



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2023

**Model Buku Panduan Guru SMK Berbasis *Soft Skills***

# **PRODUKSI DAN SIARAN PROGRAM TELEVISI**

**E. Oos M. Anwas**

**Supriyatno**

**Zaim Uchrowi**

**Anggraeni Dian Permatasari**

**Khofifa Najma Iftitah**

**Ibnu Salman**

**SMK/MAK Kelas XI**

**Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia**  
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi serta Badan Pembinaan Ideologi Pancasila. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

**Model Buku Panduan Guru SMK Berbasis *Soft Skills*: Produksi dan Siaran Program Televisi untuk SMK/MAK Kelas XI**

**Penulis**

E. Oos M. Anwas  
Supriyatno  
Zaim Uchrowi  
Anggraeni Dian Permatasari  
Khofifa Najma Iftitah  
Ibnu Salman

**Penelaah**

Hari Setiawan  
Janu Arlinwibowo

**Penyelia/Penyelarar**

Wijanarko Adi Nugroho

**Kontributor**

Dahono Setyawan  
Sapto Angkasa  
Erry Budi Nurcahyo  
Aris Muthohar  
Jarwo Prasetya  
Geranimo Wiryadimaja  
Zainal Muttaqin  
Munir Shadikin  
Ade Hidayat  
Marwa'idah Bone  
Abdan Syakura  
Kiki Ariansyah

**Ilustrator**

Anggia Khrisna Bhayu  
Soni Harsono  
Kevin Richard Budiman  
M. Rizal Abdi  
Fahmi Nugraha Ramadhan

**Editor**

Imtam Rus Ernawati

**Desainer**

Ines Mentari  
Ulfah Yuniasti  
Giri Lantria Utari

**Diterbitkan oleh:**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Bekerja sama dengan Badan Riset dan Inovasi Nasional

**Dikeluarkan oleh:**

Pusat Perbukuan  
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan  
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetak Pertama, 2023  
ISBN 978-623-118-110-7 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 10/16 pt., Steve Matteson  
xviii, 326 hlm.: 17,6 × 25 cm.

## KATA PENGANTAR

Tanggung jawab dan tuntutan bagi seorang periset di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) itu hanya satu, yaitu memproduksi pengetahuan atau *knowledge production*. Ini berbeda dari tuntutan bagi pengajar atau dosen di perguruan tinggi. Mereka dikenal memiliki Tri Dharma, yaitu Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat. Oleh karena tuntutannya lebih sedikit, harapannya para peneliti akan bisa lebih fokus untuk memproduksi pengetahuan yang berkualitas dan kredibel sebanyak-banyaknya.

Dalam wujud sederhananya, produksi pengetahuan dari seorang peneliti itu bisa berupa buku dan artikel jurnal. Ada bentuk produksi pengetahuan lain yang dalam *hard-sciences* dan *life sciences* dikenal dengan sebutan model. Makna model ini dalam Ilmu Sosial dan Humaniora seringkali dipahami secara beragam. Oleh karena itu, Organisasi Riset Ilmu Pengetahuan Sosial dan Humaniora (OR IPSH) BRIN mencoba merumuskannya sebagaimana tertuang dalam *Buku Panduan Riset 2022*. Berikut saya kutipkan secara lengkap (h. 49-50):

Makna “model” dalam Ilmu Sosial Humaniora itu bersifat *fluid* (cair) dan *loose* (tidak terlalu ketat). Ini berbeda dari ilmu eksakta yang memahaminya sebagai bentuk tertentu. Model di IPSH bisa berupa teori, konsep, pendekatan, model, kerangka pikir, metode, sistem, strategi, perspektif, peta jalan (*road map*), atau inovasi sosial tertentu.

Teori yang dimaksud di sini adalah “*system of ideas to explain something*”. Contoh yang besar adalah teori Evolusi Darwin. Contoh lainnya adalah kategorisasi yang dibuat Clifford Geertz untuk membagi masyarakat Jawa menjadi santri, priayi, dan abangan. Makna dari konsep adalah rumusan dari cara memahami sesuatu. Misalnya, konsep tentang demokrasi, gender, kesejahteraan sosial, dan keadilan.

Sistem adalah seperangkat cara atau prosedur yang baku untuk menjalankan sesuatu. Misalnya, sistem pemilu, sistem perlindungan terhadap saksi, serta sistem transportasi dan irigasi. Strategi adalah rencana aksi atau cara menjalankan atau mencapai sesuatu yang lebih baik atau cepat dari cara lainnya. Contohnya adalah tentang strategi kebudayaan atau strategi pembelajaran teknologi bagi orang laut dan orang rimba.



Perspektif di sini dimaknai sebagai cara pandang dalam melihat sesuatu. Misalnya, kajian yang menawarkan perspektif tentang IKN. Peta jalan merupakan rencana strategis dengan memiliki tujuan akhir dan disertai tahapan-tahapan dalam mencapainya. Misalnya, *roadmap* Papua yang pernah disusun oleh LIPI.

Inovasi sosial mengacu pada desain dan implementasi solusi baru yang menyiratkan perubahan konseptual, proses, produk, atau organisasi yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat. Contoh inovasi sosial adalah Wikipedia dan Grameen Bank.

Buku ini dirancang masuk kategori model dalam ilmu sosial dan humaniora. Ia disusun tidak hanya membantu SMK/MAK di jurusan *Broadcasting* Televisi dalam memfasilitasi pembelajaran bagi para peserta didik, tetapi juga mewakili kepedulian Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) pada dunia pendidikan di Indonesia, khususnya sekolah kejuruan.

Kepedulian BRIN pada dunia pendidikan sudah diwujudkan sejak lama dengan pembentukan “Pusat Riset Pendidikan” sebagai salah satu wujud dari kepedulian tersebut. Melalui pusat riset, BRIN melakukan penelitian-penelitian yang diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan mendukung pengembangan kebijakan pendidikan di tanah air.

Pada 2022 BRIN memfasilitasi penelitian tentang *soft skills* atau keterampilan lunak dalam pembelajaran di SMK/MAK. Hasilnya, penguasaan keterampilan lunak diperlukan oleh para lulusan SMK/MAK dalam memasuki dunia kerja. Penguasaan keterampilan lunak tersebut lebih penting dibandingkan penguasaan keterampilan teknis karena tidak dapat dilatih dalam waktu singkat oleh perusahaan tempat kerja masing-masing.

Penguasaan keterampilan lunak peserta didik SMK/MAK perlu dibangun sejak berada di sekolah sebelum memasuki dunia kerja. Akan tetapi, dunia pendidikan di SMK/MAK selama ini belum memasukkan keterampilan lunak secara khusus dalam pembelajaran di sekolah. Bahkan, apabila sekolah berinisiatif memasukkan keterampilan lunak dalam pembelajaran, belum ada bahan atau buku ajar yang sudah spesifik mencakup aspek tersebut. Oleh karena itu, BRIN memfasilitasi penelitian lanjutannya pada 2023 terkait buku ajar aspek keterampilan lunak dalam pembelajaran di SMK/MAK. Riset tersebut akan memperkaya khazanah pengetahuan pembelajaran berbasis keterampilan lunak di SMK/MAK. Selain itu, penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terkait inovasi sosial dalam bentuk pengembangan buku secara relevan.

Dukungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Pusat Perbukuan (Pusbuk) sangat membantu pelaksanaan riset ini. Bekerja sama dengan Pusbuk, Pusat Riset Pendidikan BRIN dapat merancang penelitian yang mutakhir mengikuti konsep dan teori pendidikan serta kontekstual dengan pengembangan perbukuan pendidikan yang dijalankan. Pengembangan dalam hal ini berkaitan dengan buku teks pelajaran untuk pendidikan kejuruan.

Melalui metode *research and development*, penelitian ini tidak saja mendapatkan temuan tentang aspek keterampilan lunak pada pembelajaran di SMK/MAK secara kognitif. Penelitian ini juga menghasilkan karya nyata berupa buku model tentang buku teks untuk SMK/MAK. Karya ini menjadi kontribusi langsung dunia riset pada implementasi pendidikan melalui model buku teks.

Bagi BRIN, penelitian ini memiliki nilai strategis jangka panjang. *Pertama*, penelitian memiliki manfaat nilai ganda, yaitu pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang ilmu pendidikan. Di sisi lain, ia memberi manfaat langsung pada lingkungan sosial, baik melalui kontribusi penggunaan dalam pembelajaran di sekolah maupun penyusunan kebijakan.

*Kedua*, penelitian ini juga melahirkan kerja sama antarlembaga guna mendukung penelitian yang relevan. Model kerja sama antarlembaga sebagaimana yang ditunjukkan pada penelitian ini dapat digunakan dalam penelitian-penelitian lain di lingkungan BRIN. Kerja sama tersebut tidak hanya untuk penelitian di bidang pendidikan, tetapi juga penelitian di bidang ilmu sosial lain.

Jakarta, Desember 2023  
Kepala Organisasi Riset  
Ilmu Pengetahuan Sosial dan Humaniora  
Badan Riset dan Inovasi Nasional,

Prof. Dr. Ahmad Najib Burhani  
NIP. 197604272005021001



## KATA PENGANTAR

Saya mengucapkan syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas terbitnya buku teks ini. Buku ini disiapkan sebagai buku model untuk pembelajaran bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) di Indonesia. Selama ini ketersediaan buku teks untuk SMK/MAK masih terbatas. Oleh karena itu, kehadiran buku *Produksi dan Siaran Televisi untuk Kelas XI SMK/MAK* diharapkan dapat mendorong dan menginspirasi dalam pengembangan buku SMK/MAK pada masa depan.

Pengembangan buku SMK/MAK menghadapi tantangan yang sungguh nyata. Jumlah konsentrasi keahlian atau jurusan serta bidang pembelajaran di SMK/MAK saat ini sangat banyak. Terdapat kurang lebih 50 program keahlian dan 128 konsentrasi keahlian. Setiap konsentrasi keahlian tersebut memiliki kompetensi yang spesifik. Dalam pelaksanaan pembelajaran di semua bidang keahlian dan konsentrasi keahlian dibutuhkan dukungan bahan ajar yang berkualitas, termasuk buku teks. Oleh karena itu, pengembangan buku teks pelajaran SMK/MAK berperan penting dalam kesuksesan pendidikan kejuruan di tanah air.

Buku *Produksi dan Siaran Televisi untuk Kelas XI SMK/MAK* ini menjadi salah satu pengembangan buku SMK khusus. Buku ini tidak sekadar memenuhi keperluan praktik pembelajaran *broadcasting* atau penyiaran pertelevisian. Buku ini juga dirancang sebagai model bagi pengembangan buku teks pelajaran lainnya di SMK/MAK.

Penekanan “berbasis *soft skills*” pada buku ini menjadi pembeda utama dengan buku-buku SMK/MAK sebelumnya. Pembelajaran di SMK/MAK selama ini sudah menekankan pada penguasaan keterampilan yang relevan sesuai bidang masing-masing. Keterampilan-keterampilan tersebut diharapkan dapat menjadi bekal para lulusannya untuk memasuki dunia industri dan dunia kerja (DUDIKA) setelah selesai menempuh jenjang pendidikan.

Kenyataannya, tidak seperti yang diharapkan. Bekal keterampilan-keterampilan selama di SMK/MAK ternyata belum signifikan membantu para lulusan untuk siap memasuki dunia kerja dengan baik. Banyaknya masukan dari dunia industri dan dunia kerja menunjukkan bahwa para lulusan SMK/MAK sangat memerlukan *soft skills* atau keterampilan lunak yang memadai.

*Hard skills* (keterampilan teknis) dan *soft skills* (keterampilan lunak) perlu dimiliki oleh para lulusan SMK/MAK sebelum memasuki dunia kerja. Akan tetapi, keterbatasan dalam keterampilan teknis tidak terlalu dipermasalahkan oleh dunia kerja. Keterampilan tersebut secara umum dapat dilatih oleh perusahaan masing-masing. Pelatihan keterampilan dapat diarahkan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Keterampilan lunak tidak dapat dilatih dalam waktu singkat sambil bekerja. Keterampilan lunak perlu dilatih dalam waktu lama, yaitu sejak masih berada di bangku sekolah. Kejujuran, kreativitas, komunikatif, kolaboratif, hingga daya belajar merupakan keterampilan lunak dasar yang perlu ditumbuhkan dalam pembelajaran di sekolah.

Harapannya, buku-buku teks pelajaran di SMK/MAK tidak hanya memuat aspek keterampilan teknis, tetapi juga harus memuat aspek keterampilan lunak. Model buku seperti itulah yang dikembangkan dalam buku ini. Sebagai model pertama yang dikembangkan, tentu buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam agar *soft skills* yang dikembangkan melalui buku model ini sesuai dengan tuntutan kebutuhan nyata pembelajaran di SMK/MAK.

Akhirnya, atas nama Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, saya mengucapkan terima kasih kepada Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), khususnya Pusat Riset Pendidikan dan Tim Peneliti atas perhatiannya pada dunia pendidikan di SMK/MAK. Tanpa perhatian tersebut, tidak akan ada penelitian mengenai Buku Teks Pelajaran SMK/MAK yang melahirkan buku model berharga ini.

Terima kasih juga saya sampaikan atas kerja sama BRIN dengan Pusat Perbukuan (Pusbuk) dalam penelitian menggunakan metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Keterlibatan Pusbuk bukan saja memperlancar penyelesaian tugas berharga dalam pembuatan buku model ini. Keterlibatan tersebut juga menambah khazanah pengalaman Pusbuk dalam pengembangan buku model baru yang dibutuhkan SMK/MAK pada tahun-tahun mendatang.

Jakarta, Desember 2023

Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan  
Kemendikbudristek,



Anindito Aditomo, Ph.D.

## PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, penyusunan buku ini dapat kami selesaikan. Sebuah buku yang dirancang sebagai model Buku Teks SMK/MAK Berbasis *Soft Skills* sesuai dengan kebutuhan nyata dunia usaha dan dunia industri.

Penyusunan buku ini didasarkan pada hasil penelitian pada tahun 2022 dan 2023. Penelitian terselenggara atas kerja sama Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) dengan Pusat Perbukuan Kemendikbudristek menggunakan metode *Research and Development*. Penelitian pada tahun 2022 merupakan tahap studi pendahuluan terhadap siswa, guru, orang tua dan pelaku industri di Provinsi Kalimantan Selatan, Bali, dan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Studi tersebut menemukan sejumlah kemampuan *soft skills* yang diperlukan lulusan siswa SMK/MAK. Di antara kemampuan tersebut ialah komunikasi dan kolaborasi, jujur, disiplin, kreatif, menjadi pembelajar, serta kemampuan lainnya. Tahun 2023 merupakan tahap penyusunan dan uji coba hingga menjadikan buku model ini final.

Kurikulum SMK/MAK berbasis kompetensi. Lulusan SMK/MAK tidak hanya dituntut memiliki kemampuan teknis (*hard skills*), tetapi juga kemampuan nonteknis (*soft skills*) yang dalam Kurikulum Merdeka dirumuskan melalui konsep Profil Pelajar Pancasila. Temuan dari kalangan industri menunjukkan *hard skills* mudah dikembangkan saat bekerja melalui pelatihan dan pendampingan.

Adapun *soft skills* yang relevan dengan konsentrasi keahlian yang dipelajari oleh siswa SMK/MAK perlu dibangun sejak dini melalui pembiasaan atau habituasi baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Salah satu upaya penting membangun *soft skills* ialah melalui buku teks. Langkah tersebut sangat strategis karena buku teks disusun berdasarkan kurikulum dan menjadi wajib digunakan oleh siswa untuk pembelajaran di sekolah atau tempat lainnya.

Adapun model buku SMK/MAK yang dikembangkan ini ialah buku konsentrasi keahlian Penyiaran Televisi dalam Kurikulum Merdeka, yang mencakup buku siswa dan buku panduan guru. Buku siswa dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas yang mendorong siswa untuk kreatif, komunikatif, kolaborasi, dan adaptif. Konten buku juga menyajikan kasus-kasus nyata yang relevan dengan industri pertelevisian masa kini.



Buku Panduan Guru dirancang sebagai acuan dan sumber inspirasi guru dalam pembelajaran. Buku ini dilengkapi dengan berbagai pilihan/alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat menginspirasi guru untuk merancang dan melaksanakan model pembelajarn yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Model buku teks ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau bahan informasi dalam mengembangkan buku dan bahan ajar di SMK/MAK.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pimpinan BRIN dan Kemendikbudristek yang telah memberikan kepercayaan untuk melakukan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada para responden dan informan yang telah memberikan data dan informasi dalam penelitian ini.

Semoga buku ini memberikan manfaat dan keberkahan.

Jakarta, Desember 2023

Tim Penulis



## BAB 1



# Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Petunjuk Penggunaan	
Model Buku Panduan Guru	xv

## Panduan Umum

A. Pendahuluan	2
B. Kurikulum Merdeka	3
C. Gambaran Dunia Penyiaran Televisi	14
D. Penjelasan Bagian-Bagian Buku Siswa	20
E. Strategi Umum Pembelajaran	28

## Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi

A. Skema Pembelajaran	35
B. Persiapan Pembelajaran	44
C. Kegiatan Pembelajaran	45
D. Refleksi Guru	64
E. Asesmen/Penilaian	65
F. Pengayaan	67
G. Lembar Kegiatan Siswa	67
H. Kegiatan Tindak Lanjut	68

## Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi

A. Skema Pembelajaran	74
B. Persiapan Pembelajaran	86
C. Kegiatan Pembelajaran	87
D. Refleksi Guru	113
E. Asesmen	114
F. Pengayaan	115
G. Lembar Kegiatan Siswa	116
H. Kegiatan Tindak Lanjut	116

## BAB 2



## BAB 3

## Praproduksi Program Televisi

A. Skema Pembelajaran	118
B. Persiapan Pembelajaran	134
C. Kegiatan Pembelajaran	135
D. Refleksi Guru	188
E. Asesmen	189
F. Pengayaan	189
G. Lembar Kegiatan Siswa	190
H. Kegiatan Tindak Lanjut	190

# Produksi Program Televisi

A. Skema Pembelajaran	192
B. Persiapan Pembelajaran	206
C. Kegiatan Pembelajaran	208
D. Refleksi Guru	250
E. Asesmen	251
F. Pengayaan	252
G. Lembar Kegiatan Siswa	253
H. Kegiatan Tindak Lanjut	254

## BAB 4



## BAB 5

# Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi

A. Skema Pembelajaran	257
B. Persiapan Pembelajaran	270
C. Kegiatan Pembelajaran	271
D. Refleksi Guru	298
E. Asesmen/Penilaian	299
F. Pengayaan	300
G. Lembar Kegiatan Siswa	300
H. Kegiatan Tindak Lanjut	301

<b>Glosarium</b>	<b>303</b>
<b>Daftar Pustaka</b>	<b>308</b>
<b>Indeks</b>	<b>310</b>
<b>Biodata Pelaku Perbukuan</b>	<b>312</b>

## Daftar Gambar

<b>Gambar 1</b>	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas XI.....	11
<b>Gambar 2.1</b>	Ilustrasi Permainan <i>Flash Card</i> .....	112
<b>Gambar 4.1</b>	Guru perlu mendorong siswa untuk berdiskusi membangun kreativitas.....	214
<b>Gambar 4.2</b>	Kemampuan komunikasi pengarah acara sangat penting dilatih .....	218
<b>Gambar 4.3</b>	Kerja sama antarkru perlu dibiasakan dan dikembangkan dalam latihan proses produksi.....	229
<b>Gambar 4.4</b>	Siswa perlu dibiasakan menjaga dan merawat kamera saat syuting atau sebelum dan setelah syuting .....	233
<b>Gambar 4.5</b>	Siswa perlu dibiasakan merawat peralatan produksi .....	235
<b>Gambar 4.6</b>	Siswa perlu berlatih mengoperasikan peralatan. ....	239
<b>Gambar 4.7</b>	Kerja sama merupakan <i>soft skills</i> penting yang harus dibiasakan di sekolah.....	244
<b>Gambar 4.8</b>	Kerja sama penata artistik dan penata kamera untuk memperoleh penataan ruangan yang baik.....	246
<b>Gambar 5.1</b>	Alur tahapan <i>editing</i> program televisi .....	282

## Daftar tabel

<b>Tabel 1</b>	Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase F.....	4
<b>Tabel 2</b>	Analisis Capaian Pembelajaran dan Perumusan Tujuan Pembelajaran .....	8
<b>Tabel 1.1</b>	Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Konsep dan Ide Kreatif Siaran Televisi .....	40
<b>Tabel 2.1</b>	Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi .....	80
<b>Tabel 3.1</b>	Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Praproduksi Program Televisi.....	128
<b>Tabel 4.1</b>	Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Produksi Program Televisi .....	200
<b>Tabel 5.1</b>	Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi .....	264

# Petunjuk Penggunaan Model Buku Panduan Guru

Model buku panduan guru terdiri atas beberapa fitur yang mendukung guru dalam melakukan pembiasaan *soft skill* terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa fitur yang ada di dalam model buku

## Panduan umum

### A. Pendahuluan

Buku panduan guru ini disusun sebagai satu rangkaian dengan penyusunan buku siswa untuk pembelajaran Produksi dan Saran Program Televisi di kelas XI SMK/MAK. Dengan demikian, kandungan utama muatannya tentu sama dengan muatan atau konten pada buku siswa yang telah dikembangkan, yang dalam ini ialah sebagai teks berbasis *soft skills*.

Dengan demikian muatan tersebut tidak hanya mengenai materi pokok berupa konsep, pengertian, hingga pengetahuan dalam penyiaran televisi. Tidak pula sebatas ditambah dengan keterampilan teknis atau *hard skills* yang memang menjadi tuntutan dalam pembelajaran di SMK/MAK. Lebih dari itu juga menyangkut keterampilan lunak atau *soft skills* yang relevan dengan bidang keahlian tersebut.

Ketiga jenis konten tersebut termuat dalam buku siswa secara utuh yang penggunaannya dalam proses pembelajaran dijelaskan dalam buku panduan guru ini. Untuk itu, buku panduan guru ini berperan sebagai buku manual (*manual book*) agar buku siswa dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Selain berperan untuk menjelaskan tentang buku siswa, buku panduan guru ini juga dirancang memberi manfaat pada guru dalam menjalankan peran sebagai fasilitator pembelajaran Produksi dan Saran Program Televisi. Guru dapat memperoleh langsung informasi kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk pembelajaran keahlian ini.

Lebih dari itu, guru juga dapat menggali inspirasi yang diperlukan guna mendukung proses pembelajaran yang lebih baik. Terdapat banyak aktivitas pembelajaran yang disajikan dalam buku ini. Guru dapat menggunakannya sebagai pembanding untuk mencari referensi lebih jauh, serta untuk keperluan memodifikasi hingga dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Tentu saja model pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa/sekolah.

### B. Kurikulum Merdeka

Rancangan buku panduan guru ini didasarkan pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pendekatan "berpusat pada siswa". Pendekatan ini menuntut proses pembelajarannya berbasis aktivitas serta harus mampu mendorong peserta didik antisipatif dalam belajar.

Oleh karena itu, bersama pengembangan buku siswa, pengembangan buku panduan guru ini mengacu pada Kurikulum Merdeka yang berbasis kompetensi. Kompetensi dalam kurikulum diuraikan melalui rumusan Capaian Pembelajaran (CP). Untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dirumuskan dalam Fase E (kelas XI) dan Fase F (kelas XII dan XIII). Adapun CP yang digunakan untuk menyusun buku ini ialah Fase F pada konsentrasi keahlian Produksi dan Saran Program Televisi.

Di dalam Kurikulum Merdeka ditegaskan bahwa mata pelajaran Produksi dan Saran Program Televisi bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skill* dan *soft skill*) sesuai dengan *passion*, minat, dan bakatnya yang terkait dengan konsentrasi keahlian serta perkembangan teknologi komunikasi audio visual, meliputi:

1. memahami dan mengatur program siaran audio visual yang menarik;
2. memahami sistem manajemen produksi dan siaran program televisi;
3. memahami teknis penulisan naskah produksi dan siaran untuk program acara televisi;
4. memahami teknis penyutradaraan televisi;
5. mengoperasikan peralatan kamera dan tata cahaya televisi serta peralatan pendukungnya;
6. mengoperasikan peralatan kamera tata suara televisi serta peralatan pendukungnya;
7. memahami tata antistis televisi;
8. memahami *editing* audio dan video; dan
9. memahami penyiaran secara online (BPTV) yaitu televisi FTA (*Free To Air*) dan/atau OTT (*Over The Top*);

1. Pendahuluan berisi gambaran umum isi buku panduan guru.

2. Kurikulum Merdeka berisi uraian kurikulum yang diacu pada penyusunan buku termasuk prinsip dasar, Capaian Pembelajaran, dan analisis Capaian Pembelajaran.



#### C. Gambaran Dunia Penyiaran Televisi

Dalam memfasilitasi pembelajaran Produksi dan Saran Program Televisi, guru tidak cukup hanya mengandalkan informasi yang diperoleh melalui buku siswa. Guru perlu mencari dan merendahkan sendiri informasi dunia penyiaran televisi secara utuh, baik yang menyangkut prinsip-prinsip umum maupun industri secara nyata.

Dengan cara itu, guru akan memiliki perspektif yang lebih luas serta lebih mendalam dibanding yang dimiliki para siswa pada umumnya menyangkut dunia penyiaran televisi. Penguasaan perspektif yang lebih baik tersebut diperlukan agar proses pembelajaran benar-benar dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka.



3. Gambaran Dunia Penyiaran Televisi berisi gambaran umum penyiaran televisi, dinamika industri televisi, kemampuan teknis (*hard skills*) penyiaran televisi, dan kemampuan lunak (*soft skills*) penyiaran televisi.



4. Penjelasan bagian-bagian buku siswa berisi penjelasan fitur-fitur yang ada di dalam buku siswa.

#### D. Penjelasan Bagian-Bagian Buku Siswa

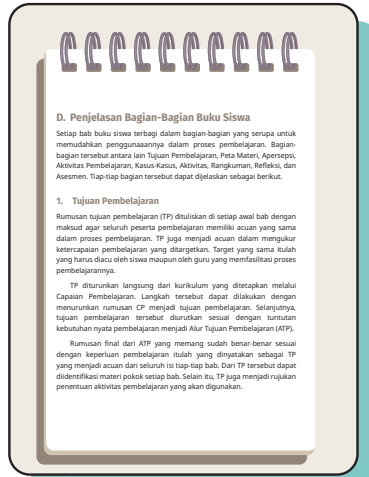
Setiap bab buku siswa terbagi dalam bagian-bagian yang serupa untuk memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Bagian-bagian tersebut antara lain Tujuan Pembelajaran, Peta Materi, Apersepsi, Aktivitas Pembelajaran, Kasus-Kasus, Aktivitas, Rangkuman, Refleksi, dan Asesmen. Tapi-tiap bagian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

##### 1. Tujuan Pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran (TP) disuliskan di setiap awal bab dengan maksud agar seluruh peserta pembelajaran memiliki acuan yang sama dalam proses pembelajaran. TP juga menjadi acuan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran yang ditargetkan. Target yang sama itulah yang harus diacu oleh siswa maupun oleh guru yang memfasilitasi proses pembelajarannya.

TP diturunkan langsung dari kurikulum yang ditetapkan melalui Capaian Pembelajaran. Langkah tersebut dapat dilakukan dengan menurunkan rumusan CP menjadi tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tujuan pembelajaran tersebut diurutkan sesuai dengan urutan kebutuhan nyata pembelajaran menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Rumusan final dari ATP yang memang sudah benar-benar sesuai dengan keperluan pembelajaran itulah yang dinyatakan sebagai TP yang menjadi acuan dan seluruh isi tiap-tiap bab. Dari TP tersebut dapat diidentifikasi materi pokok setiap bab. Selain itu, TP juga menjadi rujukan penentuan aktivitas pembelajaran yang akan digunakan.



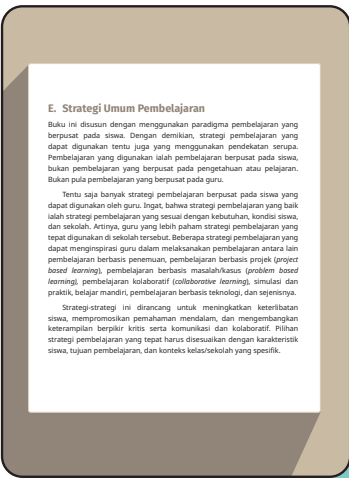
5. Strategi Umum Pembelajaran berisi strategi-strategi yang dapat dilakukan guru dalam membelajarkan buku siswa.

#### E. Strategi Umum Pembelajaran

Buku ini disusun dengan menggunakan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang dapat digunakan tentu juga menggunakan pendekatan serupa. Pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran berpusat pada siswa, bukan pembelajaran yang berpusat pada pengetahuan atau pelajaran. Bukan pula pembelajaran yang berpusat pada guru.

Tentu saja banyak strategi pembelajaran berpusat pada siswa yang dapat digunakan oleh guru. Ingat, bahwa strategi pembelajaran yang baik ialah strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi siswa, dan sekolah. Artinya, guru yang lebih paham strategi pembelajaran yang tepat digunakan di sekolah tersebut. Beberapa strategi pembelajaran yang dapat menginspirasi guru dalam melaksanakan pembelajaran antara lain pembelajaran berbasis penemuan, pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pembelajaran berbasis masalah/kasus (*problem based learning*), pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*), simulasi dan praktik, belajar mandiri, pembelajaran berbasis teknologi, dan sejenisnya.

Strategi-strategi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempromosikan pemahaman mendalam, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta komunikasi dan kolaborasi. Pilihan strategi pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan konteks kelas/sekolah yang spesifik.





## Panduan Khusus

1. Skema pembelajaran merupakan kerangka yang digunakan dalam satu bab. Skema pembelajaran berisi tentang cara tujuan pembelajaran akan dicapai, penggunaan peta materi, cara menggali kemampuan awal siswa, rekomendasi alokasi waktu yang digunakan, alternatif apersepsi, alternatif aktivitas pembelajaran, rangkuman, refleksi, asesmen, *soft skill* yang akan dibangun pada bab tersebut.

### B. Persiapan Pembelajaran

Untuk persiapan pembelajaran, guru perlu menguasai materi Konsep dan Ide Kreatif Siaran Televisi secara baik. Materi itu mencakup karakteristik media penyiaran televisi, format program penyiaran, pola acara siaran, serta ide kreatif dan riset seperti tersebut di atas.

Untuk pembelajaran pada bagian ini, diskusi kelas berbasis kelompok tepat digunakan. Metode pembelajaran inkuiri dan pembelajaran berbasis proyek pada akhir pembelajaran setiap subbab juga diperlukan. Guru perlu menaungkan semua metode pada rancangan pembelajaran.

Dalam pembelajaran bab ini tidak diperlukan alat praktik secara khusus. Pemanfaatan LCD atau proyektor sangat membantu pembelajaran. Selain itu, guru perlu menyiapkan infografik, baik untuk ditayangkan melalui proyektor maupun dijadikan poster. Guru dapat mengembangkan infografik sendiri dengan mengadaptasi infografik yang terdapat di buku siswa.

