

## **PRODUKSI PROGRAM BERITA *FEATURE* TELEVISI “IS IT YOU?” DIVISI JURU KAMERA**

Ifadhah Vellayati Widjaja

14030110120097

Ilmu Komunikasi

[Ifvel28@gmail.com](mailto:Ifvel28@gmail.com)

### **ABSTRAKSI**

Pada zaman sekarang ini, realita kehidupan anak muda begitu beragam dan menarik untuk diamati. Misalnya saja mengenai eksistensi anak muda di media sosial. Mereka berlomba-lomba melakukan kegiatan di sosial media untuk menunjukkan eksistensi mereka sesama anak muda pengguna sosial media. Namun, hal tersebut justru berbanding terbalik dengan kehidupan mereka di dunia nyata.

Itulah yang kemudian melatarbelakangi pembuatan program berita *feature* televisi “IS IT YOU?”. “IS IT YOU?” adalah sebuah program yang dikemas secara ringan untuk mengkritisi realita kehidupan di sekitar anak muda. Program ini diharapkan dapat menjadi ajang pencerminan diri bagi anak muda masa kini terhadap realita di sekitar mereka.

Pada pelaksanaan program berita *feature* televisi “IS IT YOU?”, penulis bertanggungjawab sebagai juru kamera. Di mana pada laporan karya bidang ini, akan dipaparkan secara rinci mengenai tugas sebagai juru kamera, dari praproduksi hingga paska produksi.

**Kata kunci : Karya bidang, Juru Kamera, Anak Muda.**

## **ABSTRACT**

In this day, the reality of the lives of a youth so diverse and interesting to watch. For example, the existence of youth in social media. They competing in the social media to show their existence among social media users. However, it is actually inversely related to their lives in the real world.

That is then backgrounding the making of the features television news program "IS IT YOU?". "IS IT YOU?" is a lightweight program that is packed to criticize about the reality of lives of youth. The program is expected to become a means of a self reflection for adolesent about the reality around them.

In the implementation of features television news program "IS IT YOU?", the author is responsible as a cameraman. Where the field work of this report, will be presented in detail about the assignment as a cameraman, from praproduction until post-production.

**Keywords: Work Areas, Cameramen, Youth.**

## A. PENDAHULUAN

### a. LATAR BELAKANG

Media massa merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, memberikan nilai edukasi, dan menghibur. Fungsi tersebut menjadikan media massa dapat memberikan efek yang sangat luas terhadap khalayak. 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.

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).

Berdasarkan penjelasan Laswell diatas, program berita *feature* televisi 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. Untuk itu, diharapkan program berita *feature* televisi ini dapat menjadi sarana untuk cermin diri bagi anak muda ke depannya.

#### **b. RUMUSAN MASALAH**

Televisi merupakan media massa elektronik yang mampu menyebarkan informasi secara cepat dan luas. 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. 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.

#### **c. 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.

#### **d. 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 (Suhandang, 1978: 59).

Ada dua jenis peliputan, yaitu: (dalam Jurnalis TV. Askurifai Baksin, 2006)

1. Reporter tak terencana
2. Reporter terencana

Reportase atau peliputan tak terencana biasanya mengandalkan fakta dan peristiwa yang hari itu terjadi. Unsur-unsur 5W+1H harus langsung terjawab pada saat peliputan. Sedangkan reportase atau peliputan terencana merupakan peliputan yang mudah tetapi penuh tantangan, karena sudah terduga dan terencana, maka fakta, peristiwa dan data dapat diperoleh lebih lengkap dan akurat. Selain peristiwa hangat di lapangan, jenis peliputan terencana bisa berkembang menjadi beberapa siaran *news*, seperti: (Mabruri, 2013:52)

1. Siaran langsung (*live*)
2. *Talk show*
3. Debat public
4. *Feature*
5. Investigasi
6. *Soft news*

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* (Suhandang, 2004:108).

## **2. Definisi dan Bentuk Program *News Feature***

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (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 (Suhandang, 2004:109).

