *directing* presenter, pada dasarnya presenter program “Is It You?” diarahkan berlaku santai, luwes, suka mencari tahu hal baru serta gemar bercanda.

Hal tersebut dimaksudkan agar suasana acara menjadi hidup dan tidak monoton meski saat membahas isu berat. Meski demikian, tetap ada beberapa arahan khusus terutama karena narasumber yang dihadapi memiliki karakter yang berbeda-beda. Situasi dan kondisi lapangan yang terkadang tidak selalu sesuai dengan perkiraan awal membuat Program Director harus cepat tanggap pada perubahan dan cekatan menyusun konsep baru dilapangan.

2.2.2 Produksi Sebagai Juru Kamera

Selama masa produksi, juru kamera melaksanakan semua aygn telah disusunnya pada proses perencanaan. Perubahan konsep baik perubahan angle, ataupun

komposisi gambar dilakukan setelah berdiskusi dengan Program Director selaku penanggung jawab lapangan.

2.2.3 Produksi Sebagai Penyunting Gambar & Grafis

Penyunting Gambar & Grafis melakukan proses editing berdasar susunan skenario yang telah disusun oleh penulis naskah. Perubahan struktur editing dilakukan dengan melakukan diskusi bersama produser dan penulis naskah.

2.3 Pasca Produksi

Setelah masa produksi, video tayangan telah diedit dan melewati filter dari pembimbing, video tayangan diserahkan pada pihak Cakra Semarang TV untuk disiarkan.

3. PENUTUP

Riset menjadi kunci penting saat akan membuat suatu program acara televisi. Riset berguna untuk mendapatkan data program acara televisi seperti apa yang diinginkan oleh penonton, dalam hal ini khususnya anak muda, baik dari segi tema, topik, hingga kemasan yang ditampilkan. Berdasar pembagian tugas sebagai juru kamera dan penyunting gambar & grafis, riset keinginan penonton berguna untuk menentukan jenis shot, pewarnaan gambar, hingga backsound music yang cocok dengan selera anak muda. Berikut adalah kesimpulan selama masa produksi program acara televisi “IS IT YOU?” di Cakra Semarang Tv sebagai juru kamera dan penyunting gambar & grafis

3.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan testimoni dari penonton, penonton merasa terhibur dengan kemasan program yang khas anak muda, dibawakan dengan ringan namun tetap mengandung nilai edukasi didalamnya Hal ini menunjukkan program acara televisi “IS IT YOU?” dapat memberikan hiburan dan juga mendidik khalayak.
2. Untuk membuat program bernilai edukasi dengan segmentasi anak muda, Program Director mengarahkan presenter untuk berpembawaan khas anak muda, santai dan luwes. Dalam menyampaikan informasi tentang tema yang sedang dibahas, presenter selalu diarahkan berpembawaan seolah sedang bercerita dengan teman, tidak menggunakan bahasa yang terlalu kaku dan formal. Dalam mewawancarai narasumber, presenter diarahkan untuk sesekali melontarkan candaan ringan terkait jawaban narasumber agar wawancara tidak monoton dan penonton dapat menyerap inti dari wawancara dengan baik.
3. Sebagai program edukasi dan juga bertujuan menghibur, sisi visual memegang kunci penting. Pada program “IS IT YOU?” Juru kamera menonjolkan sisi jenaka presenter melalui ekspresi wajah. Kelebihan presenter adalah ekspresi wajah yang unik, sementara gesture tangan, badan dan kaki presenter kurang menarik, oleh karena itu mayoritas komposisi gambar yang digunakan adalah medium shot dan medium close up untuk mendapatkan detail ekspresi wajah presenter. Produksi *outdoor* dengan menggunakan lensa kit 18-55 mm, pengaturan bukaan pada F.8 dan shutter speed 2x fps (*frame per second*) (contoh jika fps 25 maka shutter speed 1/50 atau mendekati) menghasilkan gambar yang

maksimal dari segi ketajaman gambar dan warna. Juru kamera menggunakan kamera dengan spesifikasi full HD dengan format 16 : 9. Format 16 : 9 menimbulkan kesan *wide* dan sinematik yang menarik.

4. Untuk mengemas program dengan segmentasi anak muda, konsep editing dan grafis harus menyesuaikan. Penyunting gambar & grafis memilih *color tone* dengan *highlight yellow* untuk menghasilkan visual yang khas anak muda. Untuk pemilihan backsound, mengikuti alur skenario, tidak semua scene menggunakan backsound bertempo cepat, atau semua bertempo lambat. Dengan pemilihan backsound yang tepat, hal tersebut dapat mendukung suasana yang dibangun. Teknik *cut by cut* pada bagian wawancara menjadi variasi untuk mencegah kebosanan penonton pada durasi wawancara yang panjang.

3.2 Saran

1 Saran Untuk Akademisi

Dalam pembuatan suatu program berita feature, tidak harus selalu dengan konsep yang formal dan kaku. Dengan tetap berpedoman pada teori jurnalistik yang ada, penyampaian nilai edukasi pada khalayak segmentasi kita melalui cara yang ringan dan simpel seperti halnya program “IS IT YOU?” justru lebih efektif karena tidak monoton dan penonton juga mendapat hiburan sehingga dapat lebih menikmati acara.

2. Saran Untuk *Broadcaster/ Praktisi*

Untuk sebuah program berita feature, konsep dan kemasan program “IS IT YOU?” dapat menjadi pertimbangan. Dalam produksi suatu program televisi bergenre komedi baik *live* atau *taping*, materi lawakan untuk presenter harus disiapkan sebaik mungkin agar lawakan tidak *garing* dan monoton. Jika menggunakan konsep 2 kamera, gunakan lensa *wide* pada kamera 1 dan kamera dua *zooming* pada kamera 2. Lensa *wide* pada kamera 1 agar gambar yang didapat lebih luas meski dengan jarak dekat, sehingga tidak perlu khawatir kamera 2 *bocor* masuk *frame* kamera 1. Kamera 2 wajib mengaktifkan fitur *Image Stabilizer* pada kamera karena jika tidak diaktifkan gambar yang dihasilkan akan goyang. Pada produksi outdoor di siang hari, jika terpaksa harus melakukan produksi pukul 11.00-14.00 WIB, dan menggunakan kamera DSLR, gunakan *UV ND filter* agar gambar tidak *over exposure*. Pada produksi dalam keadaan *low light*, 1 buah LED tipe Amaran 160 masih belum mencukupi. Setidaknya 2 buah LED dengan tipe serupa untuk memenuhi standar pencahayaan yang layak. Agar efisien, pada proses editing, menggunakan Adobe Premiere Pro CS 6, pisahkan proses rendering menjadi beberapa bagian pada video tayangan dengan durasi lebih dari 25 menit. Hal tersebut mempercepat proses rendering dibandingkan merender langsung seluruhnya sekaligus. Konsep pewarnaan menggunakan *highlight* kekuningan dan *shadow* agak kebiruan akan menimbulkan kesan gambar yang soft dan lebih sinematik sehingga nampak menarik dan berciri khas.

3. Saran untuk Sosial Masyarakat

Program feature televisi seperti “IS IT YOU?” dengan mengangkat realita anak muda, dapat menjadi media interaksi antar anak muda mengenai fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar mereka.

DAFTAR RUJUKAN

1. *Fachruddin, Andi. (2012). Dasar-dasar Produksi Televisi. Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri*
2. *Mabruri, Anton. (2013). Manajemen Produksi Program Acara TV. Jakarta : PT Grasindo*
3. *Suhandang, Kustadi. (2004). Public Relation Perusahaan. Bandung : Nuansa*