Kebersihan dan kerapian kelas atau lingkungan pembelajaran perlu menjadi perhatian khusus. Begitu pula soal keamanan dan keselamatan dalam proses pembelajaran. Apalagi di lingkungan sekolah yang rawan bencana.

Model Buku Panduan Guru SMK Berbasis *Soft Skills*  
PRODUKSI DAN SARAN PROGRAM TELEVISI untuk SMK/MAK Kelas XI

3. Kegiatan pembelajaran berisi penjelasan bagaimana pembelajaran dilaksanakan pada satu materi tertentu agar dapat membangun, mengembangkan atau membiasakan *soft skill*.

### A. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran pada bab ini meliputi aspek-aspek berikut.

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Guru perlu mencermati tujuan pembelajaran bab ini, yaitu membuat siswa mengenal dengan baik gambaran umum industri penyiaran televisi. Mulai dari kelembagaan, format program, pola acara, hingga riset dan pengembangan ide kreatifnya. Secara detail, tujuan pembelajaran bab ini dituliskan pada buku siswa sebagai berikut.

"Setelah mempelajari bab ini, kalian akan mampu memahami konsep dan karakteristik penyiaran televisi; merancang program siaran televisi dengan berbagai format menarik dan kreatif; menyusun pola acara siaran televisi sesuai dengan target pemirsa yang tepat; serta menyusun ide kreatif dan melakukan riset terkait siaran televisi."

Rumusan tujuan itu mewakili gambaran umum industri penyiaran televisi saat ini.

110 | Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi

2. Persiapan pembelajaran berisi saran tentang apa saja yang perlu disiapkan oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

### C. Kegiatan Pembelajaran

Dalam pembelajaran bab ini, siswa diharapkan sudah mempelajari materi pembelajaran terlebih dahulu. Selain itu, siswa mengerjakan tugas awal yang diberikan guru. Selanjutnya, pembelajaran dapat diarahkan pada diskusi, setelah guru menyapa dan membuat ice breaking yang relevan untuk menciptakan suasana belajar.

Kelompok siswa yang terpilih diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi atau pengerjaan tugasnya. Seluruh siswa diminta menanggapi hasil presentasi dengan mengajukan pertanyaan, sanggahan, ataupun masukan. Setelah itu, guru menjelaskan materi uluh pembelajaran sesuai rancangan pembelajaran.

Gambaran umum kegiatan pembelajaran tersebut dapat diberlakukan pada setiap subbab materi pembelajaran. Meskipun demikian, guru perlu mengadaptasi dan mengembangkannya sesuai tuntutan situasional yang berkembang saat pembelajaran.

111 | Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi

4. Refleksi guru berisi cara yang dilakukan oleh guru untuk merenungkan dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung.

#### F. Pengayaan

Untuk pengayaan pembelajaran, guru perlu menelusuri kanal-kanal yang relevan dengan materi pembelajaran bab ini, mulai dari aspek sejarah hingga menyangkut pengembangan ide kreatif dan riset. Salah satu kanal yang dapat diakses guru untuk keperluan tersebut ialah YouTube.

Guru dapat mencari sendiri tayangan yang paling sesuai dengan kebutuhannya, seperti unggahan "Panji Dwi" yang bertema "Sejarah Penyiaran", "Sistem Studio Televisi" dan lain-lain. Begitu pula unggahan ungu seperti "How TV Stations Work" dan lain-lain. Guru dapat mengajak siswa untuk berdebat di kanal kanal yang telah dikurasi oleh guru.



#### G. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa dapat dikembangkan dari materi yang sudah tertera dalam buku siswa, terutama materi penugasan baik yang bersifat individu maupun kelompok. Pada bagian ini, penugasan lebih diarahkan dalam kelompok. Dengan demikian lembar kegiatan siswa yang akan dikembangkan sebagai suatu aktivitas kelompok.

Penugasan pada bagian ini mencakup berbagai aspek luhuri, seperti pengamatan terhadap program televisi hingga wawancara narasumber untuk memperoleh informasi. Selain itu, arahan untuk pembelajaran berbasis proyek, seperti merancang program penyiaran televisi dan melakukan riset untuk penyiaran.

54 | Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi



5. Pengayaan berisi saran pendalaman yang diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pembelajaran dengan baik.



6. Kegiatan tindak lanjut berisi saran kegiatan dari hasil asesmen yang telah dilakukan.



#### D. Refleksi Guru

Setelah memfasilitasi pembelajaran Konsep dan Ide Kreatif Siaran Televisi, guru perlu mencatat semua yang disaksikannya selama memfasilitasi pembelajaran. Bagian mana yang dimulainya sudah optimal dan mana yang belum optimal dari proses pembelajaran.

Penilaian diri tentang efektivitas pembelajaran bukan hanya menyangkut konten, melainkan juga terkait soft skills yang relevan dengan bab ini.

1. Apakah guru sudah optimal dalam memfasilitasi pembelajaran tentang **karakteristik media penyiaran, format program siaran, pola acara siaran, serta ide kreatif dan riset**? Pembelajaran mana yang perlu ditingkatkan kualitasnya dan bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut?
2. Apakah guru sudah optimal dalam menanamkan **soft skills** atau keterampilan untuk **kommunikasi, kerja sama, kemampuan belajar dan beradaptasi, disiplin, serta kreativitas** untuk pembelajaran Konsep dan Ide Kreatif Siaran? Apa yang perlu dilakukan untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran yang memperkuat kemampuan tersebut?



Modul Buku Panduan Guru, SMA/MA, Berbasis Soft Skills  
PRODUKSI DAN SARAN PROGRAM TELEVISI untuk SMA/MA Kelas XI



#### H. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut setelah pembelajaran bab ini dilakukan dalam masa pembelajaran bab berikutnya. Tindak lanjut berupa perbaikan cara memfasilitasi pembelajaran berdasar hasil refleksi sendiri oleh guru. Guru menggunakan cara-cara yang dimulainya lebih tepat dengan cara belajar siswa di lingkungan sekolah masing-masing.

Selain itu, kegiatan tindak lanjut didasarkan pada hasil asesmen yang dilakukan, baik asesmen formal yang dilakukan di akhir pembelajaran maupun asesmen informal atau pengamatan oleh guru sehari-sehari. Guru dapat membentuk kegiatan tutorial dengan menggunakan tutor sebaya.

Para siswa yang tertinggal dalam pembelajaran sebelumnya dapat belajar bersama dengan siswa yang terdapat dalam pembelajaran. Dengan demikian, energi dan kemampuan lebih dari siswa yang menjadi tutor sebaya dapat tersalurkan. Siswa tersebut dimanfaatkan untuk mengingatkan pembelajaran berikutnya yang tertinggal dalam pembelajaran.



Modul Buku Panduan Guru, SMA/MA, Berbasis Soft Skills  
PRODUKSI DAN SARAN PROGRAM TELEVISI untuk SMA/MA Kelas XI



# Panduan Umum



## A. Pendahuluan

Buku panduan guru ini disusun sebagai satu rangkaian dengan penyusunan buku siswa untuk pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi di kelas XI SMK/MAK. Dengan demikian, kandungan utama muatannya tentu sama dengan muatan atau konten pada buku siswa yang telah dikembangkan, yang dalam ini ialah sebagai buku teks berbasis *soft skills*.

Dengan demikian muatan tersebut tidak hanya mengenai materi pokok berupa konsep, pengertian, hingga pengetahuan dalam penyiaran televisi. Tidak pula sebatas ditambah dengan keterampilan teknis atau *hard skills* yang memang menjadi tuntutan dalam pembelajaran di SMK/MAK. Lebih dari itu juga menyangkut keterampilan lunak atau *soft skills* yang relevan dengan bidang keahlian tersebut.

Ketiga jenis konten tersebut termuat dalam buku siswa secara utuh yang penggunaannya dalam proses pembelajaran dijelaskan dalam buku panduan guru ini. Untuk itu, buku panduan guru ini berperan sebagai buku manual (*manual book*) agar buku siswa dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Selain berperan untuk menjelaskan tentang buku siswa, buku panduan guru ini juga dirancang memberi manfaat pada guru dalam menjalankan peran sebagai fasilitator pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi. Guru dapat memperoleh langsung informasi kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk pembelajaran keahlian ini.

Lebih dari itu, guru juga dapat menggali inspirasi yang diperlukan guna mendapatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Terdapat banyak aktivitas pembelajaran yang disajikan dalam buku ini. Guru dapat menggunakannya sebagai pembanding untuk mencari referensi lebih jauh, serta untuk keperluan memodifikasi hingga dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Tentu saja model pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa/sekolah.

## B. Kurikulum Merdeka

Rancangan buku panduan guru ini didasarkan pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pendekatan “berpusat pada siswa”. Pendekatan ini menuntut proses pembelajarannya berbasis aktivitas serta harus mampu mendorong peserta didik antusias dalam belajar.

Oleh karena itu, bersama pengembangan buku siswa, pengembangan buku panduan guru ini mengacu pada Kurikulum Merdeka yang berbasis kompetensi. Kompetensi dalam kurikulum dituangkan melalui rumusan Capaian Pembelajaran (CP). Untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dirumuskan dalam Fase E (kelas X) dan Fase F (kelas XI dan XII). Adapun CP yang digunakan untuk menyusun buku ini ialah Fase F pada konsentrasi keahlian Produksi dan Siaran Program Televisi.

Di dalam Kurikulum Merdeka ditegaskan bahwa mata pelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skill* dan *soft skill*) sesuai dengan *passion*, minat, dan bakatnya yang terkait dengan konsentrasi keahlian serta perkembangan teknologi komunikasi audio visual, meliputi:

1. memahami dan mengatur program siaran audio visual yang menarik;
2. memahami sistem manajemen produksi dan siaran program televisi;
3. memahami teknis penulisan naskah produksi dan siaran untuk program acara televisi;
4. memahami teknis penyutradaraan televisi;
5. mengoperasikan peralatan kamera dan tata cahaya televisi serta peralatan pendukungnya;
6. mengoperasikan peralatan kamera tata suara televisi serta peralatan pendukungnya;
7. memahami tata artistik televisi;
8. memahami *editing* audio dan video; dan
9. memahami penyiaran secara *online* (IPTV) yaitu televisi FTA (*Free To Air*) dan/ atau OTT (*Over The Top*);

Pada akhir fase F, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan atau budaya kerja industri pada konsentrasi keahlian Produksi dan Siaran Program Televisi sehingga mampu menumbuhkan *passion* (renjana), *vision* (visi), imajinasi, dan kreativitas untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajarnya. Capaian Pembelajaran pada elemen-elemen mata pelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 1** Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase F

Elemen	Capaian Pembelajaran
Manajemen Produksi dan Siaran Program Televisi	<p>Pada akhir fase F, peserta didik dapat memahami prosedur kerja dalam tahapan produksi, organisasi penyiaran televisi, dan sumber daya produksi; merancang program siaran yang kreatif dan menarik dengan merancang dasar manajemen siaran audio visual; memahami format dan pola acara siaran; menentukan target penonton; menerapkan desain produksi; menganalisis <i>rundown</i> siaran; memahami berbagai program audio visual dengan mempertimbangkan tren yang berkembang, kreatif; dan melakukan pengelolaan siaran. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>
Penulisan Naskah Televisi	<p>Pada akhir fase F, peserta didik dapat memahami prosedur dan teknis membuat naskah siaran jurnalistik dan siaran artistik. Siaran jurnalistik meliputi siaran berita, <i>life casting</i>, <i>podcast</i>, dan <i>vlog</i>. Sedangkan siaran artistik meliputi siaran format acara drama, maupun format acara non drama dan VOD (<i>Video On Demand</i>). Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
Penyutradaraan Televisi	<p>Pada akhir fase F, peserta didik dapat memahami peran, tugas, dan wewenang seorang sutradara; memahami aspek teknis penyutradaraan televisi; memahami komunikasi bahasa verbal dan non verbal penyutradaraan televisi; menganalisis naskah operasional, memahami prosedur tahapan produksi untuk penyutradaraan televisi baik menggunakan <i>single camera system</i> ataupun <i>multi camera system</i>. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>
Tata Kamera dan Tata Cahaya Televisi	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen Kamera; memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi tata kamera dan tata cahaya; pengoperasian kamera dan peralatan pendukung kamera (<i>camera support</i>); analisis naskah; perencanaan kebutuhan lensa dan <i>camera support</i>; <i>framing</i> dan komposisi; <i>camera movement</i>; menganalisis dan memahami prosedur pengoperasian peralatan tata cahaya dan kelistrikan dan teknik pencahayaan. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>



Elemen	Capaian Pembelajaran
Tata Suara Televisi	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen Tata Suara; mampu menganalisis dan memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi tata suara. Mampu menganalisis naskah berkaitan dengan tata suara, pengoperasian <i>sound recorder</i> dan peralatan pendukungnya, memahami penerapan blocking mikrofon, prosedur pengoperasian peralatan perekaman suara, penyusunan <i>sound report</i>, serta organisasi data hasil perekaman suara. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>
Tata Artistik Televisi	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen Tata Artistik; peserta didik mampu menganalisis dan memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi tata artistik televisi. Memahami analisis dan <i>breakdown</i> naskah, <i>master breakdown</i>, <i>script breakdown</i>, perancangan denah, <i>floor plan</i>, sketsa desain set, gambar perspektif, menggambar set dekor, <i>property</i>, <i>wardrobe</i> dan <i>make up</i> dan setting interior dan eksterior sesuai budaya dan masa. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>



Elemen	Capaian Pembelajaran
<i>Editing</i> Audio dan Video	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas editor; mampu menganalisis dan memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi <i>editing</i> video. Memahami dan mengidentifikasi dokumen syuting, manajemen file hasil syuting, peralatan/teknologi editing audio visual. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>
Penyiaran <i>Online</i>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik dapat melaksanakan siaran secara online dilakukan secara mandiri maupun kelompok (<i>teamwork</i>). Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan konsep siaran/konten media digital audio visual untuk televisi FTA dan OTT; poster digital; fitur aplikasi siaran <i>online</i>; mengembangkan platform materi siaran online yang dilakukan secara mandiri maupun secara kelompok (<i>teamwork</i>) dengan kreatif; upload konten siaran; membuat materi promosi; dan menganalisis partisipan pada siaran <i>online</i>. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil belajarnya baik secara verbal maupun tertulis dengan baik, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang media audio visual. Peserta didik dalam berkarya membiasakan menerapkan Prosedur Operasional Standar (POS) dan budaya kerja yang berlaku pada lingkungan kerja pada industri media audio visual.</p>

Sumber: Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek No. 033/H/KR/2023

Dalam Kurikulum Merdeka, setiap sekolah/guru dapat menurunkan CP menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). CP merupakan rumusan kompetensi yang harus dicapai pada akhir fase. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah akhir pembelajaran.

Buku ini disusun berdasarkan Fase F, yang mana fase ini untuk kelas XI dan XII. Buku ini disusun untuk siswa kelas XI saja. Oleh karena itu dalam menganalisis Fase F, langkah pertama yang dilakukan ialah menjabarkan capaian seluruh Fase F menjadi sejumlah tujuan pembelajaran yang lebih spesifik. Proses analisis CP ini melibatkan pakar kurikulum, pakar perbukuan, praktisi pendidikan (guru SMK/MAK), dan praktisi pertelevisian. Berikut ini hasil tujuan pembelajaran dari hasil analisis Kurikulum Fase F.

**Tabel 2** Analisis Capaian Pembelajaran dan Perumusan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran Fase F	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat memahami prosedur kerja dalam tahapan produksi, organisasi penyiaran televisi, dan sumber daya produksi; merancang program siaran yang kreatif dan menarik dengan merancang dasar manajemen siaran audio visual; memahami format dan pola acara siaran; menentukan target penonton; menerapkan desain produksi; menganalisis <i>rundown</i> siaran; memahami berbagai program audio visual dengan mempertimbangkan tren yang berkembang, kreatif; dan melakukan pengelolaan siaran.	1.1 Memahami prosedur kerja dalam tahapan produksi, organisasi penyiaran televisi, dan sumber daya produksi.
	1.2 Merancang program siaran yang kreatif dan menarik.
	1.3 Memahami format dan pola acara siaran.
	1.4 Menentukan target penonton.
	1.5 Menerapkan desain produksi.
Peserta didik dapat memahami prosedur dan teknis membuat naskah siaran jurnalistik dan siaran artistik. Siaran jurnalistik meliputi siaran berita, <i>life casting</i> , <i>podcast</i> , dan <i>vlog</i> . Sedangkan siaran artistik meliputi siaran format acara drama, maupun format acara non drama dan VOD (Video On Demand).	2.1 Memahami prosedur dan teknis membuat naskah siaran jurnalistik.
	2.2 Mengembangkan ide penulisan naskah siaran jurnalistik.
	2.3 Membuat naskah siaran jurnalistik.

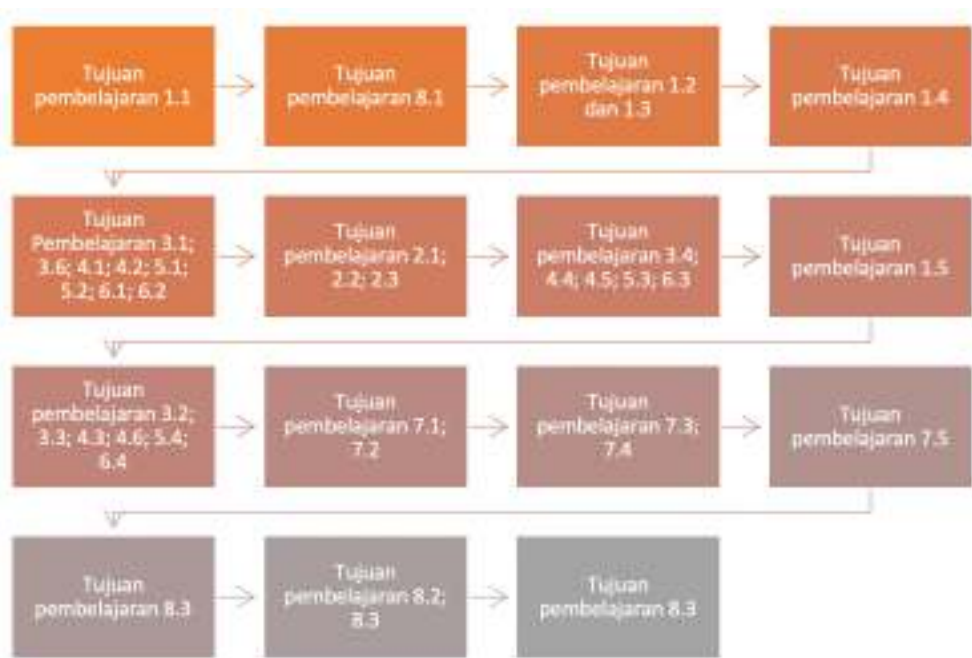
Capaian Pembelajaran Fase F	Tujuan Pembelajaran
<p>Peserta didik dapat memahami peran, tugas, dan wewenang seorang sutradara; memahami aspek teknis penyutradaraan televisi; memahami komunikasi bahasa verbal dan non verbal penyutradaraan televisi; menganalisis naskah operasional, memahami prosedur tahapan produksi untuk penyutradaraan televisi baik menggunakan <i>single camera system</i> ataupun <i>multi camera system</i>.</p>	3.1 Memahami peran, tugas, dan wewenang seorang pengarah acara.
	3.2 Memahami aspek teknis penyutradaraan televisi.
	3.3 Memahami komunikasi bahasa verbal dan nonverbal penyutradaraan televisi.
	3.4 Menganalisis naskah operasional.
	3.5 Memahami prosedur tahapan produksi untuk penyutradaraan televisi
<p>Peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen Kamera; memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi tata kamera dan tata cahaya; pengoperasian kamera dan peralatan pendukung kamera (<i>camera support</i>); analisis naskah; perencanaan kebutuhan lensa dan <i>camera support</i>; <i>framing</i> dan komposisi; <i>camera movement</i>; menganalisis dan memahami prosedur pengoperasian peralatan tata cahaya dan kelistrikan dan teknik pencahayaan.</p>	4.1 Menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen Kamera.
	4.2 Memahami prosedur kerja praproduksi, produksi dan pascaproduksi tata kamera dan tata cahaya.
	4.3 Mengoperasikan kamera dan peralatan pendukung kamera ( <i>camera support</i> ).
	4.4 Menganalisis naskah untuk kebutuhan pengambilan gambar.
	4.5 Merencanakan kebutuhan lensa dan <i>camera support</i> .
	4.6 Mengoperasikan peralatan tata cahaya dan kelistrikan



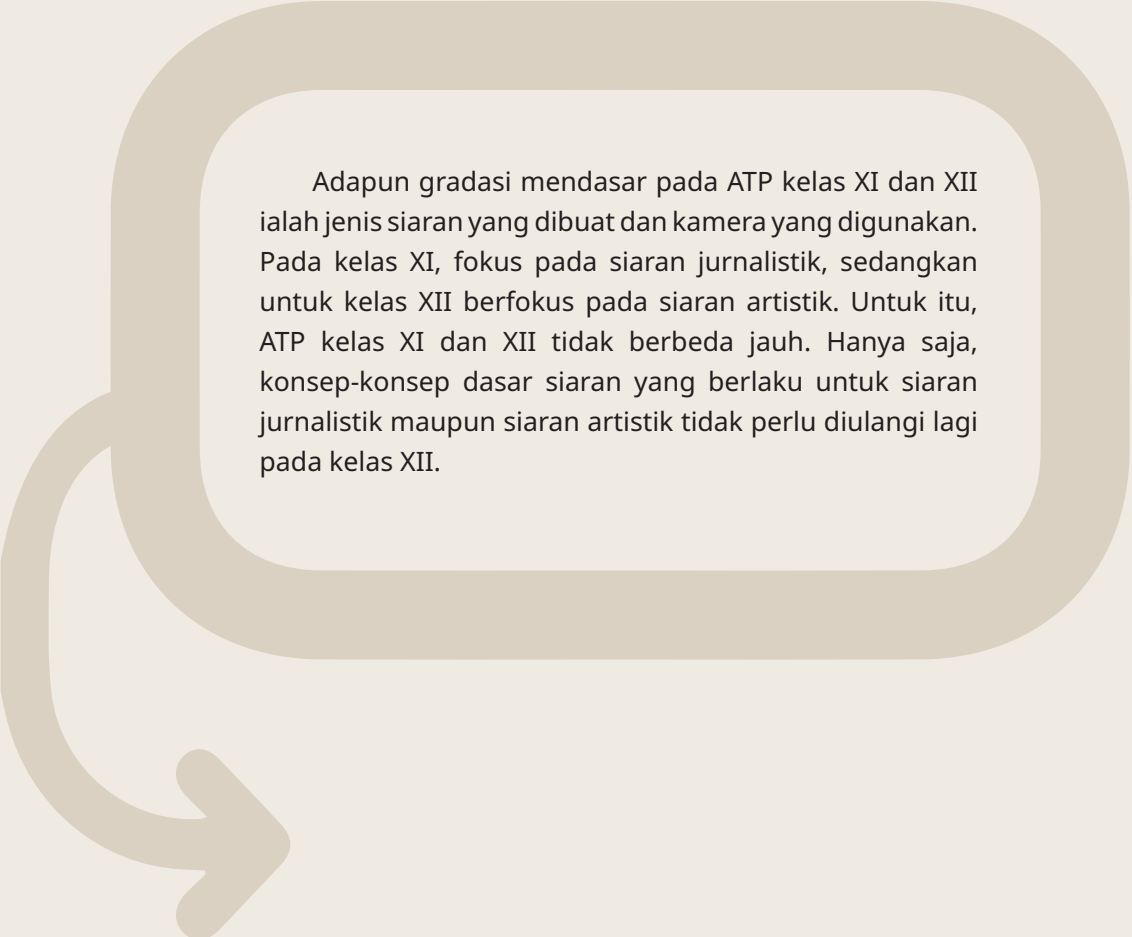
Capaian Pembelajaran Fase F	Tujuan Pembelajaran
<p>Peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen Tata suara; mampu menganalisis dan memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi tata suara. Mampu menganalisis naskah berkaitan dengan tata suara, pengoperasian <i>sound recorder</i> dan peralatan pendukungnya, memahami penerapan bloking mikrofon, prosedur pengoperasian peralatan perekaman suara, penyusunan <i>sound report</i>, serta organisasi data hasil perekaman suara.</p>	5.1 Menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen tata suara.
	5.2 Menganalisis dan memahami prosedur kerja praproduksi, produksi, dan pascaproduksi tata suara.
	5.3 Menganalisis naskah berkaitan dengan tata suara.
	5.4 Mengoperasikan <i>sound recorder</i> dan peralatan pendukungnya.
<p>Peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen Tata Artistik; peserta didik mampu menganalisis dan memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi tata artistik televisi. Memahami analisis dan <i>breakdown</i> naskah, <i>master breakdown</i>, <i>script breakdown</i>, perancangan denah, <i>floor plan</i>, sketsa desain set, gambar perspektif, menggambar set dekor, <i>property</i>, <i>wardrobe</i> dan <i>make up</i> dan <i>setting</i> interior dan eksterior sesuai budaya dan masa.</p>	6.1 Menganalisis dan memahami peran dan tugas kru dalam departemen tata artistik.
	6.2 Menganalisis dan memahami prosedur kerja praproduksi, produksi, dan pascaproduksi tata artistik televisi.
	6.3 Menganalisis <i>breakdown</i> naskah, <i>master breakdown</i> , dan <i>script breakdown</i> .
	6.4 Membuat perancangan denah, <i>floor plan</i> , sketsa desain set, gambar perspektif, dan set dekor.
<p>Peserta didik mampu menganalisis dan memahami peran dan tugas editor; mampu menganalisis dan memahami prosedur kerja pra produksi, produksi dan paska produksi <i>editing</i> video. Memahami dan mengidentifikasi dokumen syuting, manajemen file hasil syuting, peralatan/teknologi editing audio visual.</p>	7.1 Menganalisis dan memahami peran dan tugas editor.
	7.2 Menganalisis dan memahami prosedur kerja praproduksi, produksi, dan pascaproduksi <i>editing</i> video.
	7.3 Mengidentifikasi dokumen syuting.
	7.4 Menerapkan manajemen file hasil syuting.
	7.5 Mengoperasikan peralatan/teknologi <i>editing</i> audio visual.

Capaian Pembelajaran Fase F	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat melaksanakan siaran secara <i>online</i> dilakukan secara mandiri maupun kelompok ( <i>teamwork</i> ). Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan konsep siaran/konten media digital audio visual untuk televisi FTA dan OTT; poster digital; fitur aplikasi siaran <i>online</i> ; mengembangkan platform materi siaran online yang dilakukan secara mandiri maupun secara kelompok ( <i>teamwork</i> ) dengan kreatif; <i>upload</i> konten siaran; membuat materi promosi; dan menganalisis partisipan pada siaran <i>online</i> .	8.1 Memahami dan mempraktikkan konsep siaran/konten media digital audio visual untuk televisi FTA dan OTT, serta berbagai fitur aplikasi siaran <i>online</i> .
	8.2 Mengembangkan platform materi siaran <i>online</i> yang dilakukan secara mandiri maupun secara kelompok ( <i>teamwork</i> ) dengan kreatif.
	8.3 Melaksanakan siaran secara <i>online</i> dilakukan secara mandiri maupun kelompok ( <i>teamwork</i> ).

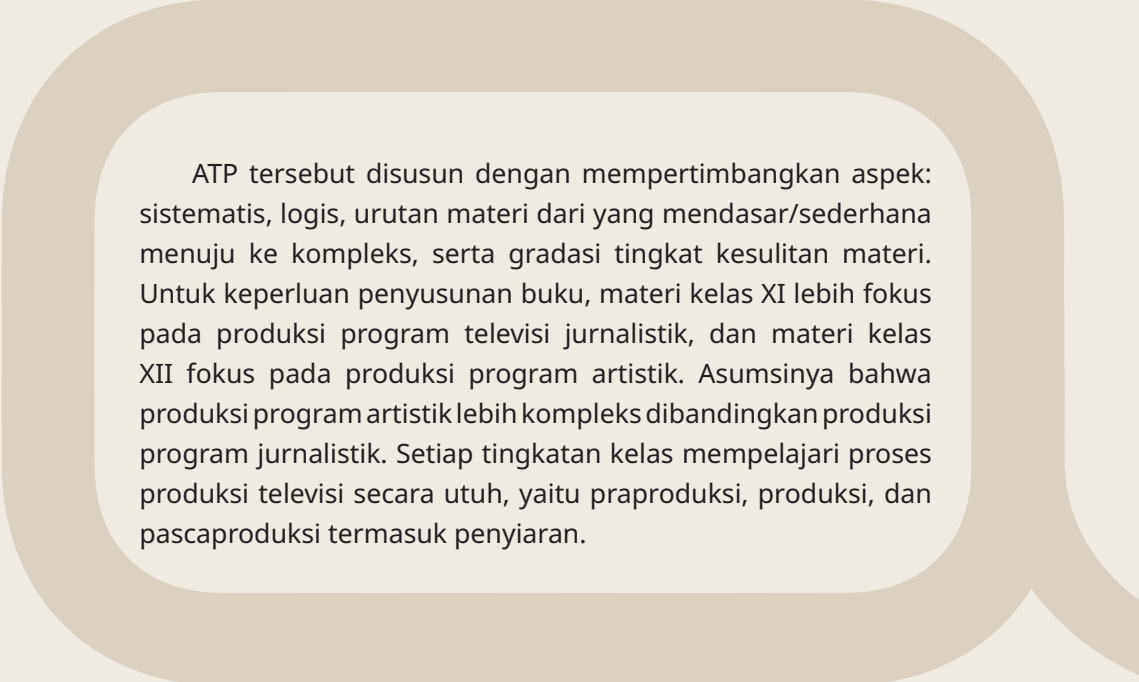
Tujuan Pembelajaran tersebut belum tersusun secara logis dan sistematis. Oleh karena itu, pada tahap selanjutnya tujuan pembelajaran tersebut dibuat menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Rumusan ATP untuk kelas XI disajikan pada Gambar 1. ATP untuk kelas XII disajikan pada buku panduan guru untuk kelas XII.



Gambar 1 Alur Tujuan Pembelajaran Kelas XI



Adapun gradasi mendasar pada ATP kelas XI dan XII ialah jenis siaran yang dibuat dan kamera yang digunakan. Pada kelas XI, fokus pada siaran jurnalistik, sedangkan untuk kelas XII berfokus pada siaran artistik. Untuk itu, ATP kelas XI dan XII tidak berbeda jauh. Hanya saja, konsep-konsep dasar siaran yang berlaku untuk siaran jurnalistik maupun siaran artistik tidak perlu diulangi lagi pada kelas XII.



ATP tersebut disusun dengan mempertimbangkan aspek: sistematis, logis, urutan materi dari yang mendasar/sederhana menuju ke kompleks, serta gradasi tingkat kesulitan materi. Untuk keperluan penyusunan buku, materi kelas XI lebih fokus pada produksi program televisi jurnalistik, dan materi kelas XII fokus pada produksi program artistik. Asumsinya bahwa produksi program artistik lebih kompleks dibandingkan produksi program jurnalistik. Setiap tingkatan kelas mempelajari proses produksi televisi secara utuh, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi termasuk penyiaran.