Untuk mendapatkan efek yang lebih besar, maka televisi merupakan media yang tepat untuk menyiarkan program *News Feature*. Berbicara tentang televisi akan membawa khalayak dengan bermacam-macam program televisi sekarang ini, ada komedi situasi atau sitkom, berita, *reality show*, kuis atau permainan, *talk show*, dan dokumenter. Dengan banyaknya program televisi sekarang ini, maka memungkinkan penulis untuk menyebar luaskan program *news feature* agar dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak. Sebuah karya visual nonfiksi seperti *feature* tidak

hanya sekedar merekam peristiwa saja, akan tetapi perlu dipikirkan bagaimana peristiwa itu direpresentasikan secara menarik dan dapat memukau penonton. Hal ini agar program tidak terasa membosankan, dan tetap menarik untuk diikuti penonton. Selain itu, *news feature* lebih memberikan kesempatan kepada pembuatnya untuk melakukan penafsiran, sehingga isinya lebih subyektif.

## **B. PEMBAHASAN PROGRAM BERITA *FEATURE* TELEVISI “IS IT YOU?”**

### **a. KONSEP PROGRAM**

Tema program ini mengenai realitas kehidupan anak muda masa kini. Dikemas secara ringan dan menonjolkan sisi edukasi, serta dipandu oleh seorang presenter. Berdurasi 21-23 menit. Tayang selama 13 episode setiap Sabtu pukul 18.00 WIB. Mulai tayang pada 14 Juni-6 September 2014.

### **b. PEMBAGIAN KERJA**

#### 1) Angga Dwipa

*Produser*: Penanggung jawab dalam suatu produksi acara televisi.

#### 2) Shabara Wicaksono

*Juru Kamera (camera person)*: Orang yang bertugas merekam gambar dan suara (audio-video) atau shooting suatu obyek untuk disiarkan di media televisi.

*Program Director*: Orang yang bertugas mengarahkan juru kamera ketika di lapangan, sesuai dengan naskah.

*Penyunting Gambar dan Grafis*: Orang yang bertugas menggabungkan atau menyatukan *shot-shot*, sehingga tercapai kesatuan yang selaras.

#### 3). Vania Ristiyana

*Scriptwriter* : Penulis naskah alur cerita dalam suatu program televisi

4). Ifadhah Vellayati Widjaja

*Juru Kamera (camera person)* : Orang yang bertugas merekam gambar dan suara (audio-video) atau shooting

**Tabel 2.1.**

**Tabel Rencana Kerja**

<b>No.</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Uraian</b>	<b>Penanggung Jawab</b>
1	Pra Produksi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Perencanaan</li><li>2. Riset</li><li>3. Penentuan Ide</li><li>4. Persiapan Peralatan</li><li>5. Membuat <i>Budgeting</i></li><li>6. Membuat <i>Timeline</i></li><li>7. Perijinan</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Shabara Wicaksono</li><li>2. Angga Dwipa</li><li>3. Vania Ristiyana</li><li>4. Ifadhah Vellayati W.</li></ol>
2	Produksi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penentuan Struktur</li><li>2. Membuat Skenario</li><li>3. Eksekusi Pengambilan Gambar</li><li>4. Wawancara</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Shabara Wicaksono</li><li>2. Angga Dwipa</li><li>3. Vania Ristiyana</li><li>4. Ifadhah Vellayati W.</li></ol>
3	Pasca Produksi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Capturing</i></li><li>2. <i>Editing</i></li><li>3. Publikasi dan</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Shabara Wicaksono</li><li>2. Angga Dwipa</li><li>3. Vania Ristiyana</li></ol>

		Penayangan	4. Ifadhah Vellayati W.
--	--	------------	-------------------------

c. **LIST 13 EPISODE**

**Tabel 2.2**  
**List 13 Episode**

<b>Episode</b>	<b>Tema</b>
1	Selfie ,Gaya Wajib Anak Muda Masa Kini?
2	<i>Gadget</i> : Tak Bisa Hidup Tanpa <i>Gadget</i> ?
3	Piala dunia: Fans Karbitan Sepakbola Di Kalangan Anak Muda
4	Pilpres : Kritis tapi Asal Pilih?
5	Sepatu , Simbol Unjuk Identitas?
6	Puasa: Hal-Hal yang Khas dengan Anak Muda Saat Bulan Ramadhan
7	Lebaran: Hal-hal Khas Anak Muda Saat Lebaran
8	<i>Junk food</i> : Konsumsi <i>Junk food</i> Menjadi Gaya Hidup Anak Muda?
9	<i>Entrepreneur</i> : Jadi Pekerja atau Menciptakan Lapangan Kerja?
10	17 Agustus: Anak Muda Masa Kini, Nasionalis?
11	Cosplay,Hobi Kreatif Anak Muda yang kerap dipandang sebelah mata
12	Anak Muda Masa Kini, Melupakan Budaya Sendiri?
13	Apa Tujuanmu Kuliah?