Dalam praktik pembelajaran di sekolah, Tujuan Pembelajaran dan Alur tujuan Pembelajaran dapat menjadi inspirasi guru dalam menyusun rancangan pembelajaran. Guru bersama tim guru di sekolah atau antarsekolah dapat pula menganalisis Capaian Pembelajaran dan menyusun TP dan ATP. Penyusunan TP ini dapat mempertimbangkan karakteristik siswa, kondisi sosial budaya dan kearifan lokal masyarakat, tuntutan teknologi, dan pertimbangan lainnya. Hal ini sangat dimungkinkan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dalam penyusunan TP dan ATP tersebut, sangat disarankan melibatkan praktisi pertelevisian yang relevan dengan kompetensi yang dituntut dalam kurikulum tersebut.



## C. Gambaran Dunia Penyiaran Televisi

Dalam memfasilitasi pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi, guru tidak cukup hanya mengandalkan informasi yang diperoleh melalui buku siswa. Guru perlu mencari dan menelaah sendiri informasi dunia penyiaran televisi secara utuh, baik yang menyangkut prinsip-prinsip umum maupun industri secara nyata.

Dengan cara itu, guru akan memiliki perspektif yang lebih luas serta lebih mendalam dibanding yang dimiliki para siswa pada umumnya menyangkut dunia penyiaran televisi. Penguasaan perspektif yang lebih baik tersebut diperlukan agar proses pembelajaran benar-benar dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka.







Adapun penelaahan potret dunia penyiaran televisi secara ringkas dapat dilakukan melalui abstraksi berikut.

## **1. Gambaran Umum Penyiaran Televisi**

Selama ribuan tahun peradaban manusia, teknologi penyiaran televisi baru berkembang dalam kurun waktu seabad terakhir, yakni pada akhir seperempat pertama abad ke-20. Secara bertahap, teknologi penyiaran pun berkembang. Mulai dari penyiaran dalam wujud televisi hitam putih, kemudian televisi berwarna, hingga televisi digital maupun daring sekarang.

Di Indonesia siaran televisi dimulai pada 20 Agustus 1962 sekaligus menandai peringatan 17 Tahun Indonesia Merdeka. Tanggal tersebut digunakan sebagai hari lahir Televisi Republik Indonesia (TVRI). Pesta Olahraga se-Asia atau Asian Games menjadi ajang liputannya. Sekitar tahun 1990 jangkauan siaran televisi dan kepemilikan pesawat televisi di masyarakat baru meluas.

Stasiun televisi swasta pun bermunculan dengan siaran televisi berwarna, dan tumbuh menjadi perusahaan-perusahaan besar. Hal tersebut terus berlangsung hingga memasuki awal abad ke-21. Setelah Reformasi 1998, siaran televisi tidak lagi didominasi oleh siaran stasiun nasional. Televisi daerah atau lokal pun bermunculan. Bahkan pada 2004, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Televisi Edukasi (TV Edukasi) yang menyiarkan acara pendidikan yang santun dan mencerdaskan. Sementara itu siaran televisi global juga makin mudah diakses.

## 2. Dinamika Industri Televisi

Pada awalnya, penyiaran televisi merupakan kegiatan yang memerlukan modal besar. Untuk melakukan penyiaran memerlukan teknologi mahal seperti satelit serta sarana pendukungnya. Seperti pemancar gelombang siaran, menara antena, hingga peralatan produksi yang memadai. Dengan demikian, industri penyiaran hanya dapat dijalankan oleh pebisnis bermodal besar.

Industri penyiaran televisi seperti itu memerlukan banyak kru untuk beragam jenis pekerjaan yang spesifik. Pendidikan kejuruan dan vokasi dalam bidang penyiaran televisi diharapkan dapat mencetak kebutuhan sumber daya manusia untuk industri tersebut. Sampai kemudian hadir teknologi baru melalui temuan teknologi internet, yang kemudian berkembang sebagai teknologi informasi.

Industri penyiaran televisi bisa menjadi makin murah. Industri televisi tidak harus dikembangkan oleh pemodal besar. Para pekerja profesional di pertelevisian seperti *host* maupun artis televisi banyak yang kemudian mengembangkan televisi sendiri berbasis daring, seperti *presenter* Najwa Shihab dengan Narasi TV, Raffi Ahmad dengan RANS Entertainment, atau banyak lagi contoh sukses menjadi konten kreator program televisi/video.

Selain itu, penyiaran secara daring yang pada dasarnya juga merupakan penyiaran audio visual seperti televisi juga mudah dijalankan oleh perorangan. Kanal seperti Guru Gembul merupakan salah satu contoh penyiaran audio visual perorangan. Dengan perkembangan teknologi internet dan media sosial, pilihan bagi lulusan SMK/MAK untuk keahlian penyiaran televisi juga makin beragam. Mereka bisa menjadi kru profesional, baik pada stasiun televisi maupun sebagai pengembang konten perorangan.

Teknologi pertelevisian juga terus berkembang. Peralatan syuting dari mulai kamera, lampu pencahayaan, peralatan audio, peralatan *editing* dan sejenisnya makin baik, ukuran relatif kecil, harga relatif murah, dan kemampuan yang luar biasa. Perkembangan teknologi ini menjadikan proses produksi televisi makin mudah dan murah.

Begitu pula teknologi penyiaran dimulai dengan berbasis satelit, kemudian berbasis *broadcast*, dan sekarang berbasis internet dan digital. Dahulu, program televisi hanya bisa disiarkan oleh lembaga penyiaran resmi. Perkembangan teknologi internet masa kini menjadikan semua orang dapat berpeluang membuat dan menyiarkan program televisi/video melalui teknologi internet. Kini sudah berkembang konten kreator video, banyak yang sukses di usia relatif muda. Oleh karena itu, dalam pembelajaran program televisi ini, siswa perlu didorong tidak hanya memiliki kemampuan teknis produksi televisi. Dalam hal ini siswa perlu dibangun menjadi jiwa yang kreatif, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan berbagai pihak, serta mampu memanfaatkan kemampuannya sebagai peluang bisnis sehingga menjadi jiwa yang mandiri dan sejahtera.

### 3. Keterampilan Teknis (*Hard Skills*) Penyiaran Televisi

Buku teks (Produksi dan Siaran Program Televisi) memuat berbagai kompetensi atau keterampilan teknis (*hard skills*) yang diperlukan dalam kegiatan penyiaran televisi. Keterampilan teknis tersebut antara lain menulis naskah atau skenario program televisi, produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, penata artistik, dan editor gambar dan suara, promosi, hingga penyiarnya.

Guru perlu mendalaminya secara detail aspek-aspek kemampuan teknis tersebut agar dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif. Dengan penguasaan kemampuan teknis tersebut guru dapat mengarahkan siswa pada kemampuan yang benar saat melakukan tugas terkait produksi dan penyiaran program televisi secara efektif dan menarik.

Untuk menguasai *hard skills* tersebut, siswa perlu dilatih dan praktik nyata terutama dalam mengoperasikan peralatan produksi. Siswa juga perlu dilatih dan dibiasakan dalam merawat dan menjaga keamanan peralatan produksi, baik pada saat latihan, praktik produksi, maupun pascaproduksi. Pelatihan dapat dilakukan di sekolah atau di tempat-tempat lain yang relevan. Pelatihan ini perlu dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Siswa juga dapat didorong untuk belajar kepada profesional kru televisi yang ada di sekitar tempat tinggalnya.

Siswa secara berkelompok dapat mengunjungi stasiun televisi atau studio konten kreator televisi. Perlu disarankan pula agar siswa aktif dalam komunitas-komunitas kru pertelevisian.

#### 4. Keterampilan Lunak (*Soft Skills*) Penyiaran Televisi

Di dalam dunia kerja, keterampilan teknis (*hard skills*) mutlak untuk dikuasai. Hasil penelitian Anwas, dkk. (2022) membuktikan bahwa dunia industri sangat memerlukan kemampuan teknis terutama kemampuan teknis dasar. Adapun untuk kemampuan teknis lanjutan, setiap industri memiliki standar berbeda. Misalnya, penata kamera dituntut menguasai dalam mengoperasikan kamera dengan baik. Kemampuan ini tentu dibutuhkan oleh semua industri televisi. Namun, kemampuan teknis tambahan, misalnya *gaya/style* pengambilan gambar, pengaturan warna, dan aspek detail lainnya ditentukan oleh kebijakan dari tiap-tiap stasiun televisi tersebut. Tambahan kemampuan teknis lanjutan ini diberikan oleh industri masing-masing melalui kegiatan pelatihan (*training*) dan dilanjutkan dengan pendampingan pada saat bekerja oleh supervisor. Menurut pihak dunia industri, kemampuan teknis ini relatif mudah dibentuk dan dikuasai oleh pegawainya.

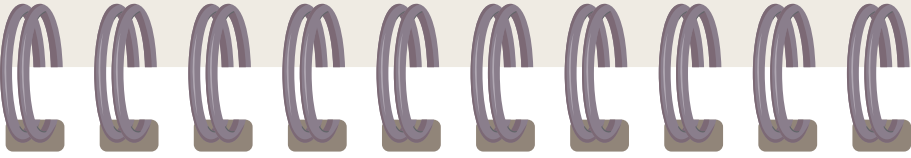
Meskipun demikian, keterampilan teknis saja belum mencukupi. Semua pegawai pada industri apa pun termasuk industri pertelevisian perlu ditopang dengan kemampuan nonteknis atau keterampilan lunak (*soft skills*) yang relevan. Dengan demikian, aspek *soft skills* menjadi sangat perlu untuk ditekankan.

Hasil penelitian Anwas, dkk. (2022) menunjukkan bahwa dunia usaha dan dunia industri lebih memerlukan tenaga kerja yang memiliki *soft skills* kuat dibanding yang memiliki *hard skills* kuat. Alasannya, *hard skills* mudah dikembangkan sambil bekerja melalui pelatihan dan pendampingan. Sebaliknya, *soft skills* harus dibangun sejak lama, termasuk melalui pembelajaran di sekolah. Bahkan pihak industri menyimpulkan bahwa, “Membangun *soft skills* merupakan bagian sekolah, sedangkan membangun *hard skills* merupakan bagian kami”. Dalam studi itu dijelaskan bahwa, pada saat rekrutmen calon pegawai, tahapan akhir seringkali dilakukan wawancara langsung. Pada saat wawancara ini yang sering dipertimbangkan ialah aspek *soft skills*, misalnya kemampuan berbicara, sopan santun, kemampuan berpikir, kemampuan menuangkan gagasan, dan aspek lainnya yang tampak jelas terlihat pada saat wawancara tersebut.

Menurut testimoni pimpinan HRD (Anwas, 2022), tidak jarang pada saat dilakukan wawancara calon pegawai, mereka memiliki kemampuan dan pengalaman *hard skills* yang bagus. Akan tetapi, mereka tidak diterima menjadi pegawai. Alasannya karena tampak pada saat wawancara tersebut aspek *soft skills*-nya rendah, misalnya tampak sikap arogan, merasa dirinya pintar, kurang sopan, tidak bisa menyampaikan gagasan, dan aspek lainnya. Tidak jarang juga dunia industri memberhentikan pegawainya akibat *soft skills* pegawai tersebut rendah, misalnya tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, tidak bisa bekerja sama, dan kurang disiplin.

Membangun kemampuan *soft skills* diperlukan pembiasaan atau habituasi di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses belajar di sekolah, siswa perlu dibiasakan mempraktikkan *soft skills* tersebut secara nyata. Misalnya, pada saat praktik syuting perlu dibangun komunikasi dan kerja sama antarkru, sebelum dan sesudah praktik dilakukan pengecekan perawatan terhadap peralatan kamera, waktu belajar dan praktik disiplin tepat waktu, dan dalam diskusi menghargai perbedaan pendapat dengan siswa lain.

Membangun pembiasaan *soft skills* tersebut juga perlu dilakukan pada buku teks sebagai bahan belajar utama siswa SMK/MAK. Untuk itulah buku ini dikembangkan secara khusus menggunakan basis *soft skills*. Banyak nilai *soft skills* yang diangkat sebagai konten buku ini, antara lain kedisiplinan, kecermatan, kreativitas, komunikasi, kerja sama, hingga daya belajar yang memang sangat diperlukan di industri penyiaran televisi. Membangun *soft skills* dalam buku ini dirancang *embedded* dalam materi pelajaran, yang disajikan dalam bentuk aktivitas pembelajaran dan kasus-kasus nyata yang terjadi dalam industri pertelevisian. Guru perlu menambahkan aktivitas pembelajaran dan kasus-kasus lain yang relevan dan sering terjadi dalam industri pertelevisian. Melalui pembelajaran seperti ini, diharapkan siswa terlatih dan memiliki *soft skills* dan *hard skills* yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja masa kini.



## D. Penjelasan Bagian-Bagian Buku Siswa

Setiap bab buku siswa terbagi dalam bagian-bagian yang serupa untuk memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Bagian-bagian tersebut antara lain Tujuan Pembelajaran, Peta Materi, Apersepsi, Aktivitas Pembelajaran, Kasus-Kasus, Aktivitas, Rangkuman, Refleksi, dan Asesmen. Tiap-tiap bagian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Tujuan Pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran (TP) dituliskan di setiap awal bab dengan maksud agar seluruh peserta pembelajaran memiliki acuan yang sama dalam proses pembelajaran. TP juga menjadi acuan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran yang ditargetkan. Target yang sama itulah yang harus diacu oleh siswa maupun oleh guru yang memfasilitasi proses pembelajarannya.

TP diturunkan langsung dari kurikulum yang ditetapkan melalui Capaian Pembelajaran. Langkah tersebut dapat dilakukan dengan menurunkan rumusan CP menjadi tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tujuan pembelajaran tersebut diurutkan sesuai dengan tuntutan kebutuhan nyata pembelajaran menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Rumusan final dari ATP yang memang sudah benar-benar sesuai dengan keperluan pembelajaran itulah yang dinyatakan sebagai TP yang menjadi acuan dari seluruh isi tiap-tiap bab. Dari TP tersebut dapat diidentifikasi materi pokok setiap bab. Selain itu, TP juga menjadi rujukan penentuan aktivitas pembelajaran yang akan digunakan.

## 2. Peta Materi

Peta materi dapat dimaknai sebagai bentuk keterhubungan antarkonsep dari materi-materi pokok yang ada dalam setiap bab. Dengan demikian, peta materi juga dapat dipandang sebagai turunan langsung dari TP yang disajikan dalam bentuk bagan atau peta. Seluruh konsep utama harus selalu disebutkan dalam peta materi. Selanjutnya, merupakan penggambaran garis keterhubungan antarkonsep tersebut.

Beberapa bentuk dapat digunakan dalam menggambarkan peta materi. Seperti bentuk peta pikiran (*mind mapping*) yang konsep-konsep utamanya diwakili oleh cabang besar dari pemetaan. Selanjutnya, konsep serta informasi yang lebih direpresentasikan oleh cabang atau ranting yang lebih kecil.

Bentuk lain ialah penggunaan kotak yang mewakili setiap konsep dari materi pokok pembelajaran. Kemudian terdapat garis atau panah yang menunjukkan keterhubungan dari tiap-tiap kotak tersebut. Bentuk ini lebih lugas untuk menyampaikan pokok-pokok pikiran dalam buku. Peta materi seperti inilah yang digunakan dalam buku teks Produksi dan Siaran Program Televisi ini. Untuk memudahkan dalam membangun *soft skills*, pada peta materi ini dilengkapi *soft skills* yang terintegrasi dalam tiap-tiap konsep tersebut.



### 3. Apersepsi

Apersepsi dipahami sebagai artikel narasi ringkas yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan materi yang tengah dipelajari. Dengan pengaitan tersebut, siswa akan lebih mudah mempelajari pengetahuan atau keterampilan dalam pembelajaran.

Dalam buku siswa dan panduan guru ini setiap awal pembelajaran telah dilengkapi dengan apersepsi. Bentuk apersepsi tersebut hanya sebagai contoh dan bahan inspirasi. Guru tentu saja dapat mengembangkan atau menggantinya dengan bentuk apersepsi lain yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah.

Apersepsi juga dapat diwujudkan sebagai narasi penghubung pengetahuan dan/atau keterampilan yang tengah dipelajari dengan realita aplikasinya di dunia nyata. Untuk buku Produksi dan Siaran Program Televisi ini, salah satu apersepsi mengenai fenomena semua orang dapat menghasilkan program siaran sendiri di dunia digital. Pembuat konten (*content creator*) yang ada saat ini berasal dari berbagai lapisan masyarakat mulai dari ibu rumah tangga hingga aktris papan atas. Dalam apersepsi itu ditunjukkan bahwa semua orang dapat menghasilkan konten digital yang dapat disiarkan.

Apersepsi seperti tersebut di atas dapat memotivasi siswa untuk lebih mendalami ilmu penyiaran televisi lebih lanjut. Ilmu itulah yang akan menjadi bekalnya sebagai pekerja penyiaran profesional pada masa depan. Oleh karena itu, guru perlu mencermati dengan baik apersepsi-apersepsi yang ada untuk dapat memotivasi siswa belajar lebih baik.



## 4. Aktivitas Pembelajaran

Kurikulum Merdeka menjadi acuan penyusunan buku siswa berbasis kompetensi/kemampuan. Dalam kompetensi tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mencapai kompetensi tersebut, penyajian materi dalam buku ini berbasis aktivitas-aktivitas pembelajaran. Melalui aktivitas pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat menguasai kemampuan tidak hanya aspek pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga aspek sikap dan kepribadian (*soft skills*) yang relevan dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Aktivitas pembelajaran disusun setelah TP serta identifikasi materi pokok. Penyusunan tersebut umumnya dilakukan dalam satu rangkaian hingga keterhubungannya dapat langsung dikenali secara baik. Aktivitas pembelajaran inilah yang menjadi kunci utama efektivitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Aktivitas pembelajaran dirumuskan mengacu pada ketercapaian TP.

Dalam buku ini, aktivitas pembelajaran dimuat secara langsung dalam teks utama maupun dalam boks khusus. Pemuatan dalam boks umumnya untuk memudahkan aktivitas pembelajaran tersebut untuk dijadikan penugasan pada siswa. Seperti untuk meminta siswa melakukan wawancara pada pelaku atau pekerja penyiaran televisi sehingga mendapat informasi langsung dari pihak yang kompeten.



Dalam buku ini banyak aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa praktik mengoperasikan peralatan produksi televisi, merawat peralatan produksi, serta proses produksi program televisi. Aktivitas proyek kelompok juga memiliki keterkaitan antarbab. Dimulai dari Bab 1, siswa ditugaskan mengidentifikasi ide dan gagasan untuk produksi program televisi, dilanjutkan menuliskan naskah/ skenario, persiapan produksi, pelaksanaan produksi, *editing*, membuat promo program, menyiarkan program melalui saluran *online*, serta mengevaluasi program televisi yang telah mereka buat. Aktivitas ini menjadi portofolio siswa dalam produksi program televisi dari awal hingga akhir tahapan penyiaran.

Ada juga penugasan agar siswa melakukan pengamatan terhadap siaran televisi. Misalnya pengamatan terhadap suatu program televisi atau pola siaran dalam suatu waktu tertentu. Dari aktivitas pembelajaran tersebut siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang dicarinya. Lebih dari itu siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang akan berbekas panjang dalam kehidupannya, termasuk untuk berkarier kelak.

Beberapa aktivitas pembelajaran cenderung banyak digunakan untuk pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi ini. Di antaranya ialah aktivitas diskusi yang dapat dilakukan dengan teman sebangku, diskusi kelompok, hingga diskusi kelas.

Selanjutnya ialah aktivitas pembelajaran inkuiri yang diharapkan akan membuat siswa mampu menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Melakukan wawancara, pengamatan, hingga kajian sendiri merupakan aktivitas pembelajaran inkuiri yang relevan untuk pembelajaran ini. Aktivitas pembelajaran lain ialah pembelajaran berbasis proyek. Inilah aktivitas pembelajaran yang paling banyak memberikan pengalaman nyata kepada siswa hingga dapat menguasai kompetensi yang dipelajari.

## 5. Kasus Industri

Buku siswa menyajikan berbagai kasus nyata yang terjadi dalam industri pertelevisian masa kini. Penyajian kasus ini merupakan upaya menghubungkan pembelajaran siswa dengan dunia industri masa kini. Mempelajari kasus-kasus nyata, juga melatih dan membiasakan siswa dalam membangun *soft skills*.

Guru juga perlu menambahkan dan mencermati kasus-kasus nyata yang terjadi di dunia industri pertelevisian. Kasus-kasus tersebut menunjukkan adanya potensi masalah dalam pekerjaan produksi dan siaran program televisi yang perlu diantisipasi dari awal agar tidak terjadi atau diminimalisasi risikonya. Kasus-kasus yang terjadi dalam dunia industri sering disebabkan oleh rendahnya *soft skills* pegawai. Melalui contoh kasus ini siswa dapat belajar, bahwa *soft skills* sungguh nyata diperlukan dalam industri pertelevisian.

Di antara kasus tersebut ialah terkait dengan pegawai yang kurang kreatif dan inovatif, komunikasi dan kerja sama antarkru dan pihak lain, kurang disiplin dalam menaati aturan produksi dan aturan kerja di stasiun televisi, kurang hati-hati dalam menggunakan alat produksi, keamanan dan keselamatan kerja, hingga masalah kerja tim antarkru produksi dan penyiaran program televisi. Misalnya bagi pekerja visual atau kamerawan yang tugasnya tidak hanya melakukan syuting, tetapi juga menjaga kamera agar benar-benar aman, seperti terjaga dari terpaan angin, kejatuhan benda, tersiram air, dan sebagainya.

Kasus kecelakaan yang melibatkan kru saat bekerja juga banyak terjadi. Seperti saat bekerja di daerah bencana yang tidak hanya mengharuskan kru mengenakan alat-alat pengaman seperti sepatu khusus atau topi pengaman, tetapi juga keperluan untuk mengikuti prosedur keselamatan secara ketat.

Kasus yang juga melibatkan persoalan komunikasi juga tidak sedikit, misalnya antara penata kamera dengan penata artistik. Mungkin saja penata artistik sudah merasa merancang *setting* acara sebaik mungkin. Ternyata rancangannya perlu ditata ulang karena gambar yang terekam tidak seperti yang diharapkan. Hal seperti itu dapat melahirkan konflik yang tidak perlu dalam proses kerja produksi program penyiaran.



## 6. Rangkuman

Bagian rangkuman memuat secara ringkas konten setiap bab. Adapun penyusunan rangkuman ini mengacu pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, gambaran utuh konten pembelajaran bab tersebut akan dapat tersampaikan dalam waktu yang singkat. Mencermati rangkuman itu akan membantu guru untuk mengevaluasi dengan cepat bagian yang mungkin terlewat dalam proses pembelajaran sehingga dapat disampaikan kepada siswa.

Dalam memandang suatu keadaan dikenal istilah *helicopter view* atau pandangan dari helikopter yang dapat melihat potret utuh suatu hal. Rangkuman merupakan semacam *helicopter view* terhadap konten setiap bab buku. Oleh karena itu, guru juga perlu mengajak siswa untuk membaca dengan cermat bagian rangkuman pada setiap bab.

## 7. Refleksi

Bagian refleksi mengajak siswa untuk merasakan semua yang telah dijalaninya selama proses pembelajaran berlangsung. Pada bagian pembelajaran yang mana dirinya merasakan kemudahan hingga dapat belajar secara efektif? Lingkungan dan situasi seperti apa yang melatarinya dan mendukung pembelajaran tersebut hingga dapat berjalan secara baik?

Di bagian ini pula siswa diajak untuk merefleksi diri kapan dirinya merasa kurang antusias dalam menjalani pembelajaran sehingga pembelajaran itu tidak dapat berjalan secara efektif. Jika menemukan keadaan serupa itu pada masa mendatang, apa yang akan dilakukannya sehingga mendapatkan pembelajaran yang lebih baik?

## 8. Asesmen

Bagian asesmen yang terdapat pada setiap bab pada dasarnya merupakan asesmen formatif yang menilai perkembangan kompetensi siswa tentang hal yang dipelajarinya. Penyusunan asesmen mengacu pada TP. Artinya, fungsi asesmen sebagai alat untuk mengukur ketercapaian TP baik aspek pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap termasuk aspek *soft skills*.

Setiap bab pada buku siswa telah dilengkapi dengan asesmen. Guru dapat menggunakan, memodifikasi, atau menggantikan bentuk asesmen tersebut. Hal ini disesuaikan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan Bapak/Ibu Guru. Kuncinya ialah penyusunan asesmen mengacu pada TP setiap pertemuan atau proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru.

Lebih dari itu, asesmen tersebut juga mendorong siswa untuk berpikir guna mengatasi persoalan-perdoalan konkret dalam produksi dan siaran program televisi. Selain asesmen formatif tersebut, guru perlu menyiapkan asesmen diagnostik pada awal tahun pembelajaran sebagaimana yang disebut di Bab 1 buku siswa, juga asesmen sumatif pada akhir proses pembelajaran.

Berikut ini adalah contoh instrumen penilaian aktivitas/projek yang dapat dijadikan inspirasi oleh guru untuk mengembangkan sendiri instrumen penilaian yang paling sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing.



## E. Strategi Umum Pembelajaran

Buku ini disusun dengan menggunakan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang dapat digunakan tentu juga yang menggunakan pendekatan serupa. Pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran berpusat pada siswa, bukan pembelajaran yang berpusat pada pengetahuan atau pelajaran. Bukan pula pembelajaran yang berpusat pada guru.

Tentu saja banyak strategi pembelajaran berpusat pada siswa yang dapat digunakan oleh guru. Ingat, bahwa strategi pembelajaran yang baik ialah strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi siswa, dan sekolah. Artinya, guru yang lebih paham strategi pembelajaran yang tepat digunakan di sekolah tersebut. Beberapa strategi pembelajaran yang dapat menginspirasi guru dalam melaksanakan pembelajaran antara lain pembelajaran berbasis penemuan, pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pembelajaran berbasis masalah/kasus (*problem based learning*), pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*), simulasi dan praktik, belajar mandiri, pembelajaran berbasis teknologi, dan sejenisnya.

Strategi-strategi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempromosikan pemahaman mendalam, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta komunikasi dan kolaboratif. Pilihan strategi pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan konteks kelas/sekolah yang spesifik.

Dengan pilihan strategi pembelajaran seperti itu, maka langkah-langkah pembelajaran yang digunakannya secara umum dapat digambarkan sebagai berikut.

### **1. Mengetahui Karakteristik Setiap Siswa**

Guru perlu mengenal karakteristik setiap siswa terutama terkait dengan konteks pembelajaran ini. Tidak hanya mengenal identitas secara umum, guru juga perlu mengetahui kapasitas masing-masing dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar siswa berada di lingkungan sekitar rata-rata. Hanya sedikit siswa yang berada di atas rata-rata dan hanya sedikit pula yang di bawah rata-rata. Guru perlu mencermati satu persatu para siswanya. Siswa dengan kompetensi di bawah rata-rata perlu dibantu khusus. Sebaliknya, yang di atas rata-rata dapat dilibatkan sebagai tutor sebaya untuk membantu rekannya yang di bawah rata-rata menjalani proses pembelajaran.

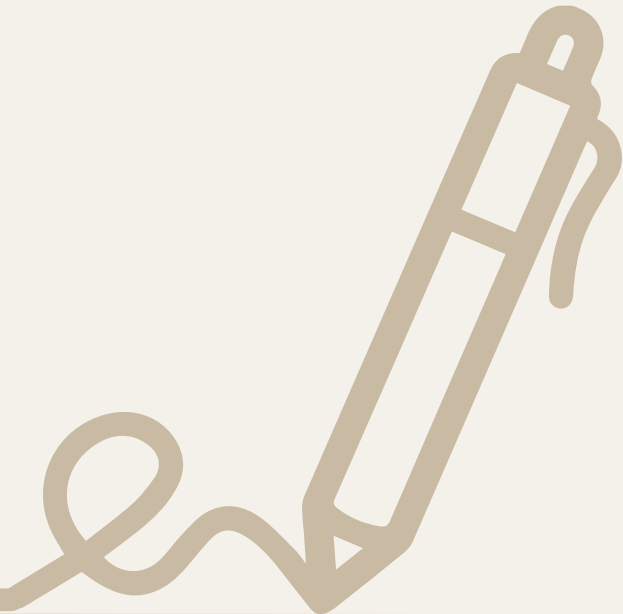
Selanjutnya, guru perlu menyapa siswa secara personal pada situasi yang tepat sehingga mereka merasakan bahwa guru tidak sekadar menjalankan formalitas tugas untuk mengajar. Siswa akan dapat merasakan bahwa guru memang berempati kepada siswa, dan merasa bahagia membantu dan memfasilitasi siswa belajar.

## 2. Meminta Siswa Membaca Lebih Dahulu

Meminta siswa untuk membaca dan mempelajari lebih dahulu materi pembelajaran pada pekan atau pertemuan mendatang merupakan strategi sederhana dan efektif dalam pembelajaran. Pastikan setiap siswa melakukan hal tersebut. Dengan demikian pada saat proses pembelajaran berlangsung, setiap siswa relatif sudah mengenal materinya sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

## 3. Memperbanyak Diskusi dan Presentasi

Pembelajaran akan dapat berjalan efektif apabila siswa aktif dalam proses pembelajaran karena belajar pada dasarnya merupakan proses internal dalam diri siswa. Berdiskusi akan otomatis membuat siswa aktif dalam belajar, apalagi jika berkesempatan mempresentasikan hasil pikiran atau pembelajarannya. Guru perlu memastikan setiap siswa pernah mendapat kesempatan melakukan presentasi dalam pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi ini.





#### 4. Memperbanyak Simulasi dan Praktik

Kompetensi dalam produksi dan penyiaran program televisi menuntut banyak aspek keterampilan dan sikap. Oleh karena itu, dalam membangun kompetensi/kemampuan ini diperlukan simulasi dan praktik mengoperasikan alat produksi, praktik/latihan membuat naskah/skenario dan rancangan syuting, praktik merawat peralatan produksi, praktik membuat promosi program, serta praktik membuat akun dan penyiaran program televisi. Praktik ini dapat dilakukan secara individu dan berkelompok. Praktik tersebut perlu dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.

#### 5. Mendorong Pembelajaran Inkuiri dan Proyek

Pembelajaran berbasis inkuiri atau 'menemukan' serta proyek makin membuat siswa berperan aktif dan bukan pasif dalam pembelajaran yang dijalaninya. Meminta siswa mewawancarai masyarakat atau pelaku produksi penyiaran, mengamati program televisi, melakukan kajian pustaka atau penelusuran daring merupakan bagian dari pembelajaran inkuiri yang membuat siswa dapat menemukan sendiri hal yang dipelajarinya.

Adapun pembelajaran berbasis proyek akan memberikan pengalaman nyata yang signifikan bagi peningkatan kompetensi siswa. Dalam hal ini, peserta didik dapat diminta untuk membuat skrip atau naskah penyiaran, melakukan syuting dan/atau *editing*, hingga membuat karya utuh liputan penyiaran dengan menggunakan sarana yang tersedia. Sebuah karya utuh akan menjadi portofolio penting bagi siswa.

## 6. Menekankan Aspek *Soft Skills*

Di dalam dunia kerja yang sering diistilahkan sebagai Dunia Industri dan Dunia Kerja (Iduka) aspek kecakapan lunak merupakan hal yang sangat diperhitungkan. Aspek keterampilan atau *hard skills* dengan mudah dapat dipelajari setelah lulus sekolah atau sambil bekerja. *Soft skills* perlu dipupuk dari kecil dalam waktu yang lama.

Membahas kasus-kasus dalam Dunia Industri dan Dunia Kerja yang terkait dengan dunia pertelevisian sangat perlu. Pada buku siswa sudah disajikan beberapa kasus tersebut. Guru dan siswa sangat disarankan untuk mengidentifikasi kasus lain yang relevan, serta membahasnya secara bersama-sama. Pembahasan kasus-kasus tersebut merupakan upaya mendekatkan pembelajaran di sekolah dengan dunia nyata di lingkungan Iduka. Pembahasan kasus-kasus tersebut juga merupakan upaya membangun pembiasaan atau habituasi yang perlu dimiliki oleh siswa yang terkait dengan kemampuan konsentrasi keahlian produksi dan penyiaran televisi yang dibutuhkan dalam Iduka masa kini.

Untuk itu, guru perlu benar-benar menekankan pada perkembangan *soft skills* siswa terintegrasi dalam belajar. Pembelajaran berbasis aktivitas siswa dan penyajian kasus-kasus nyata dalam industri pertelevisian dapat melatih *soft skill* ini. Sebagaimana telah disebutkan di atas, aspek kedisiplinan, kecermatan, kreativitas, komunikasi, kerja sama, hingga mentalitas untuk terus belajar merupakan hal yang sangat diperlukan di industri penyiaran televisi.

# BAB 1

## Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi



Bab Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi ini merupakan bagian awal pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi secara menyeluruh. Untuk itu, guru perlu mencermati beberapa aspek penunjang pembelajaran sebelum memfasilitasi pembelajaran materi bab ini.

- Kegiatan pertama yang perlu dilakukan ialah membuat kegiatan *ice breaking* atau mencairkan suasana kelas sebagai fondasi membangun iklim belajar yang menyenangkan. Kekakuan suasana kelas baru pada tahun ajaran baru perlu dicairkan dengan *ice breaking*. Materi *ice breaking* disesuaikan dengan minat peserta didik. Guru dapat mencari materi *ice breaking* melalui internet.
- Kegiatan selanjutnya ialah menyapa peserta didik setelah mereka berada di jenjang kelas yang baru, yaitu Kelas XI. Penyapaan perlu dikaitkan dengan upaya lebih mengenal mereka. Lakukan perkenalan lagi dengan suasana riang, sejalan dengan *ice breaking* yang dilakukan.
- Kegiatan selanjutnya ialah melakukan asesmen awal untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa secara umum terkait pembelajaran ini. Selain itu, asesmen awal diperlukan untuk mengetahui siswa-siswa yang memerlukan perhatian khusus, baik yang tertinggal maupun lebih maju dibanding siswa lain. Kemampuan guru untuk memancing dan mengarahkan diskusi bebas tentang penyiaran televisi sangat diperlukan (lihat bagian Asesmen).

Untuk aktivitas tersebut, guru perlu mengalokasikan waktu khusus, setidaknya dalam dua pekan pertama. Pekan pertama dapat difokuskan untuk *ice breaking*, menyapa, dan pengenalan siswa. Pekan kedua dapat dilakukan asesmen awal melalui diskusi bebas tentang penyiaran televisi.

Pada pekan kedua, setelah diskusi guru dapat mengarahkan kelompok belajar yang terdiri atas 5–7 siswa. Kelompok dapat dibentuk berdasarkan kedekatan tempat tinggal. Setiap kelompok diminta mendiskusikan dan membuat bahan presentasi tentang materi pembelajaran pekan depannya, yaitu Karakteristik Media Penyiaran Televisi.

## A. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran pada bab ini melingkupi aspek-aspek berikut.

### 1. Tujuan Pembelajaran

Guru perlu mencermati tujuan pembelajaran bab ini, yaitu membuat siswa mengenal dengan baik gambaran umum industri penyiaran televisi. Mulai dari kelembagaan, format program, pola acara, hingga riset dan pengembangan ide kreatifnya. Secara detail, tujuan pembelajaran bab ini dituliskan pada buku siswa sebagai berikut.

*“Setelah mempelajari bab ini, kalian akan mampu memahami konsep dan karakteristik penyiaran televisi, merancang program siaran televisi dengan berbagai format menarik dan kreatif, menyusun pola acara siaran televisi sesuai dengan target penonton yang tepat, serta menyusun ide kreatif dan melakukan riset terkait siaran televisi.”*

Rumusan tujuan itu mewakili gambaran umum industri penyiaran televisi saat ini.

# Peta Materi

**1**

**KARAKTERISTIK MEDIA PENYIARAN**

- Jenis media penyiaran televisi
- Organisasi/lembaga penyiaran
- Sumber daya penyiaran



**2**

**FORMAT PROGRAM SIARAN**

- Jenis program siaran
- Waktu siaran
- Durasi program
- Segmen program
- Pengisi acara
- Materi pembekuan
- Gaya tulis



**3**

**POLA ACARA SIARAN**

- Harian
- Mingguan
- Bulanan



**4**

**IDE KREATIF DAN RISET SIARAN**

- Bentuk pengembangan ide kreatif
- Tahapan riset siaran
- Cara menulis acara televisi



**SOFT SKILL YANG DITEMBARKAN**

- Komunikasi
- Kerja sama
- Kemampuan belajar dan beradaptasi
- Disiplin dan bertanggung jawab
- Kreativitas



## 2. Peta Materi

Peta materi dalam bagian ini merupakan bagan yang menunjukkan materi yang perlu dikuasai untuk mencapai Tujuan Pembelajaran. Materi tersebut menyangkut karakteristik media penyiaran, format program siaran, pola acara siaran, serta ide dan riset siaran. Keseluruhannya merupakan bagian dari pembelajaran konsep dan ide kreatif penyiaran televisi.

### 3. Mengetahui Kemampuan Awal Siswa

Mengetahui kemampuan awal siswa merupakan hal yang perlu dilakukan pada setiap tahap pembelajaran. Dengan pengetahuan tersebut guru akan dapat merancang program pembelajaran yang tepat tidak hanya sesuai dengan jenjang kelasnya, tetapi juga kebutuhan setiap siswa. Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan awal itu.

Salah satu cara yang dapat digunakan ialah melalui asesmen tertulis. Guru dapat mengetahui pengetahuan siswa menggunakan materi Konsep dan Ide Kreatif Siaran Televisi yang terdapat di buku siswa. Pengetahuan ini menyangkut karakteristik media penyiaran, format program siaran, pola acara siaran, serta ide dan riset.

Selain itu, guru dapat melakukan diskusi kelas secara intensif tentang dunia penyiaran televisi secara luas. Dalam diskusi guru perlu memastikan semua siswa menyampaikan pendapatnya. Guru dapat menilai kemampuan awal siswa dengan mencermati tingkat pemahaman setiap siswa mengenai penyiaran pertelevisian.

Selain tentang kemampuan awal terkait materi pembelajaran, guru perlu menilai tingkat *soft skills* siswa yang relevan dengan bab ini. Komunikasi, kerja sama, kemauan belajar dan beradaptasi, disiplin dan bertanggung jawab, serta kreativitas dapat dinilai dengan pengamatan ataupun cara lain yang dikuasai guru.

### 4. Rekomendasi Alokasi Waktu

Alokasi waktu yang diperlukan untuk pembelajaran bab ini ialah tujuh atau delapan pekan. Hal itu termasuk untuk pekan *ice breaking* dan pengenalan, serta pekan asesmen awal dan pembentukan kelompok. Adapun untuk pembelajaran materi bab ini yang terdiri atas empat subbab dapat dialokasikan waktu empat atau lima pekan. Selanjutnya, satu pekan terakhir dapat dikhususkan untuk kegiatan refleksi dan asesmen bagi siswa.

Guru perlu mencermati ketentuan dan keperluan pembelajaran yang nyata di sekolah. Pembelajaran ini dapat dilakukan dalam tiga jam pelajaran atau jumlah lainnya dalam sepekan. Guru hendaknya mampu beradaptasi dengan berbagai kemungkinan yang ada.

## 5. Apersepsi

Apersepsi diperlukan untuk menggugah minat belajar siswa. Penyajian apersepsi dilakukan dengan memberikan informasi yang dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi-materi pokok pada setiap bab.

Pada bab ini, apersepsi yang disajikan berupa narasi liputan pertandingan final sepakbola SEA Games 2023 antara Indonesia dengan Thailand. Pertandingannya penuh drama, kru TV mampu menyajikannya dalam siaran yang dramatis pula.

# Liputan TV Final Sepak Bola SEA Games 2023

Para pemirsa bersorak saat melihat wasit sepak bola SEA Games 2023 meniup peluit. Pelatih tim Indonesia, Indra Safri, pun menghambur ke tengah lapangan. Pertanda Indonesia menang 2-1 atas Thailand dan meraih medali emas. Namun, ternyata belum.

Wasit meniup peluit lagi. Ternyata, pertandingan diminta dilanjutkan. Wajah anggota tim Indonesia tampak kecewa. Apalagi tidak berselang lama Thailand mampu mencetak gol dan skor berubah menjadi 2-2. Tim Thailand bersorak, sebaliknya tim Indonesia terdiam. Akankah tim Indonesia kalah?

Tidak. Pada babak perpanjangan pemain Indonesia, Irfan Jauhari mampu mencetak gol. Akhirnya, Indonesia pun menang dengan skor 5-2 atas Thailand. Indonesia meraih medali emas SEA Games lagi setelah tahun 1991 silam.



Materi apersepsi pada buku siswa didasarkan pada realitas pengembangan serta penyiaran program televisi. Aktivitas tersebut bukan hanya berlaku pada industri siaran televisi berupa korporasi besar. Aktivitas serupa juga berlaku untuk pengembangan konten sederhana di media sosial.

Konten media sosial pada hakikatnya serupa dengan konten siaran televisi dalam format lebih sederhana. Konten ini juga dapat dikerjakan secara mandiri. Dengan demikian, siswa memperoleh gambaran bahwa keterampilan produksi dan siaran program televisi bukan hal rumit, tidak harus bergantung pada perusahaan televisi.

Pada apersepsi ini ditunjukkan bahwa lulusan SMK/MAK dapat menjadi kru pada perusahaan televisi yang dapat melahirkan program siaran. Di sisi lain mereka juga dapat menjadi pengembang konten secara mandiri. Hal tersebut membuat siswa lulusan SMK/MAK memiliki sejumlah pilihan dalam berkarier.

Apa pun alternatif yang akan dipilih, mereka perlu mendalami lebih dahulu seluruh aspek usaha audio visual, mulai dari produksi, penyiaran, hingga pemasaran. Mereka perlu menguasai seluruh aspek tersebut mulai dari dasar. Termasuk mempelajari Konsep dan Ide Kreatif Siaran Televisi yang menjadi bab pertama buku ini.

Apersepsi ini mendorong siswa untuk tertarik mempelajari bab ini. Untuk itu, seorang siswa perlu diminta membaca lantang apersepsi di buku siswa kemudian didiskusikan oleh semua siswa di kelas. Guru juga dapat mengangkat apersepsi lain yang relevan dengan latar keadaan dan situasi pada setiap sekolah.

## 6. Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran pada bab ini terdiri atas empat subbab yang masing-masing terdiri atas beberapa materi pokok. Aktivitas pembelajaran dikembangkan untuk penguasaan kompetensi terkait setiap materi pokok.

Pembelajaran inkuiri melalui pengamatan atau wawancara, diskusi kelompok, presentasi, telusur publikasi, serta pengembangan proyek pembelajaran dapat digunakan sebagai aktivitas pembelajaran utama di bab ini. Meskipun demikian, guru perlu mencari alternatif aktivitas pembelajaran lain yang lebih relevan dengan situasi setiap sekolah.

Materi pokok dan alternatif aktivitas pembelajaran bab ini secara garis besar dapat dituangkan melalui tabel berikut.

**Tabel 1.1** Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran  
Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi

No.	Subbab	Materi Pokok	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
1.	Karakteristik Media Penyiaran TV	Sejarah pertelevisian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara tentang televisi zaman dahulu.</li> <li>• Telusur publikasi/studi literatur</li> <li>• Diskusi kelompok</li> <li>• ....</li> </ul>
		Jenis media penyiaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati ragam media penyiaran.</li> <li>• Diskusi kelompok</li> <li>• Presentasi hasil diskusi</li> <li>• ....</li> </ul>
		Organisasi penyiaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneliti nama-nama stasiun televisi.</li> <li>• Mengidentifikasi jangkauan siaran.</li> <li>• Presentasi</li> <li>• ....</li> </ul>
		Sumber daya penyiaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi ragam sumber daya</li> <li>• Studi kasus keterbatasan sumber daya</li> <li>• ....</li> </ul>
2.	Format Program Penyiaran	Pengembangan format program	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati suatu program siaran.</li> <li>• Menyusun format program jurnalistik</li> <li>• Presentasi</li> <li>• ....</li> </ul>

No.	Subbab	Materi Pokok	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
3.	Pola Acara Siaran	Penyusunan pola acara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pola siaran sepekan.</li> <li>• Diskusi mengenai perbaikan pola.</li> <li>• Presentasi.</li> <li>• ....</li> </ul>
4.	Ide Kreatif dan Riset	Ide kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang elemen pengembangan ide kreatif.</li> <li>• Mengamati karya kreatif penyiaran.</li> <li>• ....</li> </ul>
		Riset	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi literatur.</li> <li>• Projek riset.</li> <li>• Presentasi.</li> <li>• ....</li> </ul>

## 7. Rangkuman

Rangkuman materi pembelajaran sebagaimana tercantum pada buku siswa disusun untuk memudahkan siswa memperoleh gambaran utuh dari seluruh materi yang telah dipelajari. Hal tersebut akan mempermudah siswa menyimpan hasil pembelajaran yang telah dijalannya pada memori masing-masing.

Untuk itu, guru perlu mengingatkan siswa agar membaca bagian rangkuman beberapa kali. Dengan membaca rangkuman itu setiap siswa akan lebih mengetahui, pada bagian apa dirinya sudah kompeten dan dalam aspek apa kompetensinya perlu ditingkatkan.

## 8. Refleksi

Semua siswa diminta membaca sendiri-sendiri bagian Refleksi di buku siswa. Selanjutnya, guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa. Guru memastikan bahwa semua siswa yang asesmen awal sebelumnya cenderung 'kurang' dibandingkan siswa lain mendapat kesempatan untuk menyampaikan pandangannya.

Beberapa pertanyaan yang perlu diajukan guru kepada siswa sebagai berikut.

- Bagaimana perasaanmu setelah mempelajari bab ini? Apakah kamu makin antusias untuk mendalami ilmu penyiaran televisi atau malah sebaliknya? Mengapa kamu memiliki pandangan seperti itu?
- Apakah kamu sudah mulai mengikuti secara khusus suatu program penyiaran untuk bisa belajar lebih lanjut tentang penyiaran televisi? Mengapa kamu memilih program siaran atau stasiun televisi tertentu?
- Apa yang dapat lebih mendukungmu untuk makin mempelajari ilmu penyiaran televisi secara lebih mendalam? Bagaimana kamu bisa lebih mudah mendapatkan dukungan itu? Sebaliknya, apa yang justru menghambat kamu untuk belajar lebih banyak? Bagaimana kamu mengatasi hambatan itu?

## 9. Asesmen

Asesmen dilakukan di bagian awal dan akhir pembelajaran. Asesmen awal pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebagaimana telah disebutkan di atas. Adapun asesmen selanjutnya dilakukan di akhir pembelajaran bab pertama ini sebagai asesmen formatif dari keseluruhan pembelajaran hingga akhir.

Asesmen formatif perlu dilakukan di akhir pembelajaran bab ini dengan mengalokasikan waktu tersendiri. Asesmen ini dapat menggunakan materi yang ada di buku siswa. Meskipun demikian akan lebih baik apabila guru dapat mengembangkan materi asesmen sendiri yang lebih relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah.

Penilaian untuk asesmen pembelajaran bab ini tidak perlu menggunakan penilaian kuantitatif dengan menggunakan skor 0–100. Penilaian yang lebih diperlukan ialah penilaian efektif berupa empat jenjang, yaitu nilai A (sangat baik), B (baik), C (kurang), dan D (sedang). Untuk itu, guru perlu mengembangkan rubrik penilaian agar nilai yang diberikan memang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan.

## 10. *Soft Skills* dalam Pembelajaran

Di kalangan umum ada anggapan bahwa profesi terkait penyiaran televisi identik dengan sikap santai dan bersenang-senang. Anggapan tersebut sama sekali keliru. Citra santai dan bersenang-senang merupakan bias dari tayangan televisi. Profesi di industri siaran televisi justru sebaliknya.

Pekerja penyiaran televisi perlu memiliki kedisiplinan dan etos kerja sangat tinggi. Sikap dan perilaku itulah yang dituntut dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Guru perlu terus mengingatkan hal itu kepada siswa pada setiap akhir pertemuan pembelajaran.

Terkait dengan perlunya kedisiplinan dan etos kerja tersebut, pada bab ini terdapat lima kecakapan lunak yang perlu dimiliki siswa sebagai pembelajar, yaitu **ketekunan, kecermatan, daya belajar, kreativitas, dan perencanaan.**

Kecakapan lunak yang utama pada setiap subbab berbeda-beda sebagaimana tabel berikut.

No.	Subbab	Kecakapan Lunak ( <i>Soft Skills</i> )
1.	Karakteristik Media Penyiaran televisi	Ketekunan, kecermatan, dan daya belajar.
2.	Format Program Penyiaran	Kecermatan, kreativitas, dan perencanaan.
3.	Pola Acara Siaran	Kecermatan, daya belajar, dan perencanaan.
4.	Ide Kreatif dan Riset	Ketekunan, kecermatan, daya belajar, kreativitas, dan perencanaan.

Guru perlu mencari contoh-contoh konkret di dunia penyiaran televisi terkait dengan aspek kecakapan lunak tersebut.

## B. Persiapan Pembelajaran

Untuk persiapan pembelajaran, guru perlu menguasai materi Konsep dan Ide Kreatif Siaran Televisi secara baik. Materi itu mencakup karakteristik media penyiaran televisi, format program penyiaran, pola acara siaran, serta ide kreatif dan riset seperti tersebut di atas.

Untuk pembelajaran pada bagian ini, diskusi kelas berbasis kelompok tepat digunakan. Metode pembelajaran inkuiri dan pembelajaran berbasis projek pada akhir pembelajaran setiap subbab juga diperlukan. Guru perlu menuangkan semua metode pada rancangan pembelajaran.

Dalam pembelajaran bab ini tidak diperlukan alat praktik secara khusus. Pemanfaatan LCD atau proyektor sangat membantu pembelajaran. Selain itu, guru perlu menyiapkan infografik, baik untuk ditayangkan melalui proyektor maupun dijadikan poster. Guru dapat mengembangkan infografik sendiri dengan mengadaptasi infografik yang terdapat di buku siswa.

Kebersihan dan kerapian kelas atau lingkungan pembelajaran perlu menjadi perhatian khusus. Begitu pula soal keamanan dan keselamatan dalam proses pembelajaran. Apalagi di lingkungan sekolah yang rawan bencana.



### C. Kegiatan Pembelajaran

Dalam pembelajaran bab ini, siswa diharapkan sudah mempelajari materi pembelajaran terlebih dahulu. Selain itu, siswa mengerjakan tugas awal yang diberikan guru. Selanjutnya, pembelajaran dapat diarahkan pada diskusi, setelah guru menyapa dan membuat *ice breaking* yang relevan untuk mencairkan suasana belajar.

Kelompok siswa yang terpilih diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi atau pengerjaan tugasnya. Seluruh siswa diminta menanggapi hasil presentasi dengan mengajukan pertanyaan, sanggahan, ataupun masukan. Setelah itu, guru menjelaskan materi utuh pembelajaran sesuai rancangan pembelajaran.

Gambaran umum kegiatan pembelajaran tersebut dapat diberlakukan pada setiap subbab materi pembelajaran. Meskipun demikian, guru perlu mengadaptasi dan mengembangkannya sesuai tuntutan situasional yang berkembang saat pembelajaran.

## 1. Karakteristik Media Penyiaran Televisi

Materi pada subbab ini cukup banyak sehingga pembelajarannya memerlukan waktu sekitar dua pekan. Hal pertama yang diperlukan ialah pengenalan dunia pertelevisian secara umum, termasuk sejarah singkatnya. Guru dapat melakukan aktivitas pembuka seperti berikut (aktivitas ini tidak tercantum dalam buku siswa).

### Aktivitas Siswa

Coba tanyakan kepada orang yang lahir pada tahun 1960-an atau 1970-an, misalnya orang tua, kakek/nenekmu, atau tetanggamu, media penyiaran apa saja yang menemani mereka dari kecil? Dengan melakukan wawancara singkat ini, kamu akan belajar cara berkomunikasi dan bersikap yang sopan.

Setelah itu, cermati bagaimana teman-temanmu memanfaatkan media penyiaran saat ini. Apa yang paling berbeda dibanding dengan generasi terdahulu dalam memanfaatkan media penyiaran? Selanjutnya, carilah referensi di internet terkait perkembangan media penyiaran di Indonesia.

Guru dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku dan mempresentasikan hasil inkuirinya di depan kelas. Setelah diskusi kelas selesai, guru dapat menjelaskan sejarah atau perkembangan pertelevisian dari tahap ke tahap, sesuai infografik berikut.

### Perkembangan Media Penyiaran Televisi





Diskusi kelas tidak harus didahului dengan presentasi salah satu kelompok siswa. Diskusi dapat diinisiasi langsung oleh guru. Semua siswa, terutama siswa yang hasil asesmen awal masih tertinggal dibanding siswa lain, dimotivasi agar berpartisipasi dalam diskusi tersebut. Diskusi untuk pembelajaran jenis media penyiaran televisi dapat diinisiasi oleh guru. Sebagai sarana memandu diskusi, guru dapat menunjukkan infografik di buku siswa ini di depan kelas.

## Jenis Media Penyiaran Televisi



### **Televisi Konvensional/*Free to Air* (FTA)**

Siaran gratis, jangkauan luas dengan pemancar dan antena, investasi mahal, pemasukan dari pemasangan iklan.



### **Televisi Berlangganan/*Over The Top* (OTT)**

Siaran berbayar dengan langganan. Kualitas gambar bagus. Seperti Netflix dan Mola TV.



### **Televisi/Media Penyiaran *Online***

Siaran gratis, berbasis internet, investasi murah, kualitas gambar rendah, pemasukan dari iklan seperti Youtube dan sejenisnya.

Setelah memandu diskusi dan menjelaskan materi, guru dapat memberikan penugasan berikut sebagaimana tertera di buku siswa.



## AKTIVITAS 1.1

Bentuklah kelompok yang terdiri atas 3–5 peserta didik. Amati dan diskusikan jenis TV konvensional, TV berlangganan, dan siaran media daring. Perhatikan programnya. Analisislah kelebihan dan kekurangan tiap-tiap media siaran itu dan isilah tabel seperti contoh berikut.

Jenis Media Penyiaran	Nama Media Penyiaran	Kelebihan Media Penyiaran	Kekurangan Media Penyiaran
TV Konvensional/ <i>Free to Air</i> (FTA)	1.		
	2.		
TV Berlangganan/ <i>Over The Top</i> (OTT)	1.		
	2.		
Media <i>Online</i>	1.		
	2.		

Pemilihan stasiun atau media penyiaran dapat dilakukan melalui diskusi dalam pembelajaran di sekolah. Meskipun demikian, pendalaman terkait kelebihan dan kekurangan setiap media penyiaran perlu dilakukan sendiri di luar kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pada akhir sesi pembelajaran guru perlu mengingatkan siswa untuk mengerjakan tugasnya di rumah.

Pada pertemuan berikutnya, guru dapat memantik diskusi siswa dengan mengajukan pertanyaan dalam buku siswa. Media penyiaran mana yang paling menarik perhatian siswa. FTA, OTT, ataukah media *online*? Bisakah stasiun televisi menggunakan lebih dari satu jenis media penyiaran?

Untuk memperdalam pembelajaran ini, guru dapat mengajak siswa melakukan aktivitas berikut.



## AKTIVITAS 1.2

Pilih tiga stasiun televisi *free to air* yang berbeda dan lakukan analisis terhadap acara yang ditayangkan. Buatlah laporan yang berisi jenis acara yang ditayangkan, target audiens, dan bagaimana stasiun televisi tersebut memasarkan diri mereka.

Pilih tiga layanan *streaming* video OTT yang berbeda dan lakukan analisis terhadap konten yang tersedia di dalamnya. Buat laporan yang berisi tentang jenis konten yang tersedia, target audiens, dan bagaimana layanan *streaming* video tersebut memasarkan diri mereka.

Pilih tiga media *online* terkemuka yang berbeda dan lakukan analisis terhadap konten yang mereka tampilkan. Buat laporan yang berisi tentang jenis konten yang tersedia, target audiens, dan bagaimana media *online* tersebut memasarkan diri mereka.

Bandingkan kelebihan dan kekurangan antara media penyiaran *free to air*, *over the top* (OTT), dan media *online*. Buat laporan yang berisi tentang perbedaan antara ketiganya, serta bagaimana ketiga jenis media tersebut dapat memberikan manfaat.



Setelah siswa cukup menguasai sejarah pertelevisian hingga jenis media penyiaran televisi, pembelajaran dilanjutkan mengenai organisasi atau lembaga penyiaran. Pada pertemuan sebelumnya, guru perlu mengingatkan siswa tentang aktivitas yang perlu pengamatan ini.



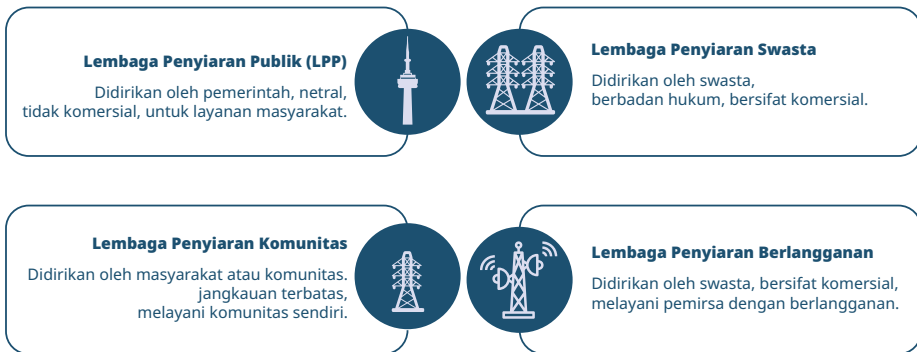
### AKTIVITAS 1.3

Catatlah sebanyak mungkin nama media penyiaran televisi yang kalian ketahui. Selanjutnya, bandingkan hasil catatan kalian dengan catatan teman kalian. Diskusikan kesamaan aktivitas penyiaran pada media yang telah kalian temukan. Kelompokkan televisi dengan kegiatan penyiaran yang serupa menjadi satu kelompok media.

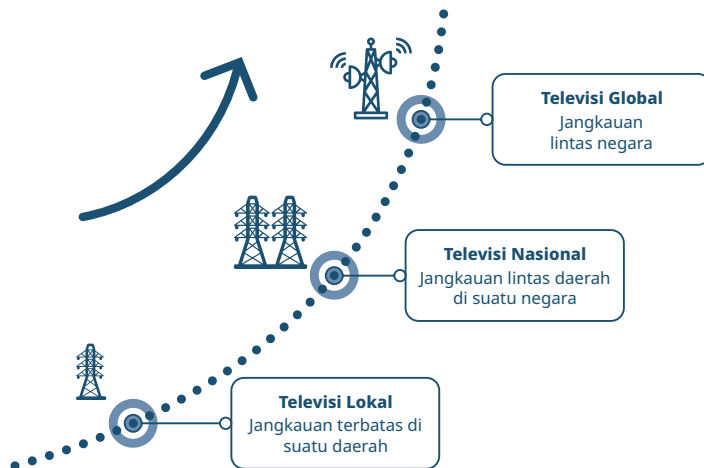
Adakah hal sejenis pada media itu dalam aktivitas penyiarannya? Jika ada kesamaan satu sama lain, kelompokkan menjadi satu. Setelah itu coba cermati bersama, ada berapa kelompok yang dapat kalian identifikasi?

Selanjutnya, guru dapat menjelaskan mengenai organisasi penyiaran televisi, baik berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, maupun berdasar cakupan siarannya. Infografik seperti yang terdapat pada buku siswa dapat digunakan sebagai sarannya, baik ditayangkan maupun dicetak sebagai poster. Dengan demikian, guru akan mudah menjelaskannya kepada siswa.

### Organisasi Penyiaran Televisi Berdasarkan Undang-Undang No. 32 tahun 2002 tentang Penyiaran



### Organisasi Penyiaran Televisi ( Berdasarkan Luas Jangkauan Penyiaran )



Di akhir pembelajaran bagian ini, guru dapat menyampaikan kembali tugas yang harus dikerjakan siswa di luar jam pelajaran di sekolah. Selain harus melakukan pengamatan sendiri, siswa perlu mendiskusikannya dalam kelompok dan menyiapkan materi presentasi kelompok.



## AKTIVITAS 1.4

Lakukan identifikasi organisasi/lembaga penyiaran yang kalian ketahui. Tuliskan nama lembaga, jenis kelembagaan, serta karakteristik siarannya masing-masing. Sajikan hasilnya dalam bentuk tabel seperti contoh berikut.

Cakupan Penyiaran	Nama Lembaga	Jenis Lembaga	Karakteristik Siaran
Lokal	1.		
	2.		
	3.		
Nasional	1.		
	2.		
	3.		
Global	1.		
	2.		
	3.		

Selanjutnya, siswa diajak untuk menelusuri stasiun televisi global sehingga mereka memiliki perspektif yang lebih luas mengenai pertelevisian. Aktivitas yang terdapat di buku siswa membantu untuk memperluas perspektif siswa.



## AKTIVITAS 1.5

Telusurilah organisasi/lembaga penyiaran yang ada di berbagai negara melalui kegiatan literasi dan tuangkanlah melalui tabel ini secara lengkap.

Organisasi Penyiaran	Negara	Nama Stasiun Televisi	Slogan	Kategori	Ciri Khas	Segmentasi
1. ....						
2. ....						
3. ....						
4. ....						
5. ....						

Bagian akhir pembelajaran subbab Karakteristik Media Penyiaran ialah pembelajaran tentang sumber daya penyiaran. Guru dapat memfasilitasi pembelajaran tentang sumber daya atau "faktor produksi" yang diperlukan untuk membuat dan menyebarkan produk penyiaran melalui aktivitas ini lebih dahulu.