d. **JOBDESK JURU KAMERA**

Semula dalam program berita *feature* ini, penulis bertugas sebagai juru kamera 2. Di mana hanya bertanggungjawab mengambil *insert* gambar sesuai dengan *shotlist* yang telah dibuat. Namun, pada episode 10 hingga selesai, penulis menjadi juru kamera 1, dikarenakan gambar yang dihasilkan dari kamera *master* sebelumnya tidak fokus, dan cenderung goyang. Hanya saja *sound master* tetap bukan tanggungjawab penulis ketika menjadi juru kamera 1. Hal ini agar juru kamera 1 lebih fokus pada pengambilan gambar. Berikut ini adalah tugas-tugas juru kamera dalam pelaksanaan:

1. Riset lokasi
2. Riset naskah

3. Riset peralatan
4. Mengambil gambar *dummy* untuk promo program
5. Pemilihan lokasi syuting dan jenis pengambilan gambar
6. Mengambil stok gambar

## C. PENUTUP

### a. KESIMPULAN

Televisi adalah salah satu media massa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, memberikan hiburan, dan memberikan nilai edukasi kepada *audiens*. Melalui program berita *feature* “IS IT YOU?”, penulis ingin memberikan tontonan yang baru bagi masyarakat, khususnya anak muda masa kini, dalam kemasan yang menghibur sekaligus mendidik. Hiburan ini dapat dilihat dari judul per episode, yakni selalu mengupas tuntas mengenai gaya hidup dan perkembangan teknologi yang merupakan kehidupan anak muda saat ini. Lalu, dari segi tontonan yang mendidik, program berita *feature* “IS IT YOU?” ini dapat memberikan nilai edukasi dengan mengkritisi realita kehidupan di sekitar anak muda sebagai sarana untuk cermin diri.

Selain itu, untuk mendukung program berita *feature* “IS IT YOU?”, yang memiliki kemasan hiburan dan mendidik, penulis yang bertanggungjawab sebagai juru kamera, mencoba untuk mengangkat kedua hal tersebut melalui sisi pengambilan gambar. Hiburan dapat dilihat ketika juru kamera mengambil gambar dari sisi kelucuan presenter dan narasumber. Sedangkan dari segi tontonan yang mendidik, juru kamera mengambil gambar dari banyak narasumber di setiap episodenya, di mana *audiens* sendirilah yang berhak untuk mengkritisi sebagai bentuk penarikan kesimpulan.

Sudah saatnya tayangan program berita *feature* yang berisi mengenai kehidupan anak muda untuk ditambah dan terus dibahas perkembangannya. Hal ini karena dunia anak muda dapat menyuguhkan informasi serta tontonan yang sangat menghibur saat ini. Tanpa harus mengesampingkan nilai edukasi di dalamnya.

## **b. SARAN**

1. Pengambilan gambar yang dilakukan di sekitar Universitas Diponegoro, diharapkan program berita *feature* “IS IT YOU?” ini, dapat menjadi suatu identitas masyarakat Kota Semarang khususnya.
2. Program berita *feature* “IS IT YOU?” ini, diharapkan bagi pelaku dunia *broadcasting* dapat menjadi tayangan yang menghibur dan memberikan nilai edukasi, sebagai bentuk pencerminan diri anak muda masa kini terhadap realita di sekitar mereka.
3. Program berita *feature* “IS IT YOU?” ini, merupakan bentuk aplikasi nyata dalam bidang jurnalistik televisi. Di mana kontribusi ini diharapkan sebagai sarana bagi para akademisi untuk mengembangkan kemampuan, khususnya dalam mata kuliah konsentrasi jurnalistik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Rakhmat, Jalaluddin. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mabruri, Anton. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: Gramedia
- Suhandang, Kustadi. (2004). *Pengantar Jurnalistik*. Bandung: Nuansa.
- Suhandang, Kustadi. (1978). *Pengantar Jurnalistik*. Bandung: Nuansa.