## AKTIVITAS 1.6

Carilah gambar studio televisi dengan menelusuri internet. Selanjutnya, diskusikan bersama teman kalian mengenai sumber daya produksi yang terdapat pada gambar tersebut. Sajikan hasilnya di buku catatan kalian. Buatlah ringkasan penjelasannya dalam infografik berupa bagan dan gambar sederhana, serta keterangan ringkas yang semua cukup digambar dan ditulis dengan tangan.

Setelah diskusi dilakukan, guru dapat menjelaskan sumber daya produksi secara utuh. Infografik sebagaimana yang tertera pada buku siswa dapat menjadi alat bantu pembelajaran materi ini.



Selanjutnya, guru dapat mengenalkan studi kasus sebagai bahan diskusi siswa terkait tantangan sumber daya penyiaran. Berikut salah satu contoh studi kasus.





## AKTIVITAS 1.7

### Studi Kasus!

Stasiun televisi X ingin memproduksi acara *reality show* berupa kompetisi memasak. Akan tetapi, mereka hanya memiliki satu studio produksi dan sedikit kamera. Bagaimana stasiun televisi X mengatasi keterbatasan itu?

Beberapa cara untuk mengatasi keterbatasan sumber daya produksi sebagai berikut.

- Menggunakan teknologi yang lebih efisien. Stasiun televisi dapat mengoptimalkan peralatan, seperti menggunakan kamera multifungsi dan menggantikan beberapa kamera lain.
- Menggunakan lokasi yang lebih fleksibel. Stasiun televisi dapat menggunakan lokasi yang sudah ada, seperti dapur restoran, tanpa perlu membangun dapur khusus di studio.
- Membuat jadwal produksi yang efisien. Stasiun televisi dapat membuat jadwal produksi yang efisien dengan mengoptimalkan penggunaan studio dan kamera yang tersedia.
- Mencari sponsor. Stasiun televisi dapat bekerja sama dan berkolaborasi dengan sponsor untuk menyediakan sumber daya produksi, seperti dapur khusus, alat memasak, atau bahan-bahan makanan.

Selama proses pembelajaran, guru perlu menyebutkan berulang-ulang *soft skills* yang diperlukan terkait pendalaman materi Karakteristik Media Penyiaran. Aspek *soft skills* ini perlu ditekankan lagi pada akhir pembelajaran subbab ini. Sebagaimana telah disebutkan terdahulu, *soft skills* utama yang diperlukan terkait bagian ini ialah **kemauan belajar dan beradaptasi, disiplin, komunikasi, serta kerja sama.**



## 2. Format Program Penyiaran



### AKTIVITAS 1.8

Pilihlah sebuah program siaran televisi yang paling kalian sukai. Identifikasilah beberapa hal yang menurut kalian menarik dalam program tersebut. Diskusikan bersama teman kalian dan sajikan hasilnya di buku catatan kalian.

Bayangkan pula jika kalian ditugasi membuat program siaran televisi seperti program yang kalian sukai. Apa yang akan kalian lakukan agar program rancangan kalian tersebut menarik? Apa strategi kalian agar program siaran tersebut ditonton banyak orang? Tuliskan jawaban kalian di buku catatan dan presentasikan hasilnya dalam forum diskusi kelas.

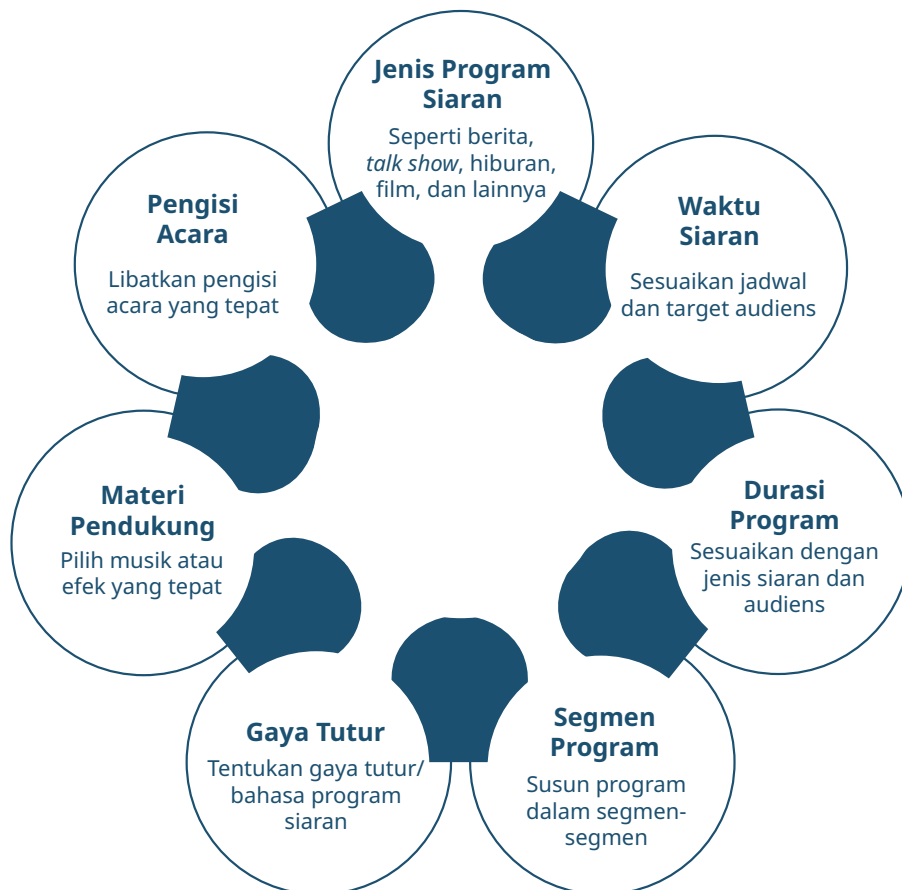
Aktivitas di atas menjadi pembuka pembelajaran format program penyiaran. Untuk itu, guru perlu menyampaikan kepada siswa pada pertemuan sebelumnya agar membuat rancangan format siaran terlebih dahulu.

Begitu pembelajaran dimulai, diskusi kelas dapat dilakukan. Berdasarkan diskusi, setiap siswa diminta membuat catatan awal yang perlu diperbaiki pada rancangan program siaran yang dibuatnya. Selanjutnya, guru menyampaikan konsep utuh format program siaran.

Cara ini berbeda dengan praktik pembelajaran yang sering terjadi. Banyak guru langsung mengajarkan materi dalam buku, sedangkan siswa tidak diminta bersiap belajar terlebih dahulu. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak optimal.

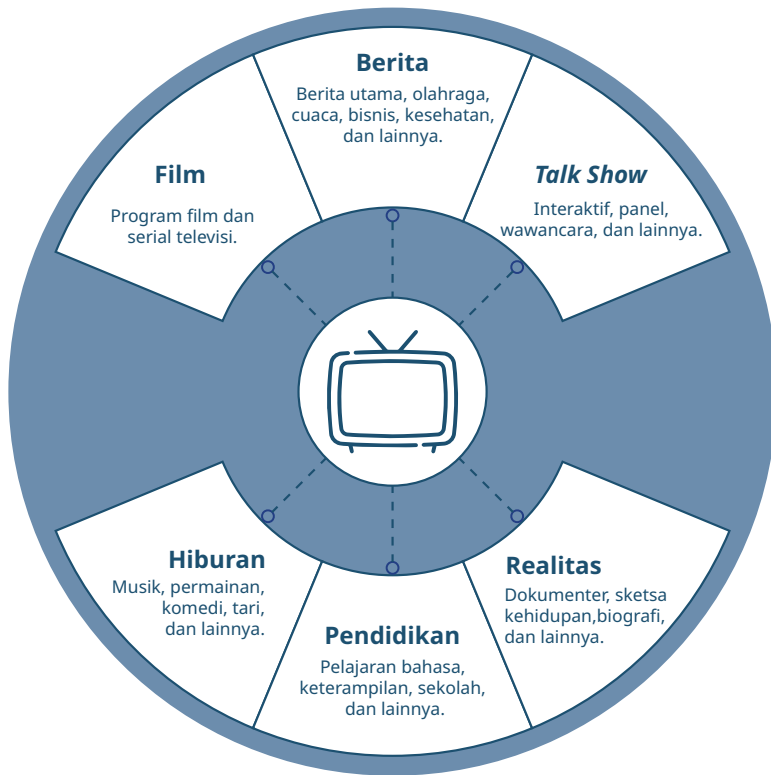
Selanjutnya, dalam menjelaskan konsep utuh tentang format program penyiaran, guru dapat menggunakan infografik dalam buku siswa ini. Guru juga dapat menggunakan infografik lain yang dipandang lebih relevan dengan situasi pembelajaran di sekolah.

### Elemen Format Program Siaran



Dalam format program penyiaran, elemen yang memiliki beragam aspek ialah jenis program penyiaran. Oleh karena itu, guru perlu mengajak siswa untuk membahas khusus elemen ini. Infografik berikut dapat menjadi salah satu sarannya.

## Jenis Program Siaran



Untuk memperkuat pendalaman pembelajaran bagian ini, guru perlu memberikan penugasan sebagaimana halnya tertera pada buku siswa. Penugasan secara kelompok ini pada dasarnya merupakan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).



### AKTIVITAS 1.9

#### Merancang Program Jurnalistik

Kalian diminta merancang program jurnalistik yang bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai suatu isu atau topik yang penting dan relevan. Program jurnalistik yang akan kalian rancang dapat berupa *talk show*, reportase investigasi, atau jenis lainnya.

## Tugas

Pilih topik yang penting dan relevan untuk program jurnalistik yang akan kalian rancang. Topik ini dapat berupa masalah sosial, politik, ekonomi, atau isu penting lainnya yang sedang menjadi perhatian masyarakat.

- Tentukan format program jurnalistik yang akan kalian rancang. Apakah akan berupa *talk show*, reportase investigasi, atau jenis program jurnalistik lainnya. Sesuaikan format program dengan isu atau topik yang telah kalian pilih.
- Buat daftar narasumber yang akan diundang untuk mengisi program jurnalistik kalian. Narasumber yang diundang harus memiliki kompetensi dan pengetahuan yang relevan dengan isu atau topik yang dibahas.
- Siapkan kebutuhan teknis produksi program jurnalistik, seperti lokasi syuting, kru produksi, alat-alat produksi, dan lain-lain.
- Presentasikan rancangan program jurnalistik kalian secara tertulis dalam bentuk proposal. Proposal harus berisi judul program, format program, narasumber yang akan diundang, serta kebutuhan teknis produksi program.
- Jelaskan juga tujuan dan manfaat dari program jurnalistik yang kalian rancang, serta target audiens yang ingin kalian sasar.

### Catatan:

Pastikan rancangan program jurnalistik yang kalian buat bersifat objektif, akurat, dan informatif. Hindari mengambil sudut pandang yang tendensius atau memihak pada pihak tertentu.

Pada akhir pembelajaran subbab ini, guru perlu mengingatkan kembali *soft skills* yang telah disampaikan dalam berbagai kesempatan yang relevan sebelumnya. *Soft skills* utama terkait dengan pengembangan format program penyiaran, sebagaimana telah disebut di atas ialah **kreativitas, kemauan belajar dan beradaptasi, komunikasi, kerja sama, dan disiplin.**

### 3. Pola Acara Siaran

Pembelajaran mengenai pola acara siaran dapat diawali dari penugasan kepada siswa dalam kelompok masing-masing. Siswa diminta mengamati pola siaran pada stasiun televisi yang berbeda. Berbasis proses pembelajaran inkuiri yang membuat siswa dapat ‘menemukan sendiri’ pengertian pola acara siaran, pembelajaran dalam kelas dapat dikembangkan.

Di sini guru perlu mencermati partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Khususnya, siswa yang cenderung tertinggal berdasarkan hasil asesmen awal.



#### AKTIVITAS 1.10

Amatilah pola acara siaran televisi pada dua stasiun televisi yang berbeda selama satu minggu. Buatlah laporan singkat tentang pola acara siaran dari tiap-tiap stasiun televisi yang kalian amati. Laporan tersebut hendaknya memuat beberapa poin berikut.

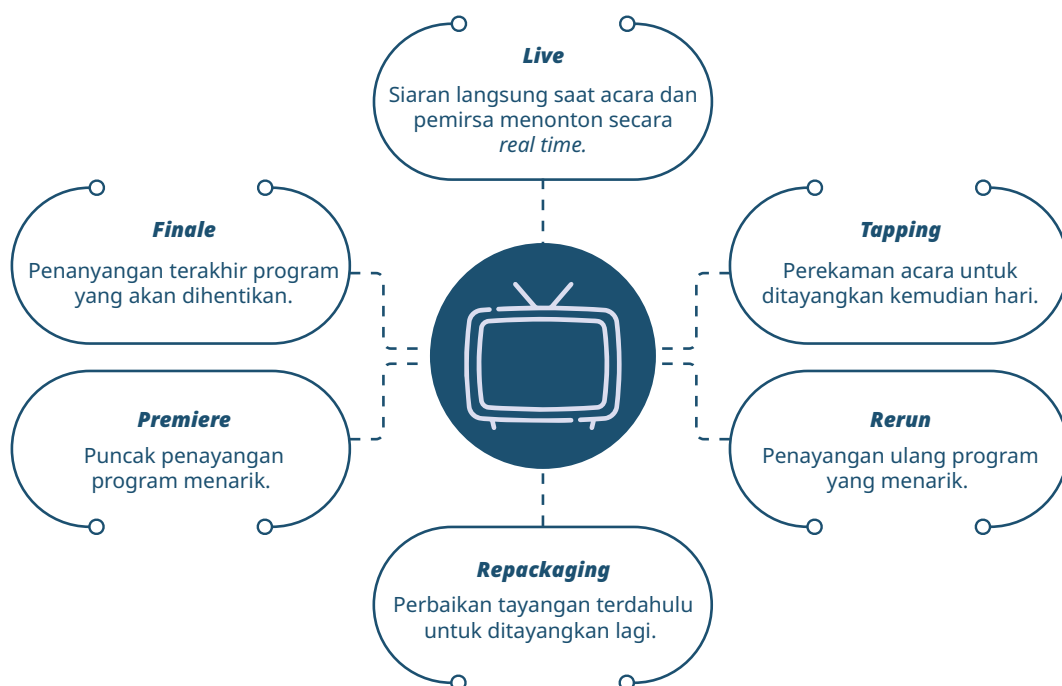
- Deskripsi singkat mengenai profil stasiun televisi.
- Daftar program acara yang disiarkan setiap hari beserta jam tayangnya.
- Analisislah mengenai pola acara siaran, termasuk jenis program yang paling banyak disiarkan, durasi program, frekuensi tayangan ulang, dan segmen target penonton.
- Buatlah rekomendasi perbaikan pola acara siaran pada salah satu stasiun televisi yang kalian amati dengan menyajikan argumentasi dan saran strategi yang tepat.

#### Catatan:

Dalam pembuatan laporan, kalian dapat menggunakan tabel atau grafik untuk memudahkan analisis pola acara siaran. Stasiun televisi yang kalian amati hendaknya berbeda jenis (nasional, lokal, swasta, atau publik) untuk memperoleh hasil yang lebih variatif dan komprehensif.

Selanjutnya, guru dapat mengajak siswa untuk bersama-sama mencermati rumusan pola siaran televisi. Siswa diajak untuk memperhatikan pola acara harian sebuah stasiun dalam seminggu untuk mengetahui kesesuaiannya dengan target audiens. Siswa diajak mendiskusikan kapan biasanya ibu rumah tangga, anak-anak, remaja, hingga orang tua menonton televisi. Acara-acara apa favorit setiap kelompok itu.

## Jenis Penyiaran Berdasar Waktu



Identifikasi target audiens setiap program menjadi aspek kunci dalam perumusan pola acara siaran. Hal itu perlu ditekankan setiap kali dalam kesempatan yang relevan. Begitu juga *soft skills* utama dalam pembelajaran bagian ini, yaitu **kemauan belajar dan beradaptasi, kreativitas, disiplin, komunikasi, serta kerja sama**.

## 4. Ide Kreatif dan Riset Siaran

Guru dapat menggunakan infografik yang ada di buku siswa dalam pembelajaran subbab ini, khususnya pembelajaran tentang pengembangan ide kreatif yang memiliki sepuluh elemen. Banyak pendekatan pembelajaran menarik yang dapat dilakukan terkait pembelajaran ini. Salah satunya dengan mengubah setiap elemen menjadi *role play*. Apabila model itu digunakan, seluruh siswa di kelas dapat dibagi menjadi sepuluh kelompok. Setiap kelompok diminta menggambarkan elemen itu dalam seni peran sederhana yang kreatif. Sebagai contoh, seni peran bertema menginspirasi, menghibur, unik, hingga kejutan sebagaimana nama elemen ide kreatif.

Dengan cara itu, ide kreatif bukan semata sebagai pengetahuan kognitif. Ide kreatif merupakan hal nyata yang perlu ditumbuhkembangkan secara langsung dalam diri siswa. Seni peran merupakan salah satu cara menumbuhkembangkan jiwa kreatif siswa. Tentu saja guru dapat menggunakan cara lain yang juga efektif.

### Elemen Pengembangan Ide Kreatif



Untuk dapat memproduksi program televisi yang berkualitas tentu tidak cukup dengan mengandalkan kreativitas spontan. Setiap pengembangan program perlu didukung dengan riset. Oleh karena itu, pembelajaran riset terkait pengembangan program merupakan hal pokok dalam pembelajaran Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi.

Guru perlu meminta pandangan siswa tentang riset untuk pengembangan program penyiaran termasuk ide kreatifnya. Pastikan siswa paling maju dan paling tertinggal berdasarkan hasil asesmen awal dalam pemahamannya tentang penyiaran televisi berpartisipasi penuh untuk menyampaikan pandangannya.



Setelah itu, guru menyampaikan pemahaman utuh tentang riset untuk pengembangan program penyiaran. Infografik di buku siswa dapat menjadi sarana efektif untuk memaparkan elemen riset.



Di akhir pembelajaran, guru dapat mengarahkan siswa untuk melaksanakan pembelajaran berbasis projek dengan membuat riset bersama kelompok masing-masing. Namun sebelum itu, guru perlu menyampaikan *soft skills* yang diperlukan terkait ide kreatif dan riset penyiaran televisi. *Soft skills* yang dikembangkan, yaitu **kreativitas, kemauan belajar dan beradaptasi**, serta **komunikasi**.



### AKTIVITAS 1.11

Lakukanlah riset sederhana untuk mencari ide rancangan program televisi jurnalistik yang pernah kalian buat pada pertemuan sebelumnya.

1. Pilihlah beberapa metode riset berikut.
  - Pencarian informasi *online*.
  - Wawancara.
  - Kunjungan ke lokasi.
  - Observasi langsung.
  - Studi kasus topik terkait.
  - Konsultasi dengan ahli.
  - Tinjau kembali sumber yang sudah ada.
2. Susunlah hasil riset dalam rancangan program sehingga menjadi bagian dari desain produksi.



## D. Refleksi Guru

Setelah memfasilitasi pembelajaran Konsep dan Ide Kreatif Siaran Televisi, guru perlu mencatat semua yang dirasakannya selama memfasilitasi pembelajaran. Bagian mana yang dinilainya sudah optimal dan mana yang belum optimal dari proses pembelajaran.

Penilaian diri tentang efektivitas pembelajaran bukan hanya menyangkut konten, melainkan juga terkait *soft skills* yang relevan dengan bab ini.

1. Apakah guru sudah optimal dalam memfasilitasi pembelajaran tentang **karakteristik media penyiaran, format program siaran, pola acara siaran**, serta **ide kreatif dan riset**? Pembelajaran mana yang perlu ditingkatkan kualitasnya dan bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut?
2. Apakah guru sudah optimal dalam menanamkan *soft skills* atau keterampilan lunak **komunikasi, kerja sama, kemauan belajar dan beradaptasi, disiplin**, serta **kreativitas** untuk pembelajaran Konsep dan Ide Kreatif Siaran? Apa yang perlu dilakukan untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran yang memperkuat kemampuan tersebut?

## E. Asesmen/Penilaian

Asesmen di bagian ini berupa penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran di bab ini. Penilaian tersebut mencakup kompetensi siswa dalam Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi maupun *soft skills* yang terkait dengan materi bab tersebut.

Untuk penilaian, guru dapat menggunakan materi asesmen yang terdapat pada buku siswa. Materi tersebut terdiri atas lima butir soal meliputi aspek karakteristik media penyiaran, format program penyiaran, pola acara siaran, ide kreatif dan riset, serta *soft skills*.

Guru juga dapat mengembangkan materi asesmen sendiri yang lebih relevan dengan situasi di lingkungan sekolah. Khusus untuk asesmen *soft skills*, guru dapat mengembangkan model sendiri dengan menggunakan model berikut sebagai contoh atau model lain yang lebih relevan.

### Contoh Instrumen Penilaian Aktivitas Pembelajaran

Kode Instrumen	:	IP 1.1
Keterangan	:	Panduan Penilaian Aktivitas 1.11
Subjek Amatan	:	Individu
Nama Siswa	:	.....
<i>Soft skill</i> yang diukur/Variabel	:	Komunikasi
Teknik penggunaan angket	:	Guru melakukan observasi pada saat siswa menyampaikan (presentasi) hasil Aktivitas 1.11, yaitu riset terkait ide rancangan program dengan panduan sebagai berikut.

No.	Aspek Amatan	Skor	Keterangan
1.	Kemampuan menarik perhatian audiens/temannya.		Kriteria Skor 1: Kurang 2: Sedang 3: Baik 4: Sangat Baik
2.	Ketepatan dan daya tarik materi presentasi.		
3.	Kemampuan mempresentasikan rancangan seperti keruntutan, kefokusan, hingga kejelasan.		
4.	Kemampuan merespons tanggapan audiens/teman berupa pertanyaan, masukan, dan kritik.		
5.	Kemampuan menarik pembelajaran dari presentasi.		
<b>Jumlah</b>			
<b>Rata-rata (Jumlah: 5)</b>			

#### Keterangan:

Nilai rata-rata 1 – 1,75 = Kurang (D); > 1,75 – 2,5 = Sedang (C); > 2,5 – 3,25 = Baik (B); dan >3,25 – 4 = Sangat Baik (A)

Selanjutnya, hasil penilaian terhadap peserta didik untuk setiap jenis *soft skill* dapat ditabulasikan. Hasil tabulasi diperlukan untuk pengembangan *soft skill* diri setiap siswa lebih lanjut. Adapun contoh tabulasi hasil penilaian *soft skill* sebagai berikut.

### Tabulasi Hasil Penilaian *Soft Skill*

No.	Nama	Ragam <i>Soft Skill</i> (Nilai)				
		A	B	C	D	E
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

#### Keterangan:

Ragam *Soft Skill* adalah A = Komunikasi; B = Kolaborasi; C = Kemampuan belajar dan adaptasi; D = Disiplin; dan E = Kreativitas. Nilai diambil dari amatan individu sebagaimana dicontohkan dalam instrumen sebelumnya. Dari tabulasi ini akan diketahui, *soft skill* yang sudah optimal dalam diri setiap siswa dan *soft skill* yang perlu ditingkatkan lagi.

## F. Pengayaan

Untuk pengayaan pembelajaran, guru perlu menelusuri kanal-kanal yang relevan dengan materi pembelajaran bab ini, mulai dari aspek sejarah hingga menyangkut pengembangan ide kreatif dan riset. Salah satu kanal yang dapat diakses guru untuk keperluan tersebut ialah YouTube.

Guru dapat mencari sendiri tayangan yang paling sesuai dengan kebutuhannya, seperti unggahan 'Panji Dwi' yang bertema 'Sejarah Penyiaran', 'Sistem Studio Televisi' dan lain-lain. Begitu pula unggahan asing seperti 'How TV Stations Works' dan lain-lain. Guru dapat mengajak siswa untuk berselancar di kanal-kanal yang telah dikurasi oleh guru.



## G. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa dapat dikembangkan dari materi yang sudah tertera dalam buku siswa, terutama materi penugasan baik yang bersifat individu maupun kelompok. Pada bagian ini, penugasan lebih diarahkan dalam kelompok. Dengan demikian lembar kegiatan siswa yang akan dikembangkan sebagai acuan aktivitas kelompok.

Penugasan pada bagian ini mencakup berbagai aspek inkuiri, seperti pengamatan terhadap program televisi hingga wawancara narasumber untuk memperoleh informasi. Selain itu, arahan untuk pembelajaran berbasis proyek, seperti merancang program penyiaran televisi dan melakukan riset untuk penyiaran.



## H. Kegiatan Tindak Lanjut

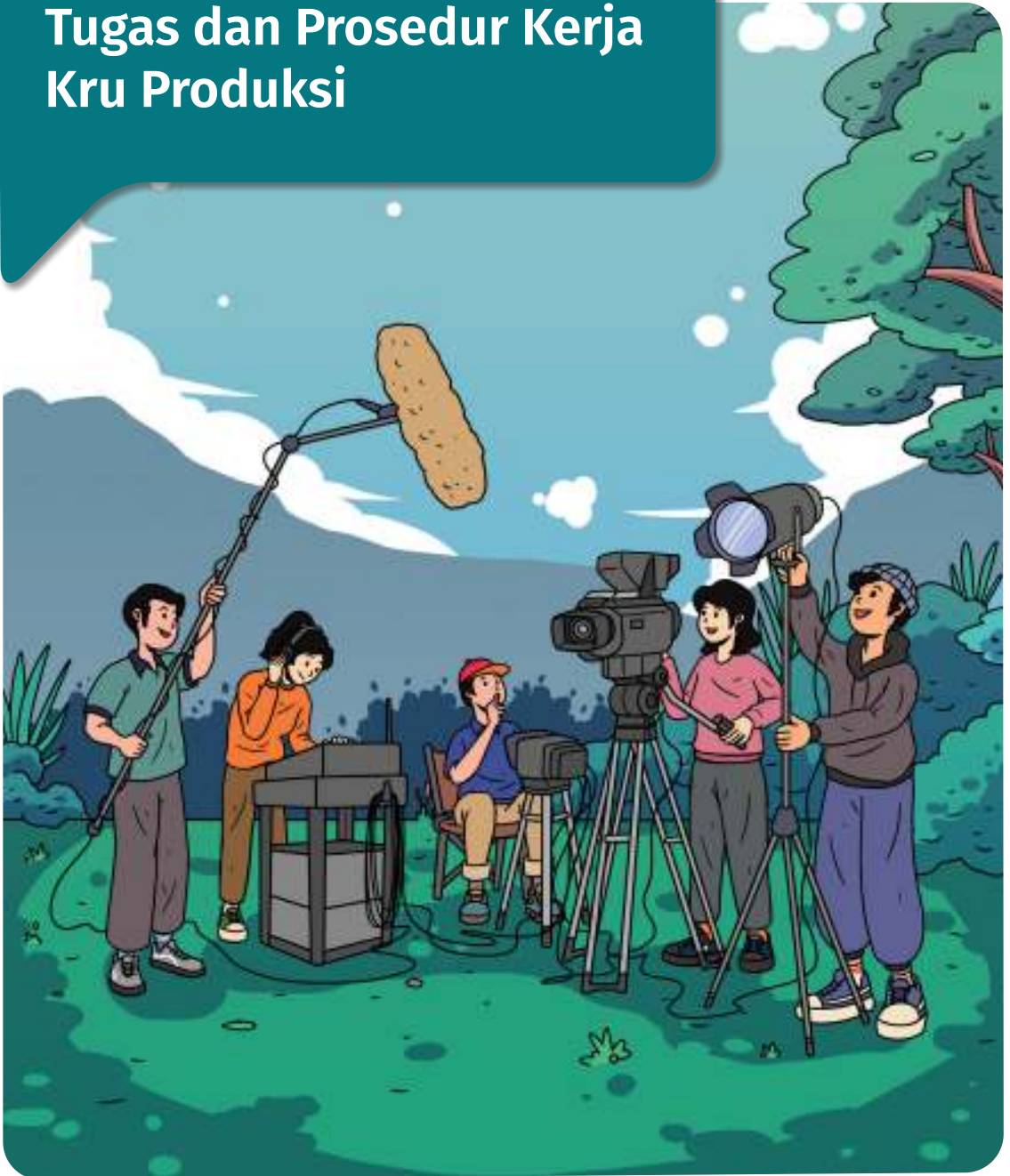
Kegiatan tindak lanjut setelah pembelajaran bab ini dilakukan dalam masa pembelajaran bab berikutnya. Tindak lanjut berupa perbaikan cara memfasilitasi pembelajaran berdasar hasil refleksi sendiri oleh guru. Guru menggunakan cara-cara yang dinilainya lebih tepat dengan cara belajar siswa di lingkungan sekolah masing-masing.

Selain itu, kegiatan tindak lanjut didasarkan pada hasil asesmen yang dilakukan, baik asesmen formal yang dilakukan di akhir pembelajaran maupun asesmen informal atau pengamatan oleh guru sehari-sehari. Guru dapat membentuk kegiatan tutorial dengan menggunakan tutor sebaya.

Para siswa yang tertinggal dalam pembelajaran sebelumnya dapat belajar bersama dengan siswa yang terdepan dalam pembelajaran. Dengan demikian, energi dan kemampuan lebih dari siswa yang menjadi tutor sebaya dapat tersalurkan. Siswa tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran rekannya yang tertinggal dalam pembelajaran.

## BAB 2

# Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi



Bab 2 Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi ini terdiri atas 10 subbab. Setiap subbab memuat materi mengenai tugas dan prosedur kerja tiap kru produksi dilengkapi perilaku positif, etika dalam set, serta bahasa televisi yang mendukung peran dan tugas tersebut. Selain uraian materi, bab ini juga dilengkapi dengan contoh kasus dan aktivitas yang membangun pemahaman tentang tugas dan peran kru produksi serta *soft skill* yang terkait dengan peran-peran tersebut. Aktivitas-aktivitas pada bab ini disajikan untuk membangun *critical thinking* siswa dan melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Di akhir bab, disajikan projek yang bertujuan memperdalam pemahaman siswa tentang tugas dan prosedur kerja kru produksi melalui aktivitas berbagi peran.





## AKTIVITAS 2.1

Coba kalian simak salah satu siaran video *podcast* di platform digital/*online*. Kalian dapat mencari *podcast-podcast* di *channel* Youtube milik salah satu sekolah. Cermati siaran tersebut. Untuk memproduksi siaran jurnalistik tersebut, sebutkan tugas dari tiap-tiap kru produksi yang kalian ketahui! Tuliskan hasil identifikasi dalam tabel seperti contoh berikut di buku catatan kalian!

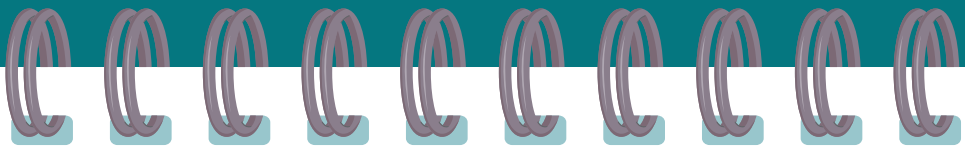
No.	Kru Produksi	Peran
1.	Produser	- Merencanakan anggaran - ...
2.	Pengarah Acara	
3.	Penulis Naskah	
4.	Penata Kamera	
5.	Penata Cahaya	
6.	Penata Suara	
7.	Penata Artistik	



## Perhatikan contoh kasus berikut!

Saat mempersiapkan siaran berita harian, sutradara harus memilih berita yang akan disiarkan, mengatur urutan cerita, dan membuat keputusan terkait presentasi visual dan audio. Selain itu, sutradara perlu berkoordinasi dengan produser untuk menentukan segmen waktu yang tepat bagi setiap berita dan elemen produksi lainnya.

Hari ini, terdapat beberapa cerita penting yang harus disiarkan, tetapi durasi waktu yang terbatas membuat sutradara harus mengambil keputusan cepat untuk memprioritaskan berita yang akan disajikan secara detail dan berimbang signifikan pada penonton. Sutradara harus **cermat** dan **tepat dalam mengambil keputusan**.



## Projek Berbagi Peran

Kalian sudah mencoba membuat rancangan program untuk suatu siaran jurnalistik pada Bab 1. Selanjutnya, pada akhir bab ini kalian akan melakukan persiapan untuk membagi kru produksi. Dalam mengerjakan tugas ini, kalian diberi kebebasan untuk memilih peran yang sesuai dengan minat dan bakat. Kalian juga diberi kebebasan untuk memilih jenis siaran jurnalistik yang akan diproduksi. Siaran jurnalistik yang dapat kalian pilih antara lain *podcast/talkshow*, dokumenter, atau lainnya. Sebelum melakukan produksi siaran jurnalistik tersebut, lakukan projek akhir bab ini untuk persiapan.

1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 7 orang.
2. Bagilah peran menjadi: produser, penulis naskah, pengarah acara sutradara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik.
3. Setelah dibagi peran, deskripsikan tugas dan prosedur kerja yang akan kalian lakukan dalam proses produksi siaran jurnalistik tersebut. Deskripsi tugas dan prosedur kerja dibuat detail sesuai dengan siaran yang akan diproduksi.
4. Dalam deskripsi tugas dan prosedur kerja tersebut, sebutkan pula *soft skills* yang dibutuhkan misalnya komunikasi, kerja sama, kreatif, kepemimpinan, terbuka terhadap masukan, dan lain-lain.
5. Presentasikan hasil identifikasi kelompok kalian di depan kelas.

Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang paling sesuai dengan kondisi di sekolah. Beberapa pilihan metode pembelajaran yang dapat digunakan antara lain diskusi, pembelajaran inkuiri, *problem-based learning*, dan *project-based learning*. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran lain yang paling sesuai dengan kondisi sekolah dan mendorong pembelajaran berpusat kepada siswa.

Aktivitas di buku siswa dapat dijadikan inspirasi untuk asesmen formatif dan sumatif. Meskipun demikian, guru dapat membuat sendiri asesmen sesuai dengan kebutuhan. Guru dapat menyiapkan laptop, proyektor, dan media lain untuk menampilkan video-video pembelajaran yang mendukung materi.



## A. Skema Pembelajaran

### 1. Tujuan Pembelajaran

Sebelum mempelajari materi, guru perlu mempelajari tujuan pembelajaran bab ini. Adapun tujuan pembelajaran bab ini sebagai berikut.

- a. Siswa dapat memahami tugas kru produksi siaran jurnalistik (produser, penulis naskah, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik).
- b. Siswa dapat menganalisis prosedur kerja kru produksi siaran jurnalistik (produser, penulis naskah, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik).

Dari rumusan tujuan tersebut, tergambar bahwa Bab 2 ini akan berfokus pada pengetahuan pendahuluan yang harus dimiliki siswa sebelum masuk ke bab operasional siaran jurnalistik. Siswa akan diajak mengenali macam-macam kru produksi, peran, tugas, hingga prosedur kerjanya.

## 2. Peta Materi



### SOFT SKILLS YANG DIKEMBANGKAN

Kreatif  
Komunikasi  
Kerja sama  
Kepemimpinan  
Terbuka terhadap masukan  
Kecermatan

Peta materi merupakan penjabaran materi/ konsep yang akan dibahas pada bab ini. Dalam hal ini, materi hanya berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kru produksi yang dijelaskan dalam materi bab ini terdiri atas produser, pengarah acara, penulis naskah, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik. Setiap kru produksi akan dijabarkan tugas dan prosedur kerjanya serta *soft skills* yang ditekankan dalam bab ini. Bab ini akan menjelaskan tugas dan prosedur kerja kru produksi tersebut. Dalam melaksanakan tugasnya, kru produksi tidak hanya wajib menguasai keterampilan teknis (*hard skills*), tetapi juga menguasai *soft skills* yang menunjang pekerjaannya.

Peta materi ini dibuat untuk mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan sendiri peta materi yang paling mudah dipahami dan diaplikasikan.

### 3. Mengetahui Kemampuan Awal Siswa

Sebelum memasuki Bab 2, penting bagi guru untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Asesmen/penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan Aktivitas 2.1 pada buku siswa. Jika siswa tidak diperbolehkan membawa gawai ke sekolah, guru dapat menyiapkan video siaran jurnalistik agar siswa dapat mengerjakan Aktivitas 2.1. Video yang ditampilkan guru mengandung konten positif, misalnya guru dapat menampilkan Sinar Sapa Pendidikan “SIBI untuk Mendorong Budaya Literasi Indonesia” pada akun YouTube BSKAP Kemendikbudristek



(<https://www.youtube.com/watch?v=5EkbfovDRNU&list=PLytsfzcn6kEws3bj9qV-h1uyVQBnMV7Ig&index=5>)

## 4. Rekomendasi Alokasi Waktu

Bab ini terdiri atas sepuluh subbab yang memuat penjelasan tentang kru produksi (tujuh subbab), perilaku positif dalam produksi program televisi, etika dalam set, dan bahasa televisi. Bab ini dapat diselesaikan dalam lima pekan. Pekan pertama dapat diisi dengan asesmen formatif sebelum pembelajaran dilanjutkan dengan subbab A–B. Pekan kedua dapat diisi dengan subbab C–D. Pekan ketiga dapat diisi dengan subbab E–F. Pekan keempat dapat diisi dengan subbab G–I. Pekan kelima dapat diisi dengan subbab J dan asesmen akhir. Guru dapat menyesuaikan kembali alokasi waktu ini dengan kondisi di kelas masing-masing.

## 5. Apersepsi

Apersepsi merupakan bagian penting untuk mendorong minat belajar siswa terhadap materi yang akan dibahas. Apersepsi bisa bermacam-macam, mulai dari menanyakan pengalaman siswa terkait materi yang akan dibahas, mengulik pengetahuan yang dimiliki siswa terkait materi, atau lainnya. Dalam buku siswa disampaikan apersepsi berupa pertanyaan terkait fenomena yang sering terjadi di dunia jurnalistik televisi.

Pernahkah kalian melihat tayangan *podcast* atau *talkshow* di platform digital? Tentunya *podcast* yang berisi konten positif dan sesuai dengan umur kalian ya. Saat ini banyak sekali *podcast* yang memiliki *viewers* hingga mencapai lebih dari satu juta orang. Wah kira-kira berapa penghasilan *content creator* dengan penonton jutaan ya? Apakah kalian juga tertarik untuk menjadi *content creator*? Bagaimana kalian bisa memproduksi satu siaran *podcast*? Siapa saja yang terlibat dalam produksi siaran *podcast*? Untuk menjawab pertanyaan ini, kalian dapat mempelajari bab ini.

Dalam hal ini, guru dapat menanyakan pengalaman siswa saat mengamati fenomena penyajian berita seperti yang disampaikan dalam apersepsi. Guru juga dapat memberikan apersepsi lain yang relevan, misalnya menanyakan apakah siswa pernah melihat siaran jurnalistik seperti *talkshow*, *podcast*, dan sejenisnya? Secara lebih dalam, guru bertanya bagaimana komentar siswa terkait produksi siaran jurnalistik tersebut? Apakah hanya pengisi acara yang berperan dalam program tersebut? Apakah ada kru lain yang berperan? Kira-kira siapa saja yang berperan, dan sebagainya. Guru dapat menggali pengetahuan awal siswa terkait materi pada bab ini.







Apersepsi lainnya, guru dapat menayangkan video siaran jurnalistik (video ini juga dapat digunakan untuk asesmen formatif sebelum pembelajaran). Selanjutnya, guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan materi seperti pada pilihan apersepsi sebelumnya. Selain apersepsi-apersepsi tersebut, guru dapat menggunakan apersepsi lain yang dirasa paling sesuai dan paling dekat dengan kondisi siswa di sekolah.

## 6. Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran

Materi pokok pada bab ini terdiri atas tujuh hal sesuai dengan kru produksi yang akan dijelaskan. Setiap kru produksi dijelaskan dalam satu subbab tersendiri. Guru dapat mempelajari materi pokok yang ada di buku siswa dan dapat mencari referensi lain yang sesuai untuk memperkaya pemahaman materi. Aktivitas-aktivitas pembelajaran yang disajikan dalam Tabel 2.1 tidak hanya aktivitas yang ada di buku siswa, tetapi juga mencakup alternatif aktivitas lain yang dapat dilakukan oleh guru. Meskipun demikian, aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas tidak terbatas pada yang tersaji di tabel. Guru dapat menambahkan alternatif aktivitas pembelajaran lain yang paling sesuai dengan kondisi sekolah dan lebih baik lagi jika dapat menggali potensi di wilayah masing-masing.

**Tabel 2.1** Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi

No.	Subbab	Materi Pokok	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
1.	Produser	Tugas dan prosedur kerja	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengamati siaran jurnalistik</li><li>• Mengamati lingkungan sekitar untuk menemukan ide siaran jurnalistik</li><li>• Diskusi studi kasus</li><li>• <i>Role playing</i></li><li>• ....</li></ul>
2.	Penulis naskah	Tugas dan prosedur kerja	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diskusi studi kasus</li><li>• Mengamati siaran jurnalistik</li><li>• <i>Role playing</i></li><li>• ....</li></ul>
3.	Pengarah Acara	Tugas dan prosedur kerja	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diskusi studi kasus</li><li>• Mengamati siaran jurnalistik</li><li>• <i>Role playing</i></li><li>• ....</li></ul>
4.	Penata Kamera	Ide kreatif	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diskusi studi kasus</li><li>• Mengamati siaran jurnalistik</li><li>• <i>Role playing</i></li><li>• ....</li></ul>
5.	Penata Cahaya	Tugas dan prosedur kerja	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diskusi studi kasus</li><li>• Mengamati siaran jurnalistik</li><li>• <i>Role playing</i></li><li>• ....</li></ul>

No.	Subbab	Materi Pokok	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
6.	Penata Suara	Tugas dan prosedur kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi studi kasus</li> <li>• Mengamati siaran jurnalistik</li> <li>• Penugasan terkait hak cipta</li> <li>• <i>Role playing</i></li> <li>• ....</li> </ul>
7.	Penata Artistik	Tugas dan prosedur kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi studi kasus</li> <li>• Mengamati siaran jurnalistik</li> </ul>
8.	Perilaku Positif dalam Produksi Program Televisi	Pemecahan masalah, fleksibilitas dan adaptabilitas, kerja tim, komunikasi efektif, kreativitas, manajemen waktu, ketahanan emosional, komunikasi antarbudaya, manajemen konflik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi studi kasus</li> <li>• ....</li> </ul>
9.	Etika dalam Set	Menghormati privasi dan keamanan, komunikasi yang jelas dan terbuka, menghormati peran dan tanggung jawab, kerja tim dan kolaborasi, keterbukaan terhadap umpan balik, menghormati hak kekayaan intelektual, dan menghormati kode etik jurnalistik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi studi kasus</li> <li>• Penugasan terkait hak cipta</li> </ul>
10.	Bahasa Televisi	<i>Floor director, cue, roll camera, standby, action, cut, zoom in/ out, take</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Games flashcard</i></li> <li>• Diskusi</li> <li>• ....</li> </ul>

## 7. Rangkuman

Rangkuman disajikan secara ringkas pada tiap akhir bab. Rangkuman berisi materi esensial yang dapat menjadi indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan rangkuman ini untuk mengingat kembali materi yang sudah disajikan dalam bab ini.

## 8. Refleksi

Refleksi dapat dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk membaca bagian Refleksi di akhir bab ini. Pada bagian ini, guru dapat mencermati hasil kerja siswa saat asesmen sebelum pembelajaran dan asesmen sumatif di akhir bab. Guru juga dapat memfasilitasi siswa yang masih merasa kesulitan pada bab ini. Kesulitan apa yang masih ditemui? Apa yang membuat siswa kurang memahami materi tertentu? Guru dapat menanyakan hal-hal lain terkait hasil refleksi sehingga siswa merasa terbantu dalam menemukan jawabannya.





## 9. Asesmen

Asesmen dalam bab ini terdiri atas dua bagian, yaitu asesmen formatif untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan asesmen sumatif di akhir bab. Asesmen formatif dapat dilakukan dengan Aktivitas 2.1. Sementara itu, asesmen sumatif dilakukan dengan asesmen di akhir bab. Asesmen formatif dapat dilakukan melalui aktivitas-aktivitas di dalam bab atau aktivitas lain yang disusun sendiri oleh guru. Asesmen yang ada di buku siswa hanya bersifat inspirasi. Guru dapat mengembangkan asesmen sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing.

## 10. *Soft Skill* dalam Pembelajaran

Dalam bab ini, terdapat beberapa keterampilan lunak (*soft skills*) yang ditekankan antara lain kreatif, inovatif, kepemimpinan, kerja sama, komunikasi, ketelitian, kecermatan, mudah beradaptasi, pembelajar, dan kejujuran. *Soft skill* tiap subbab disajikan dalam tabel berikut.

No.	Subbab	Kecakapan Lunak ( <i>Soft Skills</i> )
1.	Produser	Kreatif dan inovatif, perencanaan yang baik, kecermatan, kejujuran, komunikasi, dan kerja sama.
2.	Penulis Naskah	Kecermatan, kreatif, komunikasi, kerja sama, dan terbuka terhadap masukan.
3.	Pengarah Acara	Kepemimpinan, kreatif, komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah.
4.	Penata Kamera	Kreatif, mudah beradaptasi, kecermatan, dan terbuka terhadap masukan.
5.	Penata Cahaya	Kecermatan, kreatif, komunikasi, dan kerja sama.
6.	Penata Suara	Kecermatan, kreatif, terbuka terhadap masukan, komunikasi, kerja sama, dan menghormati hak cipta.

No.	Subbab	Kecakapan Lunak ( <i>Soft Skills</i> )
7.	Penata Artistik	Kreatif, komunikasi, dan kerja sama
8.	Perilaku Positif dalam Produksi Program Televisi	Pemecahan masalah, fleksibilitas dan adaptabilitas, kerja tim, komunikasi efektif, kreativitas, manajemen waktu, ketahanan emosional, komunikasi antarbudaya, serta manajemen konflik.
9.	Etika dalam Set	Menghormati privasi dan keamanan, komunikasi yang jelas dan terbuka, menghormati peran dan tanggung jawab, kerja tim dan kolaborasi, keterbukaan terhadap umpan balik, menghormati hak kekayaan intelektual, serta menghormati kode etik jurnalistik.
10.	Bahasa Televisi	Kemampuan adaptasi dan komunikasi yang baik.



## B. Persiapan Pembelajaran

Sebagai persiapan pembelajaran bab ini, guru dapat menyusun rancangan pembelajaran. Penyusunan rancangan pembelajaran berbasis pada karakteristik dan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran selanjutnya dapat diturunkan menjadi langkah-langkah pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan.

Guru dapat menyiapkan berbagai sumber pembelajaran seperti video pembelajaran, buku pengayaan, dan referensi lain yang terkait. Sumber pembelajaran ini dapat dilihat pada buku siswa dan buku panduan guru. Guru juga dapat mencari sendiri sumber pembelajaran lain di luar yang sudah disebutkan pada buku siswa dan buku panduan guru yang paling sesuai dengan kondisi sekolah dan daerah masing-masing.



## C. Kegiatan Pembelajaran

Sebelum memasuki materi, guru dapat menampilkan video yang menggugah siswa untuk tertarik mempelajari bab ini. Video yang ditampilkan dapat berupa siaran berita, *talk show*, dokumenter, atau siaran jurnalistik lainnya. Video *behind the scene* produksi siaran jurnalistik juga dapat menjadi pilihan untuk ditampilkan. Dengan melihat video *behind the scene*, siswa akan memiliki gambaran mengenai bab ini. Video dapat diperoleh dengan mencari di mesin pencarian internet atau memanfaatkan video yang dibuat/dimiliki sekolah, misalnya video ketika siswa/siswi kelas di atasnya melakukan praktik produksi siaran jurnalistik.

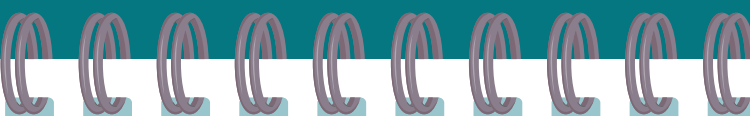
Jika belum ada video milik sendiri/sekolah, pada praktik produksi selanjutnya, guru dapat memprioritaskan perekaman video praktik. Guru juga dapat memberikan gambaran kepada siswa mengenai prospek kerja lulusan SMK/MAK Konsentrasi Keahlian Produksi dan Siaran Program Televisi. Guru dapat mengambil figur alumni yang sudah lebih dahulu berkarya di bidang ini. Hal ini dapat mendorong minat siswa mempelajari bab ini.

Guru dapat memulai pembelajaran dengan kegiatan "*ice breaking*" agar siswa lebih bersemangat. Terlebih lagi jika pembelajaran dimulai pada siang hari. *Ice breaking* dapat mengembalikan semangat siswa yang sudah seharian melaksanakan pembelajaran.

## 1. Produser

Subbab pertama yang akan dipelajari dalam buku ini adalah Produser. Guru dapat mencari amunisi pembelajaran dan materi-materi yang akan disampaikan dari sumber-sumber lain, tidak terbatas dari buku teks saja. Pembelajaran yang disajikan dalam buku ini tidak bersifat mengikat, hanya inspirasi. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing.

Sebelum mempelajari materi pada subbab ini, perhatikan contoh kasus berikut!



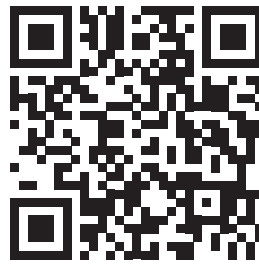
Siswa SMK Juara Media akan membuat sebuah *talk show* bertajuk kreativitas remaja untuk konten akun platform digital mereka. Salah satu narasumber yang menarik berada di luar kota. Akan tetapi, setelah dihitung-hitung, biaya produksi program tersebut tidak mencukupi jika harus menerbangkan kru ke luar kota atau mendatangkan narasumber ke sekolah. Produser dan kru produksi lain harus mencari cara agar tetap dapat menampilkan wawancara dengan narasumber tersebut tanpa harus mengeluarkan banyak biaya. Keputusan akhir yang diambil oleh produser tersebut adalah melakukan wawancara melalui aplikasi *teleconference*.

Salah satu peran produser ialah dalam perencanaan anggaran. Dalam kasus ini, produser memiliki sikap **cermat** dalam merencanakan anggaran dan **kreatif** dalam mencari alternatif solusi dari tantangan yang dihadapi.

Selain contoh kasus di atas, guru dapat menampilkan *behind the scene* produksi program berita televisi. Salah satu alternatif video yang dapat digunakan dapat dipindai pada kode QR (QR Code) dan laman di bawah. Guru dapat menampilkan video lain yang lebih menarik atau relevan dengan bahasan materi.



[https://www.youtube.com/  
watch?v=zoavUvDfAj4](https://www.youtube.com/watch?v=zoavUvDfAj4)



[https://www.youtube.com/  
watch?v=\\_kk4FT-VT40](https://www.youtube.com/watch?v=_kk4FT-VT40)

Setelah menyampaikan contoh kasus dan menampilkan video, guru dapat menggali pemahaman awal siswa terkait tugas dan peran produser dilanjutkan dengan menyampaikan apersepsi. Guru membantu siswa untuk mempelajari tugas dan prosedur kerja produser.

Peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator sehingga siswa didorong untuk aktif selama pembelajaran. Selama pembelajaran, guru menekankan kepada siswa bahwa untuk menjadi kru produksi tidak hanya kemampuan teknis yang perlu dikuasai, tetapi juga kemampuan nonteknis (*soft skill*). Adapun beberapa *soft skill* yang perlu dikuasai oleh produser antara lain kreatif dan inovatif, kemampuan perencanaan yang baik, kecermatan, kejujuran, serta kemampuan komunikasi dan kerja sama. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru dapat menekankan *soft skill* tersebut kepada siswa melalui aktivitas yang disajikan. Guru tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga penguasaan *soft skill* yang ditekankan tersebut.

Pada subbab ini disajikan aktivitas yang terkait dengan tugas produser. Guru dapat memfasilitasi siswa untuk membentuk kelompok sesuai kebutuhan, misalnya setiap kelompok beranggotakan 3–4 siswa. Setiap kelompok dapat secara bebas memilih topik berita yang akan dibahas. Dalam hal ini tentunya tidak ada jawaban benar atau salah, tetapi guru dapat mengarahkan agar siswa dapat menggali topik sederhana yang menarik untuk diberitakan.

Sebagai contoh, sekolah berada di perdesaan dengan mayoritas mata pencarian penduduk sebagai petani. Siswa dapat menggali topik terkait pertanian seperti gagal panen atau panen besar. Siswa menggali terkait fenomena panen yang sedang terjadi apakah mengalami kenaikan atau penurunan, dan faktor apa saja yang memengaruhi. Narasumber yang dapat digali ialah petani.

Contoh lain, sekolah di daerah pesisir dapat mengangkat topik tentang nelayan, perolehan ikan akhir-akhir ini mengalami kenaikan atau penurunan, dan faktor yang memengaruhi. Narasumber yang diangkat ialah nelayan. Sekolah di perkotaan dapat mengangkat topik tentang niaga, misalnya kenaikan harga sembako. Siswa dapat menggali informasi dari pedagang. Selain itu, berita-berita ringan seperti liputan tempat wisata di daerah setempat dapat menjadi topik yang diangkat. Berita ringan terkait kuliner khas juga dapat dikemas menjadi berita yang menarik. Dalam aktivitas ini, guru dapat mengamati *soft skill* siswa seperti komunikasi dan kerja sama selama diskusi dalam kelompok serta kreativitas dalam menggali topik-topik yang menarik.

Setelah memandu diskusi dan menjelaskan materi, guru dapat memberikan penugasan berikut sebagaimana tertera di buku siswa.



## AKTIVITAS 2.2

Kalian mendapat tugas untuk membuat siaran jurnalistik yang akan diunggah di akun digital sekolah. Sebelum melakukan produksi siaran tersebut, produser harus menentukan topik program yang menarik dan relevan. Berkaitan dengan tugas tersebut, lakukan pengamatan di sekitar kalian. Apa fenomena menarik yang dapat diangkat menjadi sebuah liputan singkat atau siaran *podcast*? Deskripsikan secara singkat terkait topik program yang akan kalian angkat. Tentukan narasumber yang dapat diliput! Lakukan aktivitas ini secara berkelompok dengan jumlah kelompok sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas kalian!

Di akhir subbab, guru menyimpulkan tugas dan prosedur kerja produser secara singkat dan *soft skill* yang dominan untuk dikuasai.

## 2. Penulis Naskah

Setelah melakukan apersepsi, guru memfasilitasi siswa mempelajari materi tugas penulis naskah. Dalam penyampaian materi ini, guru menekankan bahwa keterampilan teknis tidak cukup untuk menjadi penulis naskah, tetapi keterampilan *soft skill* juga sangat penting. Guru menyampaikan contoh kasus lain, misalnya penulis naskah harus kreatif dalam mengembangkan cerita sehingga menarik bagi penonton. Selain itu, dalam siaran jurnalistik, kecermatan dan kejujuran dalam menulis naskah sangat penting karena keakuratan informasi dalam siaran berita mutlak disampaikan.

Selanjutnya, prosedur kerja penulis naskah secara singkat disajikan dalam infografik. Guru dapat memperbesar tampilan infografik ini dengan *infocus* di depan kelas. Jika tidak tersedia *infocus*, guru dapat memfotokopi dan menempelkannya di papan tulis.



### AKTIVITAS 2.3

Penulis naskah menyusun naskah berdasarkan konsep acara yang diberikan oleh produser. Oleh karena itu, penulisan naskah harus melibatkan produser sebagai perancang konsep program. Pada suatu penulisan naskah program berita, terjadi kesalahpahaman antara produser dan penulis naskah sehingga naskah yang dihasilkan melenceng dari konsep yang dirancang. Produser memberikan masukan berupa revisi mayor pada naskah tersebut. Bagaimana seharusnya penulis naskah bersikap dalam hal ini? Kemampuan apa yang paling berpengaruh dalam hal ketidaksepahaman produser dan penulis naskah tersebut? Coba jelaskan pandangan kalian!

Dalam subbab ini, disajikan Aktivitas 2.3 yang mengasah kemampuan *problem solving* siswa. Siswa dihadapkan pada suatu kasus yang dapat terjadi di dunia kerja. Aktivitas ini merupakan pertanyaan terbuka sehingga jawaban siswa akan beragam. Jawaban yang diharapkan berkaitan dengan *soft skill* penulis naskah. Penulis naskah seharusnya memiliki sifat terbuka terhadap masukan dan revisi. Orientasi seorang penulis naskah adalah bagaimana naskah dapat sesuai dengan konsep acara yang sudah dirancang sebelumnya. Selain itu, cara komunikasi yang baik sangat diperlukan jika terdapat hal-hal yang menyebabkan penulis naskah memiliki pertimbangan lain yang tidak sejalan dengan produser.

Dalam aktivitas ini, guru memfasilitasi siswa untuk menyampaikan pandangannya. Jika terdapat jawaban siswa yang melenceng dari jawaban yang diharapkan, guru tidak perlu menyalahkan siswa. Di akhir diskusi guru perlu membuat kesimpulan.

Pada akhir pembahasan subbab ini, guru menyimpulkan tugas dan prosedur kerja penulis naskah secara singkat serta dikaitkan dengan *soft skill* yang diperlukan.

### 3. Pengarah Acara/*Program Director*

Memasuki materi subbab pengarah acara, guru menggiring siswa mempelajari tugas dan prosedur kerja pengarah acara. Guru dapat menampilkan infografik prosedur kerja pengarah acara di depan kelas menggunakan *Infocus* atau dengan gambar infografik yang difotokopi diperbesar. Guru menekankan selain keterampilan teknis, pengarah acara harus menguasai *soft skill* tertentu, misalnya kepemimpinan. Guru dapat memberikan contoh kasus kepemimpinan pengarah acara.

Di tengah pembahasan materi, terdapat sisipan Aktivitas 2.4.



#### AKTIVITAS 2.4

Pernahkah kalian mendengar istilah *bad news is a good news*? Berita negatif memang lebih menarik audiens dibandingkan berita positif. Sebut saja peristiwa kecelakaan, kasus kriminal, korupsi, dan sejenisnya. Suatu siaran jurnalistik akan membahas kasus kriminal yang sedang ramai diperbincangkan. Pengarah acara mendapat masukan bahwa salah satu berita yang ditunggu penonton terkait dengan keluarganya. Meskipun hal ini sudah menyangkut ranah privasi, jika kalian menjadi pengarah acara, apakah kalian akan mengikuti masukan tersebut? Bagaimana pandangan kalian tentang hal ini? Bagaimana seharusnya pengarah acara memilih materi produksi? Sikap apa yang seharusnya dimiliki pengarah acara terkait kasus ini?

Aktivitas ini diharapkan dapat menggali kemampuan *problem solving* siswa jika dihadapkan pada contoh kasus. Aktivitas ini juga menyelipkan *soft skill* yang penting dikuasai serta menyelipkan pesan kode etik jurnalistik. Jawaban yang diharapkan dari aktivitas ini ialah pengarah acara seharusnya tetap menghormati hak-hak privasi setiap orang. Dengan demikian, ranah-ranah pribadi tidak dilanggar meskipun akan menarik penonton. Sebaliknya, ranah-ranah yang memang dapat diberitakan dapat dikemas dengan menarik sehingga tetap mendapat tempat di hati para penonton.



Keakuratan materi juga pada akhirnya akan menghimpun kepercayaan publik terhadap siaran berita yang disajikan. Guru membuka diskusi dengan siswa terkait aktivitas ini. Siswa diberi kesempatan menyampaikan pendapatnya. Di akhir pembahasan, guru menyimpulkan jawaban yang diharapkan dari aktivitas ini.

Di akhir subbab, disajikan kembali aktivitas yang mengembangkan *soft skill* di dalamnya.

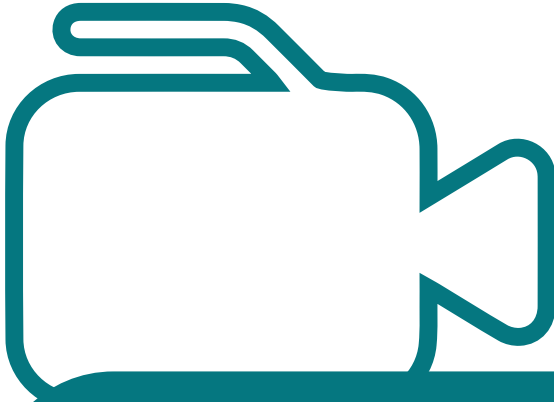


## AKTIVITAS 2.5

Dalam sebuah *talk show* dengan narasumber, seorang pengarah acara memiliki sentimen pribadi terhadap narasumber tersebut. Secara tidak sengaja, narasumber mengutarakan pernyataan yang dapat diputarbalikkan jika tidak dilihat secara lengkap. Dengan sentimen pribadi, pengarah acara mengarahkan editor untuk memotong salah satu pernyataan narasumber dan berakibat pada pernyataan yang menimbulkan kegaduhan dalam masyarakat. Bagaimana pendapat kalian mengenai kasus seperti ini? Sikap apa yang seharusnya dimiliki seorang pengarah acara agar hal seperti ini tidak terjadi?

Siswa dapat diarahkan untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya kemudian menyampaikan jawabannya secara bergiliran. Jawaban yang diharapkan dari aktivitas ini ialah pengarah acara tidak seharusnya melakukan hal ini. Sikap yang harus dimiliki oleh pengarah acara ialah kejujuran dan integritas untuk menyampaikan berita yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, sikap netral dan berimbang dalam mengolah berita sangat penting agar tersaji siaran berita yang akurat dan berimbang.

Di akhir subbab, guru dapat meminta siswa menyimpulkan tugas dan prosedur kerja pengarah acara serta mengaitkan dengan *soft skill-soft skill* yang perlu dimiliki oleh seorang pengarah acara.



#### 4. Penata Kamera

Di awal subbab, guru dapat menggali pemahaman siswa terkait penata kamera. Guru juga dapat menayangkan video yang terkait penata kamera. Video dapat ditemukan dari Youtube dengan kata kunci “kamerawan siaran berita” atau “*camera person*”. Penata kamera sering sebagai kamerawan atau *camera person*.

Setelah penayangan video, guru dapat menggali ketertarikan siswa terhadap kru produksi ini. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai peran dan tugas penata kamera yang tergambar dari video-video yang ditayangkan. Guru juga dapat menggali pemahaman siswa terkait *soft skill* yang perlu dimiliki oleh seorang penata kamera.

Selanjutnya, guru dapat mendiskusikan contoh kasus yang menjadi apersepsi di subbab ini.

## Perhatikan contoh kasus berikut!

Toni seorang lulusan SMK Program Keahlian *Broadcasting* dan Perfilman. Ia baru saja diterima di salah satu stasiun televisi lokal di daerahnya. Ia melamar sebagai kamerawan, seperti yang ia alami sejak kelas XI. Ia hanya menguasai satu tipe kamera karena di sekolahnya dahulu hanya tersedia satu tipe itu untuk praktik. Ketika memasuki dunia kerja, ternyata ia dihadapkan pada kamera dengan tipe berbeda. Awalnya Toni mengalami kesulitan, tetapi ia pantang menyerah. Toni selalu memperhatikan seniornya saat mengoperasikan kamera tersebut. Ia pun rajin bertanya kepada seniornya jika ada hal-hal yang belum ia pahami. Dengan begitu, Toni menjadi lebih cepat beradaptasi dengan kamera tipe baru baginya.



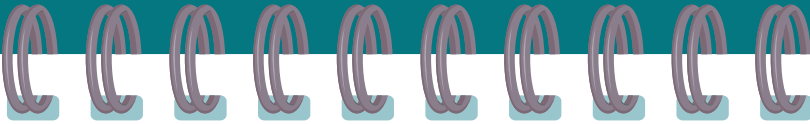
Guru memfasilitasi siswa untuk mempelajari peran, tugas, dan prosedur kerja penata kamera. Guru dapat mengajak siswa berdiskusi dengan bahan diskusi berupa Aktivitas 2.6.



## AKTIVITAS 2.6

Perhatikan kasus berikut!

Pada suatu produksi siaran jurnalistik, seluruh kru produksi telah menyelesaikan satu produksi siaran berita. Selanjutnya, kru produksi melihat dan mereviu hasil pengambilan gambar. Ternyata salah satu segmen tidak terekam karena kesalahan teknis/keteledoran penata kamera. Analisislah bersama teman kalian mengapa hal ini dapat terjadi? Sikap apa yang dilupakan oleh penata kamera sehingga kesalahan tersebut dapat terjadi? Bagaimana cara mencegah hal tersebut agar tidak terulang kembali?



Guru dapat mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya kemudian menyampaikan hasil diskusinya. Dalam hal ini, jawaban siswa akan beragam. Meskipun demikian, tidak ada jawaban benar ataupun salah. Di akhir diskusi, guru dapat menyimpulkan bahwa contoh kasus tersebut dapat terjadi jika penata kamera tidak cermat dalam mengoperasikan alat sehingga gambar tidak terekam. Guru dapat menyampaikan jawaban-jawaban lain yang mendukung. Guru juga dapat menyajikan contoh kasus lain terkait dengan peran, tugas, dan prosedur kerja penata kamera.

Di akhir subbab, guru menyimpulkan tugas, peran, dan prosedur kerja, serta *soft skills* yang harus dimiliki oleh penata kamera. Guru dapat menggali pemahaman siswa terkait *soft skills* lain yang perlu dikuasai.



## 5. Subbab Penata Cahaya

Di awal subbab, guru dapat menggali pemahaman awal siswa terkait penata cahaya. Guru juga dapat mendiskusikan dengan siswa berkaitan contoh kasus yang disajikan di awal subbab. Adapun contoh kasus tersebut sebagai berikut.

Suatu kru produksi siaran televisi akan melakukan syuting di luar studio dengan waktu *take* siang hari. Penata cahaya mendapat arahan untuk membawa perlengkapan syuting *outdoor*. Akan tetapi, penata cahaya berinisiatif membawa peralatan cadangan jika harus syuting *indoor*. Di perjalanan menuju lokasi syuting, jalanan sangat macet mengakibatkan waktu tempuh menjadi dua kali lipat dari biasanya. Sampai di lokasi syuting sudah mulai gelap. Berkat inisiatif penata cahaya, syuting tetap dapat dilakukan karena peralatan lampu dan lainnya yang disiapkan untuk syuting *indoor* menjadi berguna. Contoh kasus ini memberikan gambaran bahwa **inisiatif** penting dimiliki seorang kru produksi sesuai tugas masing-masing.

Guru dapat mengarahkan siswa untuk menganalisis peran penata cahaya dari contoh kasus tersebut. Setelah berdiskusi, guru dapat memfasilitasi siswa untuk memahami tugas, peran, dan prosedur kerja penata cahaya. Prosedur kerja penata cahaya dalam bentuk infografik dapat diperbesar guru saat ditampilkan di depan kelas untuk menjadi bahan diskusi terkait detail alur kerja yang dilakukan oleh penata cahaya. Selanjutnya, guru memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan sesuai petunjuk pada Aktivitas 2.7.



## AKTIVITAS 2.7

Dalam sebuah produksi liputan berita, dilakukan pengambilan gambar di lokasi terbuka (*outdoor*) pada waktu siang hari. Saat pengambilan gambar, cuaca sangat cerah dengan matahari terik menyinari. Lampu tambahan hampir tidak digunakan. Namun, hasil pengambilan gambar tidak jelas dan terdapat efek *backlight*. Apa yang dapat dilakukan seorang penata cahaya agar gambar yang dihasilkan menjadi lebih jelas dan berkualitas? Dalam kasus ini, sikap/nilai *soft skill* apa yang sangat penting dimiliki oleh penata cahaya?

Setiap kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya. Jawaban siswa akan beragam. Guru memberikan penilaian seberapa paham siswa terhadap materi dan *soft skill* penata cahaya yang ditampilkan pada bab ini. Aktivitas ini juga menguji kreativitas dan kemampuan siswa berpikir kritis.

Di akhir subbab, guru memberikan kesimpulan tentang tugas, peran, dan prosedur kerja penata cahaya. Guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa apakah ada yang merasa kesulitan memahami materi ini dan memberikan pendampingan lebih bagi siswa yang mengalami kesulitan.

## 6. Penata Suara

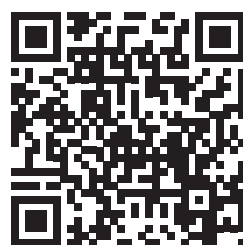
Di awal subbab, guru dapat menggali pemahaman siswa tentang penata suara. Guru juga dapat menggali ketertarikan siswa terhadap profesi ini. Guru dapat memanfaatkan contoh kasus yang disajikan untuk membangun diskusi siswa.

### Perhatikan contoh kasus berikut!

Redaksi berita hari ini mendapat informasi mengenai kedatangan timnas Argentina di Bandara Soekarno-Hatta yang akan berlaga melawan timnas Indonesia pekan depan. Tim produksi bersiap untuk meliput kedatangan tim Tango tersebut. Setiap anggota kru produksi mempersiapkan peralatan masing-masing. Begitu juga dengan penata suara yang mempersiapkan mikrofon, *clip on*, dan peralatan pendukung lainnya. Penata suara tidak memeriksa dan mengecek kondisi peralatan tersebut karena baru selesai digunakan untuk liputan lain dan semuanya bekerja dengan baik. Sesampainya di lokasi, timnas Argentina akan keluar dari pintu kedatangan VIP. Reporter sudah bersiap untuk meliput. Siapa sangka, mikrofon yang dibawa ternyata tidak menyala. Hal ini menyebabkan tim produksi kewalahan dan akhirnya kehilangan momen untuk mewawancarai salah satu tokoh yang menyambut kedatangan timnas Argentina tersebut.



Guru dapat mendorong siswa untuk menganalisis tugas penata suara berdasarkan contoh kasus yang disajikan. Guru selanjutnya memfasilitasi siswa memahami peran, tugas, dan prosedur kerja penata suara. Guru menekankan bahwa tidak hanya kemampuan teknis saja yang diperlukan oleh penata suara, tetapi juga *soft skill*. Guru dapat memperbesar infografik prosedur kerja penata suara atau menampilkan video untuk makin memperjelas pemahaman siswa. Salah satu video yang ditampilkan guru dapat dipindai pada *QR Code* dan laman berikut.



<https://www.youtube.com/watch?v=VhgX7EhioNo>

Berdasarkan video tersebut, guru dapat mengulik kemampuan teknis dan *soft skill* yang harus dimiliki penata suara.

Penata suara juga erat kaitannya dengan hak cipta karena terkadang elemen suara yang digunakan harus mengambil dari beberapa sumber lain di internet. Aktivitas 2.8 mendorong siswa untuk mencari informasi tentang hak cipta.



## AKTIVITAS 2.8

Dalam melaksanakan tugasnya, penata suara terkadang membutuhkan tambahan elemen audio dari sumber lain. Meskipun demikian, dalam menggunakan elemen audio dari sumber lain, terdapat hak cipta yang harus dipertimbangkan. Carilah sumber di internet terkait dengan hak cipta ini! Lakukan analisis terhadap hal-hal berikut.

1. Apa pengertian hak cipta?
2. Apa saja jenis-jenis hak cipta?
3. Komponen seperti apa yang bebas hak cipta dan aman untuk digunakan?



(<https://dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>)

Hak cipta merupakan bagian integral dari kekayaan intelektual yang memiliki cakupan objek perlindungan luas, meliputi ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, termasuk program komputer. Suara atau audio merupakan bagian dari seni yang dilindungi hak ciptanya. Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Penjelasan lebih lanjut terkait hak cipta dapat ditelusuri pada *QR Code* di samping

Komponen yang bebas hak cipta merupakan komponen-komponen musik di bawah lisensi domain publik, lisensi *creative common*, dan bebas royalti. Guru dapat mencari referensi lebih detail terkait hal ini. Misalnya pada laman *creative commons* dan *QR Code* berikut.



Pada laman tersebut dituliskan beberapa *platform* yang menyediakan media berlisensi *creative common* termasuk untuk musik. Guru juga dapat mengeksplorasi mesin pencari di internet dengan kata kunci *music free copyright* atau kata kunci lain yang terkait untuk mendapatkan musik latar belakang yang bebas hak cipta. Di akhir subbab, guru menyimpulkan tugas, prosedur kerja, dan *soft skill* yang dibutuhkan oleh penata suara.

## 7. Penata Artistik

Mengawali subbab ini, guru dapat meminta siswa mencermati contoh kasus yang disajikan pada buku siswa berikut.

Suatu program siaran *talk show* akan mengusung tema *camping* dalam salah satu episodenya. Sementara itu, syuting akan dilaksanakan di dalam studio. Penata artistik harus mampu mengatur set sesuai dengan konsep *camping* tersebut. Berdasarkan hasil diskusi, set membutuhkan properti seperti tenda, pohon, batu, dan api unggun. Akan tetapi, tidak mungkin membuat api unggun yang nyata di dalam studio. Penata artistik kemudian membuat api unggun tiruan dari *stereofoam* dan bahan lainnya. Penata artistik harus memiliki kreativitas tinggi sehingga menghasilkan konsep artistik yang menarik dan sesuai dengan konsep acara.

Guru juga dapat menampilkan video yang berkaitan dengan peran dan tugas penata artistik. Salah satu alternatif video yang dapat digunakan dapat dipindai pada *QR Code* dan laman berikut.



<https://www.youtube.com/watch?v=x9eky2Hcv2M&list=PLZgm0XFopgfPkKInAxKvmN7yC9OS-uVLh&index=18>

Setelah mencermati contoh kasus dan video, guru menggali pemahaman siswa tentang peran, tugas, dan prosedur kerja penata artistik. Selanjutnya, guru memfasilitasi siswa memahami peran, tugas, dan prosedur kerja penata artistik.

Di akhir subbab disajikan Aktivitas 2.9. Aktivitas ini membutuhkan media lain untuk dapat dikerjakan, misalnya televisi, laptop dan telepon seluler yang tersambung ke internet. Jika tidak memungkinkan dilakukan di sekolah, aktivitas ini dapat menjadi pekerjaan rumah bagi siswa. Siswa diminta membawa jawabannya pada pertemuan mendatang. Namun, jika terdapat laptop yang tersambung internet, guru dapat menampilkan video *talk show* yang dimaksud dari sumber internet.



## AKTIVITAS 2.9

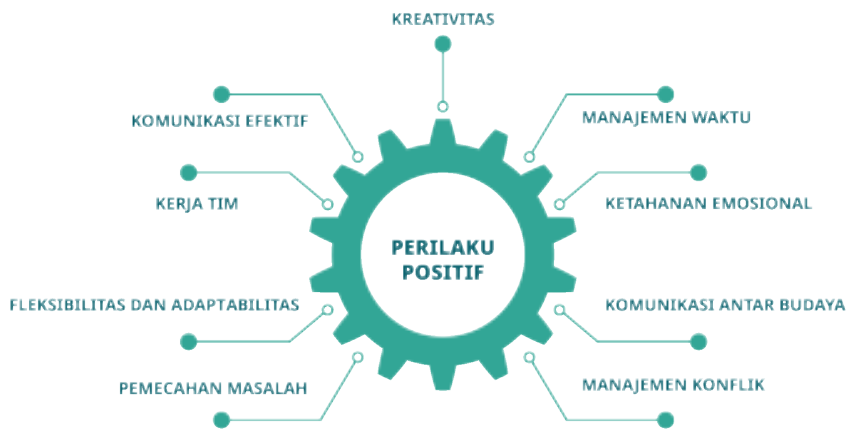
Cermatilah salah satu siaran *talk show* di televisi FTA, OTT, ataupun online. Identifikasilah properti yang digunakan dalam acara tersebut! Selanjutnya, salin dan isilah tabel berikut ini dalam buku catatan kalian.

No.	Nama Program	Media Penyiaran	Karakteristik Acara	Properti yang Digunakan
1.	Siniar Sapa Pendidikan "SIBI untuk Mendorong Budaya Literasi Indonesia"	Channel Youtube BSKAP Kemendikbudristek	Formal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sofa</li> <li>• Tablet</li> <li>• Tumblr</li> <li>• <i>Microphone</i></li> <li>• <i>Headset</i></li> <li>• Tanaman artifisial</li> <li>• Buku</li> <li>• Figura foto</li> <li>• Lampu</li> <li>• dll</li> </ul>

Di akhir pembelajaran, guru menyimpulkan peran, tugas, dan prosedur kerja penata artistik. Guru juga menekankan soft skill yang harus dimiliki penata artistik.

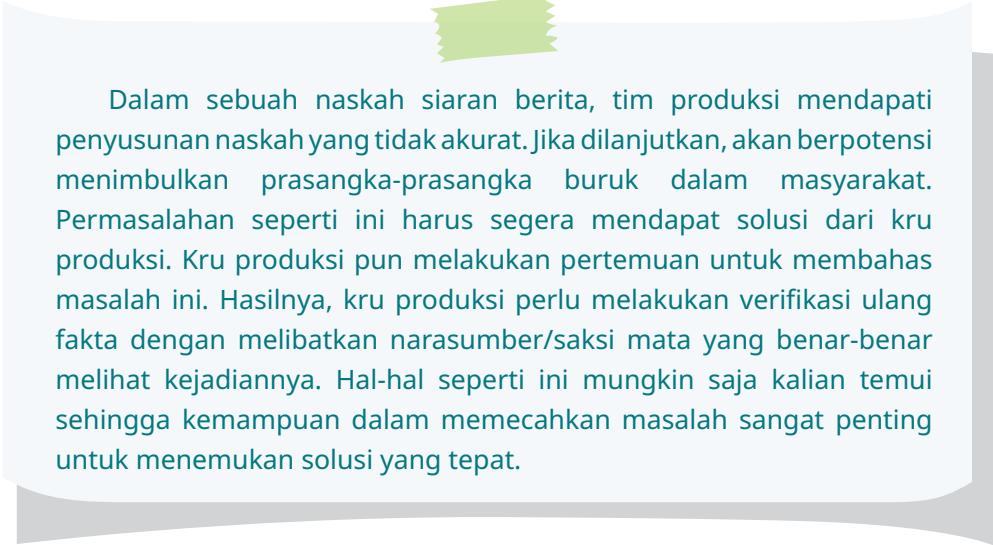
## 8. Perilaku Positif dalam Produksi Program Televisi

Model buku teks ini disusun berbasis *soft skill*. Oleh karena itu, pembelajaran yang disarankan pada bab ini tidak hanya fokus pada keterampilan teknis kru produksi, tetapi juga *soft skill* yang perlu dikuasai kru produksi. Selain *soft skill* yang sudah diintegrasikan dalam penjelasan tiap kru produksi, bab ini menyajikan dua subbab yang secara khusus membahas tentang *soft skill* kru produksi. Subbab ini menyajikan *soft skill* yang diperlukan oleh kru produksi.



Untuk mengawali subbab ini, guru dapat membangun diskusi dengan siswa misalnya tentang contoh sikap yang mencerminkan tiap nilai dalam perilaku positif tersebut. Dari pemahaman awal ini, guru memfasilitasi siswa untuk mengonfirmasi apakah pemahaman tersebut sudah sesuai dengan materi yang diberikan. Guru tidak perlu menyalahkan siswa jika jawabannya melenceng dari harapan, tetapi meluruskan jika terdapat miskonsepsi.

Contoh sikap positif disajikan di dalam buku siswa. Guru juga dapat memberikan contoh lain yang lebih kontekstual. Sebagai contoh, hal-hal yang guru temui ketika membimbing siswa praktik produksi siaran program atau fenomena yang hangat diperbincangkan saat pembelajaran berlangsung. Berikut contoh kasus yang disajikan dalam buku siswa.



Dalam sebuah naskah siaran berita, tim produksi mendapati penyusunan naskah yang tidak akurat. Jika dilanjutkan, akan berpotensi menimbulkan prasangka-prasangka buruk dalam masyarakat. Permasalahan seperti ini harus segera mendapat solusi dari kru produksi. Kru produksi pun melakukan pertemuan untuk membahas masalah ini. Hasilnya, kru produksi perlu melakukan verifikasi ulang fakta dengan melibatkan narasumber/saksi mata yang benar-benar melihat kejadiannya. Hal-hal seperti ini mungkin saja kalian temui sehingga kemampuan dalam memecahkan masalah sangat penting untuk menemukan solusi yang tepat.

## 9. Etika dalam Set

Subbab ini masih berkaitan dengan subbab sebelumnya tentang sikap dan nilai yang harus dimiliki kru produksi. Contoh kasus yang disajikan dalam buku siswa dapat membantu guru mengantarkan siswa mempelajari subbab ini.

Suatu produksi siaran televisi melibatkan produser senior, sutradara kawakan, reporter andal, dan kru produksi yang sudah memiliki jam terbang tinggi. Mereka baru pertama kali bekerja sama dalam satu tim. Produser senior menganggap rendah kru lain sehingga sering bersikap kurang sopan. Sutradara pun demikian, bahkan ide dan konsep yang sudah dibangun dengan produser pun diubah secara sepihak. Alhasil, produksi program tidak berjalan dengan lancar. Permasalahan ini mengingatkan bahwa kemampuan teknis (*hard skill*) kru televisi tidak cukup, tetapi perlu diperkuat dengan kemampuan nonteknis (*soft skill*), misalnya saling menghargai, kerja sama tim, adaptabilitas dengan lingkungan, dan sejenisnya.

Guru dapat menggali pemahaman awal siswa terkait etika yang diperlukan dalam produksi siaran jurnalistik. Guru dapat mengeksplor laman [kpi.go.id](http://kpi.go.id) untuk pengayaan terkait regulasi penyiaran, kasus-kasus yang melanggar regulasi penyiaran, dan lainnya. Guru dapat memberikan contoh lain terkait dengan sikap/etika tersebut. Dalam subbab ini, disajikan Aktivitas 2.10 yang mendorong siswa mencari informasi terkait pelanggaran hak cipta.





## AKTIVITAS 2.10

Carilah contoh-contoh pelanggaran hak cipta yang ada di dunia pertelevisian Indonesia. Kalian dapat mencari referensi melalui internet, berita, atau sumber lainnya!

Guru dapat memfasilitasi siswa untuk mengerjakan aktivitas tersebut secara berkelompok. Selanjutnya, setiap kelompok dapat menyampaikan temuan terkait contoh pelanggaran hak cipta. Jawaban setiap kelompok akan berbeda sehingga dapat memperkaya pemahaman siswa mengenai pelanggaran hak cipta. Di akhir diskusi, guru menyimpulkan contoh-contoh pelanggaran hak cipta yang sudah disebutkan tiap kelompok serta memberikan nasihat agar siswa tidak meniru perbuatan tersebut. Di akhir subbab ini, guru kembali menekankan bahwa dalam produksi siaran tidak hanya membutuhkan kru produksi yang andal, tetapi juga memerlukan kru produksi yang beretika.



## 10. Bahasa Televisi

Subbab ini merupakan subbab pelengkap yang dapat menunjang peran, tugas, dan prosedur kerja kru produksi. Saat ini bahasa televisi sering dilupakan padahal bahasa ini merupakan bahasa universal yang dipahami oleh semua kru televisi. Di dalam buku siswa disebutkan beberapa bahasa televisi. Guru dapat melengkapi pengetahuan siswa dengan mencari referensi dari berbagai sumber, misalnya terkait tanda *cue*. Guru dapat memperagakan tanda *cue* di depan kelas.

Di akhir subbab ini, guru dapat membuat aktivitas dari bahasa-bahasa ini. Sebagai contoh, guru membuat *flashcard* yang berisi bahasa televisi. Setiap siswa diminta mengambil satu *flashcard* kemudian menyebutkan maknanya atau diminta mempraktikkan tandanya. Di akhir pembelajaran bab ini, guru dapat *me-recall* dan menggali pemahaman akhir siswa secara lisan.



**Gambar 2.1** Ilustrasi Permainan *Flash Card*



## D. Refleksi Guru

Setelah memfasilitasi pembelajaran Bab 2 ini, guru perlu merefleksikan kembali proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Pertanyaan-pertanyaan berikut dapat membantu guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan.

1. Apakah pembelajaran sudah berpusat kepada siswa?
2. Apa saja kekurangan yang masih perlu diperbaiki pada bab-bab selanjutnya?
3. Apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan?
4. Apakah guru sudah efektif dalam menanamkan *soft skills* seperti komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, kreatif, terbuka terhadap masukan, kecermatan, dan lainnya?
5. Bagaimana guru dapat menanamkan nilai-nilai *soft skill* dengan lebih efektif ke depannya?
6. Apakah guru sudah menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk kegiatan pembelajaran pada Bab 2 ini?

Guru dapat menjadikan refleksi diri ini sebagai bekal memasuki bab-bab selanjutnya. Dengan demikian, pembelajaran yang diselenggarakan makin optimal.

## E. Asesmen

Pada pembelajaran Bab 2 ini, asesmen yang dapat dilakukan ialah asesmen formatif dan asesmen sumatif. Asesmen formatif dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal siswa dan pemahaman sepanjang pembelajaran. Asesmen formatif sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan Aktivitas 2.1 atau asesmen lain yang sudah dirancang guru. Jika menggunakan Aktivitas 2.1, guru sebaiknya menyiapkan video yang dapat ditayangkan di depan kelas. Hasil asesmen ini dapat digunakan guru untuk membuat pengelompokan awal siswa yang sudah cukup memiliki pengetahuan, kurang memiliki pengetahuan, dan sama sekali belum memiliki pengetahuan.

Pengelompokan tersebut tidak perlu disampaikan kepada siswa, tetapi menjadi dasar bagi guru untuk lebih memperhatikan siswa yang masih kurang atau belum memiliki cukup pengetahuan. Asesmen formatif lainnya dapat dilakukan sesuai aktivitas dalam buku siswa atau aktivitas lain yang dikembangkan oleh guru.

Asesmen sumatif dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran di akhir bab. Guru dapat memanfaatkan asesmen dan proyek di akhir Bab 2 buku siswa sebagai asesmen sumatif. Guru juga dapat membuat sendiri asesmen sumatif yang lebih sesuai. Sebagai bahan pertimbangan, dalam penilaian proyek Bab 2, guru tidak perlu membuat penilaian kuantitatif, tetapi cukup penilaian kualitatif, misalnya penilaian berupa sangat baik, baik, sedang, dan kurang dengan catatan lengkap pada siswa masing-masing. Dengan demikian, guru dapat memberikan rekomendasi tindak lanjut yang tepat.

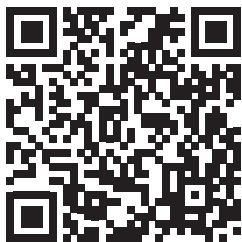
Selain asesmen yang mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru perlu melakukan penilaian untuk mengukur *soft skill* yang dikembangkan pada bab ini. Contoh instrumen penilaian *soft skill* disajikan pada bagian Panduan Umum. Contoh ini hanya inspirasi, guru dapat memodifikasi, bahkan membuat instrumen sendiri yang paling sesuai dengan kondisi sekolah.

## F. Pengayaan

Guru dapat mencari referensi yang mendukung pembelajaran seperti buku-buku pengayaan terkait peran, tugas, dan prosedur kerja kru produksi. Beberapa judul buku ini dapat menjadi acuan guru.

1. *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama* (Rusman Latief, 2020)
2. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing* (Andi Fachruddin, 2017)
3. *Produksi Program Televisi: Single Camera dan Multi Camera* (Freddy Yusanto dan Diah Agung Esfandari, 2016)

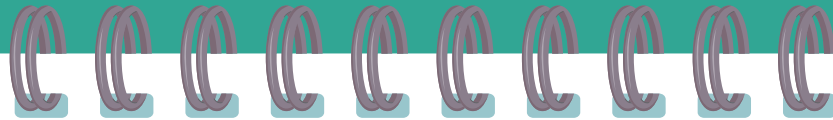
Selain dari buku pengayaan, guru dapat mencari referensi dari video-video yang ada di kanal Youtube. Contoh video tersebut dapat dipindai pada QR Code dan laman berikut.



[https://www.youtube.com/  
watch?v=jedIbnnD15U](https://www.youtube.com/watch?v=jedIbnnD15U)

## G. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa dapat dikembangkan dari materi dan aktivitas di dalam buku siswa. Misalnya lembar kegiatan siswa pada Aktivitas 2.1. Guru dapat mengembangkan lembar kegiatan siswa seperti tabel yang tertera dalam aktivitas tersebut atau memodifikasi sesuai kebutuhan. Lembar kegiatan ini diperlukan karena siswa tidak boleh mengisi jawaban secara langsung di buku siswa.



## H. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari hasil asesmen siswa. Beberapa kategori siswa yang perlu mendapat perhatian lebih antara lain siswa yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan siswa yang kurang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dapat membantu siswa yang kurang mampu mencapai tujuan pembelajaran (melalui tutor sebaya). Guru juga dapat memberikan materi-materi pengayaan agar memperkaya pengetahuan siswa yang *excellent* ini.

Guru bertanya kepada siswa yang masuk kategori sedang dan kurang dalam mencapai tujuan pembelajaran terkait kesulitan yang dihadapi siswa-siswa ini. Selanjutnya, guru memberikan pendampingan lebih agar tidak makin tertinggal dari siswa lainnya. Guru juga dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa untuk turut memantau aktivitas belajar siswa di rumah.

# BAB 3

## Praproduksi Program Televisi



## A. Skema Pembelajaran

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian diharapkan mampu:

1. menyusun rancangan naskah siaran jurnalistik dalam berbagai format acara;
2. menganalisis naskah menjadi perincian (*breakdown*) naskah dalam rancangan produksi untuk peran tiap-tiap kru;
3. menyusun desain produksi sesuai dengan format acara yang dirancang; serta
4. melakukan rapat praproduksi.

Tujuan pembelajaran pada Bab 3 menekankan pada kemampuan siswa dalam melakukan persiapan sebelum produksi dilakukan. Setiap siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam melakukan persiapan khususnya dalam merancang naskah, *breakdown* naskah, menyusun desain produksi, dan melakukan *pre-production meeting*.



Pada saat praproduksi program dilakukan, kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sangat dibutuhkan. Dalam konteks industri, sikap dan keterampilan menjadi faktor penentu bagi kelangsungan siswa dalam dunia industri. Oleh karena itu, menjadi penting untuk mempelajari aspek tersebut. Dua aspek tersebut merupakan bentuk dari *soft skills* yang dibutuhkan dalam dunia industri.

Dalam bab ini telah dirumuskan beberapa *soft skills* yang dibutuhkan dalam praproduksi program televisi. *Soft skills* tersebut akan diasah melalui aktivitas-aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.



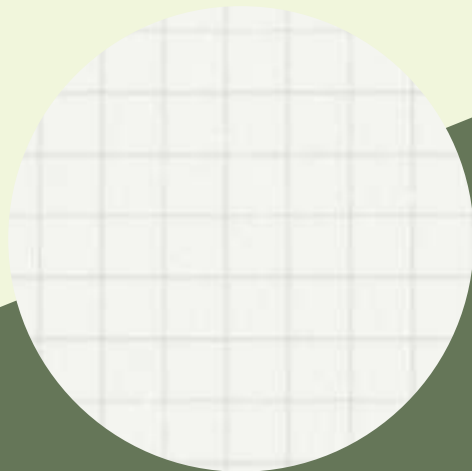
## 2. Peta Materi



Peta materi merupakan representasi visual dari materi pembelajaran. Peta materi membantu siswa untuk lebih memahami dan mengorganisasi informasi secara sistematis. Peta materi ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami hubungan antara langkah-langkah praproduksi. Peta materi juga dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat langkah-langkah yang terlibat dalam praproduksi.

Peta materi ini menunjukkan hubungan antara langkah-langkah praproduksi. Langkah pertama ialah mengidentifikasi program. Langkah ini meliputi penentuan jenis program yang akan dibuat, target audiens, dan tujuan program. Langkah kedua ialah menyusun naskah siaran. Langkah ini meliputi penulisan teks yang akan diucapkan atau dibacakan dalam program. Langkah ketiga ialah menyusun desain produksi. Langkah ini meliputi penentuan aspek visual dan audio dari program, seperti tata letak, kostum, dan musik. Langkah keempat ialah melakukan *meeting* praproduksi. Langkah ini meliputi pembahasan semua aspek program dengan tim produksi.

Langkah-langkah praproduksi dapat dilakukan dengan lancar jika ditunjang dengan kemampuan *soft skill*. *Soft skills* kreatif, inovatif, ketelitian, kedisiplinan, kerja sama, dan komunikasi merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan saat praproduksi dilakukan. Pada bab ini siswa akan dilatih dan diasah agar memiliki kemampuan *soft skills* tersebut.



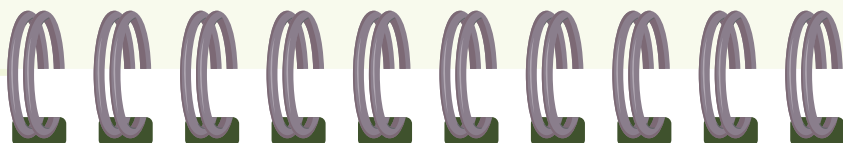
### 3. Mengetahui Kemampuan Awal Siswa

Mengetahui kemampuan awal siswa merupakan langkah penting dalam pembelajaran. Upaya ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, mengoptimalkan waktu dan sumber daya, serta mendorong motivasi belajar. Dengan memahami area-area yang mungkin menimbulkan kesulitan siswa, guru dapat merencanakan strategi pembelajaran yang membantu siswa mengatasi hambatan sejak awal.

Informasi tentang kemampuan awal juga membantu mengukur kemajuan siswa, menyediakan pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi, dan meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Dengan kata lain, mengetahui kemampuan awal siswa merupakan landasan penting dalam membangun pengalaman belajar yang efektif dan mendukung perkembangan holistik siswa.



Banyak cara untuk mengukur kemampuan awal siswa. Guru dapat melakukan kuis diagnostik, pertanyaan tertulis, diskusi kelompok, membuat portofolio, wawancara, penugasan, permainan edukatif, atau observasi kelas.



Beberapa cara berikut dapat digunakan dalam mengukur kemampuan awal siswa pada materi praproduksi program televisi.

- a. Memberikan beberapa pertanyaan terkait dengan materi Bab 3, misalnya tentang kode etik jurnalistik, jenis program siaran jurnalistik, menulis naskah jurnalistik, *hunting* lokasi dan rapat praproduksi.
- b. Guru juga dapat bertanya kepada siswa tentang kemampuan siswa dalam menulis, baik menulis cerita maupun menulis siaran.
- c. Kemampuan siswa dalam merencanakan sesuatu hal, misalnya kegiatan OSIS. Hal ini berkaitan dengan cara siswa melakukan perencanaan tersebut, yang nantinya bisa diaplikasikan oleh siswa saat merencanakan kegiatan produksi (praproduksi).
- d. Guru juga dapat melakukan diskusi tentang *soft skills* yang sudah dimiliki siswa sehingga guru dapat mengetahui *soft skills* yang perlu diasah dan *soft skills* yang perlu dipelajari dari awal. Guru dapat memberikan contoh kasus-kasus praproduksi program televisi yang dapat terjadi ketika siswa tidak memiliki *soft skills* yang memadai.
- e. Guru dapat melakukan permainan edukatif, misalnya seperti berikut.

## Kereta Cepat Praproduksi Televisi

### Deskripsi Permainan

Kereta cepat praproduksi televisi merupakan permainan berbasis tim. Dalam permainan ini siswa akan menghadapi serangkaian tantangan yang berkaitan dengan konsep-konsep praproduksi program televisi. Setiap tantangan akan mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa tentang praproduksi. Tantangan tersebut akan mereka ketahui di setiap stasiun.

### Instruksi

- Bagi kelas menjadi beberapa tim dengan anggota yang seimbang.
- Siapkan beberapa stasiun tantangan di sekitar ruangan kelas sesuai dengan tugas terkait praproduksi program televisi.
- Berikan petunjuk dan instruksi pada setiap stasiun yang akan dihadapi oleh tiap-tiap tim.
- Berikan batas waktu untuk menyelesaikan setiap stasiun dan setelah waktu habis, tim harus berpindah ke stasiun berikutnya.
- Tim yang berhasil menyelesaikan setiap tantangan dengan benar akan mendapatkan poin.
- Pemenangnya ialah tim yang mengumpulkan poin tertinggi setelah semua stasiun dilewati.

## Contoh Tantangan di Setiap Stasiun

- **Mood Board Challenge:** siswa harus bekerja sama untuk membuat *mood board* yang mencerminkan gaya, nuansa, dan pesan dari suatu program televisi yang diusulkan.
- **Penyusunan Naskah:** siswa diberi tema tertentu dan harus menulis naskah pendek untuk sebuah adegan dalam program televisi.
- **Pemilihan Lokasi:** siswa memilih tempat atau lokasi yang cocok untuk produksi program televisi berdasarkan cerita atau konsep yang diberikan.
- **Penyusunan Jadwal Produksi:** Siswa merancang jadwal produksi harian yang mencakup berbagai tahapan praproduksi.
- **Pengenalan Istilah:** Siswa diuji tentang istilah-istilah yang terkait dengan praproduksi program televisi.
- **Pentingnya Riset:** Siswa menjawab pertanyaan tentang pentingnya riset dalam praproduksi program televisi dan memberikan contoh kasus.
- **Keterampilan Kerja Tim:** Siswa bekerja sama untuk mengorganisasi tugas-tugas dalam praproduksi dan membagi peran masing-masing.

Hasil pengukuran kemampuan awal siswa yang diperoleh dapat guru gunakan dalam membuat personalisasi pembelajaran. Guru dapat menerapkan metode yang tepat dalam proses pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Guru juga dapat mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan baru di bab ini.

## 4. Rekomendasi Alokasi Waktu

Bab ini terdiri atas empat subbab. Bab ini dapat diselesaikan dalam empat pekan. Pekan pertama dapat diisi dengan mengukur pengetahuan awal siswa dilanjutkan subbab A. Pekan kedua dapat diisi dengan subbab B. Pekan ketiga diisi dengan subbab C. Pekan ke empat diisi dengan subbab D dan asesmen akhir. Namun, guru dapat menyesuaikan alokasi waktu sesuai dengan perencanaan kurikulum di sekolah ataupun kondisi siswa. Bisa saja ada subbab tertentu yang memiliki waktu lebih lama karena siswa membutuhkan banyak waktu untuk lebih memahami subbab tersebut, begitu juga sebaliknya.

## 5. Apersepsi

Apersepsi sangat penting dalam proses pembelajaran. Apersepsi merupakan proses memahami informasi atau pengalaman baru dengan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Pada Bab 3 guru dapat menggunakan apersepsi yang ada di buku siswa.

Pada Bab 1 kalian sudah melakukan riset dan survei ide atau topik program siaran. Tahapan selanjutnya setelah menentukan topik siaran ialah mempersiapkan acara atau praproduksi program. Tahapan praproduksi program akan kalian pelajari pada materi bab ini.

Sebelum mempelajari materi lebih lanjut, apakah kalian pernah terlibat dalam perencanaan ataupun persiapan suatu kegiatan? Misalnya, kegiatan lomba di sekolah atau kegiatan 17 Agustus untuk menyambut hari kemerdekaan. Untuk menyelenggarakan kegiatan tersebut, tentu banyak hal yang perlu disiapkan. Persiapan yang matang sebelum pelaksanaan kegiatan sangat berdampak terhadap kelangsungan dan kelancaran kegiatan. Begitu juga dalam produksi siaran televisi.



Berikut contoh apersepsi lainnya sebagai bahan inspirasi untuk guru.

- Apakah kalian pernah merasa sangat tertarik dengan suatu acara televisi? Bisa berupa drama, komedi, dokumenter, atau apa pun yang membuat kalian tidak bisa berhenti menonton. Bagaimana ceritanya? Apa yang membuat kalian begitu terpicat dengan acara tersebut?
- Pada tahap praproduksi, banyak hal yang perlu disiapkan dengan matang. Siapa saja yang terlibat dalam tahap ini? Apa saja yang mereka kerjakan?
- Apakah kalian pernah mengikuti sebuah rapat yang dihadiri oleh banyak peserta? Apa tantangan dalam rapat tersebut? Bagaimana kalian mengatasinya? Hal ini sama dengan saat kalian melakukan rapat praproduksi. Kemampuan apa yang perlu dimiliki agar rapat praproduksi tetap berjalan dengan lancar?
- Salah satu langkah penting dalam praproduksi ialah menulis naskah. Kalian bisa membayangkan sedang menjadi penulis naskah untuk acara favorit kalian. Apa bagian yang menurut kalian harus ada dalam naskah tersebut? Bagaimana kalian akan membuat naskah tersebut menarik agar sesuai dengan tujuan acara?

Tidak hanya itu guru dapat membuat apersepsi sendiri, sesuai dengan kondisi siswa, sekolah, dan lingkungan. Apersepsi dapat berupa pertanyaan menggugah rasa ingin tahu siswa, cerita, gambar, kuis, video, atau lainnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Harapannya dengan apersepsi yang dilakukan, siswa makin tertarik untuk belajar praproduksi siaran televisi.

## 6. Materi Pokok dan Aktivitas Pembelajaran

Guru dapat membaca materi-materi pokok yang terdapat pada buku siswa dan dapat mencari referensi lainnya yang sesuai dengan kondisi siswa, sekolah, dan lingkungan belajar. Berikut beberapa alternatif aktivitas pembelajaran yang dapat guru gunakan.

**Tabel 3.1** Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Praproduksi Program Televisi

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
1.	Mengidentifikasi Program Siaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format Siaran Jurnalistik</li> <li>• Bentuk Siaran Berita</li> <li>• Membangun <i>Soft Skills</i> Kemampuan Belajar Berkelanjutan, Kreatif dan Inovatif, dan Kecermatan dalam Mengidentifikasi Program Siaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis program <i>talk show</i>.</li> <li>• Menganalisis ciri-ciri atau karakteristik format siaran secara berkelompok.</li> <li>• Diskusi ciri-ciri atau karakteristik format siaran menggunakan metode <i>windows shopping</i>.</li> <li>• Menganalisis format siaran yang digunakan pada program siaran yang sudah tayang.</li> <li>• Merumuskan format siaran dan bentuk siaran yang akan digunakan berdasarkan kasus yang diberikan.</li> </ul>
2.	Menyusun Naskah Siaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format dan <i>Outline</i> Naskah Jurnalistik TV</li> <li>• Prinsip-Prinsip Penulisan Naskah Jurnalistik TV</li> <li>• Teknik Menulis Naskah Jurnalistik TV dalam Berbagai Format</li> <li>• Membangun <i>Soft Skills</i> Kreatif, Jujur, Cermat, dan Teliti dalam Menyusun Naskah Siaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun <i>treatment</i>.</li> <li>• Membuat <i>outline</i> naskah.</li> <li>• Menganalisis kesesuaian naskah dengan prinsip-prinsip penulisan.</li> <li>• Menganalisis kasus-kasus yang terjadi dalam prinsip penulisan naskah dan kode etik jurnalistik.</li> <li>• <i>Brainstorming</i> ide naskah.</li> <li>• <i>Pitching ride</i>.</li> <li>• Melakukan riset terhadap ide atau topik yang dipilih.</li> <li>• <i>Game</i> menulis naskah dengan cepat.</li> <li>• Menganalisis siaran televisi berdasarkan prinsip dan teknik menulis naskah.</li> <li>• Menyusun <i>mind mapping</i> langkah-langkah penulisan naskah.</li> <li>• Menyusun naskah siaran jurnalistik.</li> </ul>

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
3.	Menyusun Desain Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format Desain Produksi</li> <li>• Menganalisis Naskah.</li> <li>• Menentukan Kru. Produksi.</li> <li>• <i>Breakdown</i> Naskah Tiap-Tiap Divisi</li> <li>• Menentukan Pengisi Acara atau Narasumber.</li> <li>• Menentukan Jadwal Produksi hingga Pascaproduksi.</li> <li>• <i>Hunting</i> Lokasi dan Melakukan Perizinan.</li> <li>• Mempersiapkan Peralatan.</li> <li>• Membuat Rancangan Anggaran Produksi.</li> <li>• Membangun <i>Soft Skills</i> Komunikasi, Kerja Sama, Kreatif, Inovatif dan Teliti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun desain produksi.</li> <li>• Menganalisis naskah berdasarkan kru produksi.</li> <li>• Memecahkan masalah atau kasus saat <i>hunting</i> dan melakukan perizinan.</li> <li>• <i>Game desain challenge</i></li> <li>• Mem-<i>breakdown</i> naskah untuk setiap divisi.</li> <li>• Menyusun jadwal produksi hingga pascaproduksi.</li> <li>• Menyusun rancangan anggaran produksi.</li> </ul>
4.	Melakukan <i>pre-production meeting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembahasan Tujuan Produksi</li> <li>• Rencana Konten dan Narasi</li> <li>• Pembagian Tugas</li> <li>• Penjadwalan Produksi</li> <li>• Pengaturan Logistik</li> <li>• Anggaran Produksi</li> <li>• Keselamatan dan Kesehatan</li> <li>• Evaluasi dan Revisi</li> <li>• Membangun <i>Soft Skills</i> Komunikasi, Kerja Sama, Kemampuan Mengatasi Konflik, dan Manajemen Waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Role play</i> rapat praproduksi.</li> <li>• Simulasi rapat praproduksi menggunakan naskah yang telah disediakan.</li> <li>• <i>Workshop</i> perencanaan bersama profesional industri.</li> <li>• Simulasi praproduksi <i>online</i>.</li> </ul>

## 7. Rangkuman

Rangkuman berisi tentang materi pelajaran yang disajikan dalam Bab 3 secara ringkas. Penyusunan rangkuman ini didasarkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Materi rangkuman ini dapat dijadikan indikator untuk mengukur ketercapaian tujuan dari aspek *hard skill* dan *soft skill*. Oleh karena itu, siswa disarankan dapat menguasai materi dalam rangkuman.

## 8. Refleksi

Refleksi merupakan proses untuk memikirkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengalaman. Refleksi sama halnya dengan duduk sejenak untuk berpikir tentang semua yang telah dipelajari. Dengan refleksi akan membantu siswa untuk mengingat kembali hal-hal yang dipelajari, hal yang telah dipahami dengan baik, dan hal yang mungkin masih perlu dipelajari lagi. Banyak cara yang dapat dilakukan siswa untuk refleksi pembelajaran. Guru juga dapat membuat refleksi pembelajaran yang berbeda dengan yang ada di buku siswa.



## 9. Asesmen

Asesmen awal dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Guru dapat menggunakan format yang sesuai dan memastikan semua siswa bergabung dalam asesmen awal tersebut.

Asesmen formatif dilakukan selama pembelajaran. Asesmen formatif bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Selama asesmen formatif, guru perlu memberikan umpan balik untuk memantau dan mengevaluasi perkembangan siswa. Asesmen formatif di buku siswa berupa aktivitas-aktivitas pembelajaran. Guru dapat membuat aktivitas pembelajaran lainnya yang lebih menarik dan sesuai dengan kondisi di kelas serta siswa.

Asesmen sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran. Asesmen ini bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Asesmen formatif di buku siswa berupa esai dan proyek akhir kelompok. Guru dapat menggunakan asesmen tersebut, mengadaptasi, atau membuat asesmen baru. Aspek yang perlu diingat bahwa asesmen sumatif untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Penilaian untuk asesmen sumatif dapat dilakukan dengan sederhana, misalnya menggunakan jenjang nilai A (sangat baik), B (baik), C (sedang), dan D (rendah).

Uraian asesmen dalam buku hanya sebagai inspirasi guru. Guru dapat mengembangkan asesmen yang bervariasi sesuai tujuan pembelajaran dan *soft skills* siswa.



## 10. *Soft Skills* dalam Pembelajaran

*Soft skills* sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal mereka terjun ke dunia kerja dan industri. *Soft skills* dapat meningkatkan daya saing siswa di pasar kerja karena banyak dunia usaha dan dunia industri yang mengutamakan *soft skills* dalam mencari SDM.

*Soft skills* juga melengkapi keterampilan teknis atau *hard skills* yang dikuasai siswa sehingga mereka dapat menunjukkan kinerja yang optimal. *Soft skills* dapat membantu siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja yang beragam dan dinamis.

Oleh karena itu, *soft skills* perlu dibangun dan dibiasakan dalam proses pembelajaran. Berikut *soft skills* yang dibutuhkan dalam setiap subbab.

No.	Subbab	Kecakapan Lunak ( <i>Soft Skills</i> )
1.	Mengidentifikasi Program Siaran	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kemampuan belajar berkelanjutan, kreatif, inovatif, dan kecermatan.</li></ul>
2.	Menyusun Naskah Siaran	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kreativitas, kejujuran, kecermatan, dan ketelitian.</li></ul>
3.	Menyusun Desain Produksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Komunikasi, kerja sama, kreatif dan inovatif, dan ketelitian.</li></ul>
4.	Melakukan <i>Pre-Production Meeting</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Komunikasi, kerja sama, mengatasi konflik, dan manajemen waktu.</li></ul>

*Soft skills menyatu dalam proses pembelajaran. Dalam buku siswa soft skills terdapat pada materi aktivitas, studi kasus, dan asesmen. Guru dapat mengembangkan berbagai aktivitas, studi kasus, dan asesmen yang bermuatan soft skills sesuai dengan lingkungan siswa dan sekolah.*



## B. Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran perlu dilakukan guru. Guru perlu menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan saksama, tetapi juga fleksibel jika nanti ada yang berubah. Dengan demikian, tetap menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Tentukan tujuan pembelajaran yang terukur. Guru dapat menggunakan tujuan pembelajaran di buku ini ataupun merumuskan sendiri dari capaian pembelajaran.

Selain itu, guru juga perlu menyiapkan bahan materi pembelajaran yang akan digunakan, dengan mencari sumber belajar di perpustakaan, internet, dan lainnya. Guru harus tetap memastikan sumber belajar yang benar, misalnya guru menggunakan internet, maka guru perlu memastikan kebenaran keilmuan dari sumber tersebut.

Merancang aktivitas yang menarik minat siswa. Tuntutan tujuan pada bab ini lebih kepada *skill* baik *hard skill* maupun *soft skill*. Oleh karena itu, makin banyak aktivitas yang dilakukan, makin terasah *skill* siswa.

Siapkan peralatan atau alat bantu selama proses pembelajaran. Jika guru menggunakan video atau presentasi, perlu disiapkan LCD dan *sound* yang memadai. Selanjutnya, jika terdapat aktivitas siswa yang perlu menyiapkan alat tulis atau *setting* kelas, guru perlu menyampaikannya pada pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, saat guru memasuki kelas semua sudah siap dan waktu pembelajaran tidak dikurangi dengan persiapan di dalam kelas.



### C. Kegiatan Pembelajaran

*Ice breaking* dapat diberikan kepada siswa sebelum masuk pada pembelajaran, untuk mencairkan suasana dan membangun kembali konsentrasi siswa. Misalnya sambung kata, yaitu siswa diminta mengucapkan satu kata lalu siswa lain diminta menyambunginya dengan kata yang berhubungan dengan produksi dan siaran televisi.

Selanjutnya, guru dapat memberikan apersepsi kepada siswa. Guru dapat menggunakan apersepsi yang telah tersedia di buku atau mengembangkan apersepsi lain. Apersepsi dapat berupa diskusi ringan, menampilkan video yang diikuti dengan pertanyaan pemantik, ataupun permainan yang menarik untuk siswa. Setelah itu guru dapat masuk ke inti pembelajaran. Guru memberikan umpan balik yang menyenangkan saat berinteraksi dengan siswa sehingga siswa dapat masuk ke inti pembelajaran dengan suasana yang sama menyenangkannya.

## 1. Mengidentifikasi Program Siaran

Pada subbab ini siswa akan mempelajari **format siaran jurnalistik** dan **format siaran berita**. Guru dapat memulai dengan bertanya kepada siswa apakah siswa menyukai siaran seperti berita sepak bola, *infotainment* atau dokumenter. Lalu guru mengaitkan bahwa siaran tersebut masuk dalam format siaran jurnalistik. Guru mulai menceritakan jenis-jenis format siaran jurnalistik.

### Format Siaran Jurnalistik

Dalam menjelaskan tiap-tiap jenis siaran jurnalistik guru dapat memberikan contoh atau studi kasus untuk melatih *soft skills* siswa.

### Studi Kasus!

Program *Talk Show A* mengundang narasumber yang memiliki kekurangan fisik atau cacat jasmani. Dalam siaran tersebut, pembawa acara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kontroversial yang menyebabkan narasumber merasa tidak nyaman. Pertanyaan-pertanyaan diajukan dengan tujuan menghibur penonton. Menurut kalian, apakah pertanyaan-pertanyaan kontroversial boleh diajukan dalam acara tersebut? Bagaimana cara pembawa acara menyikapi kondisi demikian? Sampaikan pendapat kalian di kelas dan lakukan diskusi mendalam dengan guru dan teman kalian.

Dari contoh studi kasus tersebut, siswa diminta untuk kritis terhadap permasalahan yang terjadi. Jawaban siswa mungkin saja akan beragam. Guru mengarahkan siswa untuk menemukan konklusi bersama terhadap kasus tersebut. Berikut beberapa kemungkinan jawaban siswa.

- Pertanyaan kontroversial boleh diajukan dalam acara *talk show*, tetapi harus diajukan dengan penuh empati. Pertanyaan tersebut tidak boleh bersifat menyinggung atau menghakimi.
- Pembawa acara harus menghormati privasi dan nilai-nilai narasumber. Pembawa acara juga harus memahami bahwa orang-orang dengan kekurangan fisik atau cacat jasmani memiliki perasaan yang sama dengan orang lain.
- Pembawa acara harus berhati-hati dalam mengajukan pertanyaan kontroversial. Pembawa acara harus memastikan bahwa pertanyaan tersebut tidak akan menimbulkan rasa sakit atau trauma bagi narasumber.

Diskusi mendalam di kelas dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan empati siswa. Siswa dapat belajar untuk memahami pentingnya menghormati perbedaan dan menghindari diskriminasi.

Akhiri materi format siaran jurnalistik dengan mengajak siswa melakukan latihan seperti pada Aktivitas 3.1.



### AKTIVITAS 3.1

Bentuklah enam kelompok berdasarkan jenis format siaran yaitu *straight news*, *investigative report*, *current affair*, *talk show*, dokumenter, *infotainment*, dan *podcast*. Lakukan langkah-langkah berikut.

1. Tontonlah siaran atau acara dari suatu program televisi sesuai kelompok masing-masing.
2. Analisislah ciri-ciri atau karakteristik format siaran dari acara yang ditonton dengan berdiskusi bersama teman kelompok.
3. Identifikasilah *soft skills* yang harus dimiliki kru produksi sesuai format siaran yang ditonton.

Setelah siswa selesai mengerjakan, guru perlu membantu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya melalui model *windows shopping*. Model pembelajaran *windows shopping* berbasis kerja kelompok dengan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya. Dengan melakukan *windows shopping*, siswa akan terlatih untuk berkolaborasi, kreatif, komunikasi, dan memiliki kemampuan belajar berkelanjutan.

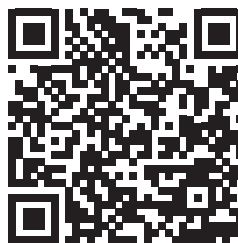
Guru dapat melakukannya dengan langkah-langkah berikut.

1. Hasil pekerjaan setiap kelompok disajikan dan didesain di kertas HVS atau yang lebih besar. Selanjutnya, kertas tersebut dipajang di dinding kelas. Kegiatan ini merupakan ciri khas *window shopping*, seperti sedang membuka toko.
2. Setiap anggota kelompok akan diberi tugas dan peran masing-masing, ada anggota kelompok yang bertugas menjaga toko dan ada anggota yang bertugas mengunjungi toko lain.
3. Anggota yang bertugas sebagai penjaga toko diharapkan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipajang terhadap anggota kelompok lain yang berkunjung. Anggota yang bertugas sebagai pengunjung dapat bertanya atau memberikan masukan terhadap hasil kerja kelompok lain yang dikunjungi.
4. Setelah waktu yang ditentukan selesai, tiap-tiap anggota kelompok kembali ke kelompoknya dan saling bertukar informasi yang diperoleh.
5. Guru berkeliling mengecek hasil pekerjaan dan memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan setiap kelompok dan menyampaikan hal-hal yang perlu diperbaiki.
6. Guru melakukan konfirmasi, koreksi, dan umpan balik.
7. Guru melakukan evaluasi atau penilaian.

## Bentuk Siaran Berita

Materi selanjutnya, bentuk siaran berita. Pada buku siswa telah disajikan contoh setiap bentuk berita. Berikut salah satu contoh yang diberikan.

Kunjungi laman <https://www.youtube.com/watch?v=37BINsoRBNI> atau pindai kode QR di samping untuk mengetahui contoh penyajian berita format paket. Berita tersebut berjudul "Jutaan Masker *Scuba* Tak Laku Setelah Dilarang".

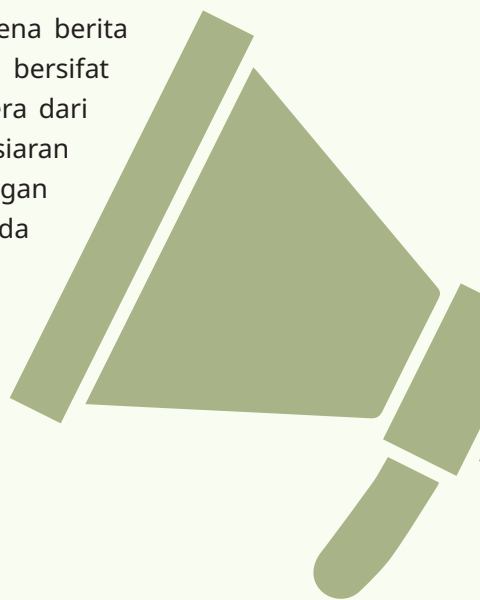


Pastikan guru dapat mengakses *link* tersebut, baik melalui kode QR atau alamat *link* yang disajikan. Jika siswa tidak membawa perangkat seperti telepon seluler atau tablet, guru perlu mengunduh contoh-contoh tersebut dan menayangkannya di depan kelas. Dengan demikian, siswa dapat melihat semua contoh format siaran berita. Jika waktu memungkinkan, guru dapat melakukan umpan balik terhadap contoh yang telah ditayangkan. Setelah semua format dipelajari, guru dapat memberikan studi kasus dan meminta siswa mengerjakan Aktivitas 3.2.

## Studi Kasus!

Terdapat informasi mengenai kenaikan angka polusi udara di beberapa kota Indonesia. Menurut kalian, format siaran jurnalistik dan bentuk siaran berita apa yang tepat digunakan untuk menyiarkan berita dengan topik tersebut? Tuliskan jawaban kalian di buku catatan dan diskusikan hasilnya.

Dari studi kasus di atas, guru dapat menanyakan jawaban dan alasan yang diberikan oleh siswa. Jawaban format siaran jurnalistik adalah format berita langsung atau *hard news*. *Hard news* memungkinkan jurnalis untuk menyampaikan informasi terkini secara langsung kepada pemirsa. Hal ini penting karena berita tentang polusi udara merupakan berita yang bersifat mendesak dan membutuhkan tanggapan segera dari masyarakat. Adapun untuk jawaban bentuk siaran berita tergantung pada bahan yang dimiliki. Dengan demikian, jawaban siswa juga tergantung pada penjelasan yang diberikan.






## AKTIVITAS 3.2

Untuk memperdalam pemahaman kalian terkait program siaran, kerjakan aktivitas dengan langkah-langkah berikut.

1. Pilih salah satu program berita yang memiliki durasi kurang lebih 30 menit.
2. Setiap siswa tidak boleh memilih program berita yang sama.
3. Saksikan program berita yang telah kalian tentukan dari awal hingga selesai.
4. Analisislah bentuk berita yang disajikan berdasarkan format siaran jurnalistik yang telah kalian pelajari.
5. Berikan argumentasi secara logis untuk menjelaskan jawaban kalian.
6. Presentasikan hasil analisis kalian di depan kelas menggunakan media presentasi secara menarik dan bergantian.



Setelah mengerjakan Aktivitas 3.2, guru perlu memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa. Umpan balik tersebut untuk justifikasi apakah siswa sudah memiliki pengetahuan yang sesuai atau tidak, sehingga siswa juga mengetahui apa yang perlu dipelajari lagi agar pengetahuan yang dimiliki sesuai.



Diakhir subbab guru dapat bertanya kepada siswa *soft skills* apa saja yang telah diperoleh siswa melalui aktivitas-aktivitas tersebut. Setelah itu, guru merangkum aktivitas yang telah diperoleh siswa sebagai *soft skills* yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi program siaran.

### **Soft Skills yang Dibutuhkan dalam Mengidentifikasi Program Siaran**

Selain *hard skill* seperti pengetahuan mengenai program siaran, dalam mengidentifikasi program siaran juga dibutuhkan beberapa *soft skills* berikut.

1. **Kemampuan belajar berkelanjutan** dibutuhkan untuk terus belajar mengenai format-format program siaran yang berkembang.
2. **Kreatif dan inovatif** dalam menentukan format program siaran dan format siaran berita agar sesuai dan menarik untuk penonton.
3. **Kecermatan** dalam memilih format program siaran dan format siaran berita yang sesuai.

Menurut kalian, *soft skills* lain apa yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi program siaran? Kemukakan pendapat kalian secara lisan dan bergantian dalam forum diskusi kelas.

## 2. Menyusun Naskah Siaran

Subbab menyusun naskah siaran merupakan subbab yang padat. Menyusun naskah siaran tidak serta-merta dapat dikuasai dalam beberapa pertemuan. Menyusun naskah siaran yang baik perlu jam terbang yang tinggi, artinya perlu latihan berkali-kali hingga mencapai naskah siaran yang bagus. Oleh karena itu, penting untuk melatih siswa menyusun naskah dalam berbagai format program siaran. Pada buku siswa banyak aktivitas yang dapat dilakukan. Guru dapat melaksanakan semua aktivitas ataupun beberapa aktivitas saja tergantung pada kemampuan siswa dan alokasi waktu yang disediakan.

Menulis naskah siaran jurnalistik akan melatih siswa berpikir kritis, mencari sumber informasi yang tepercaya, serta menyajikan informasi secara berimbang dan adil.

### Format dan *Outline* Naskah Jurnalistik TV

Pokok materi pertama, yaitu format dan *outline* naskah. Siswa akan mempelajari format naskah audio visual, terdapat contoh format dan contoh naskah pada buku siswa. Setelah itu siswa akan mempelajari poin penting dalam *treatment*. Untuk mengasah kemampuan siswa dalam membuat *treatment*, guru dapat memberikan aktivitas pada buku siswa seperti berikut.



### AKTIVITAS 3.3

1. Buatlah naskah *treatment* dalam sebuah dokumenter atau *talk show* dengan memilih salah satu tema berikut.
  - a. Pergulatan Anak Jalanan
  - b. Merayakan Keragaman Budaya: Jejak Warisan Nusantara
  - c. Hijaukan Kota: Inovasi Lingkungan di Perkotaan
  - d. Kepemimpinan Milenial: Menginspirasi Perubahan Positif
  - e. Perjalanan Petualang: Eksplorasi Destinasi Tersembunyi di Indonesia
  - f. Mengurai Mitos Kesehatan: Fakta dan Pengetahuan yang Perlu Diketahui
  - g. Menggapai Impian: Kisah Inspiratif Pencapaian Remaja Indonesia
  - h. Berkarya dari Rumah: Revolusi Kreativitas di Era Digital
  - i. Pertualangan Kuliner: Menjelajahi Cita Rasa Tradisional Nusantara
2. Susunlah *treatment* dengan memperhatikan poin-poin penting sesuai materi yang telah kalian pelajari.
3. Presentasikan hasil *treatment* yang telah kalian susun di depan kelas secara bergantian. Mintalah masukan serta saran dari guru dan teman-teman agar *treatment* yang kalian tulis menjadi lebih baik.

Tema yang tertera pada aktivitas hanya sebagai panduan umum bagi siswa. Guru dan siswa dapat menentukan judul yang lebih spesifik dari tema tersebut atau memilih judul di luar tema. Misalnya fenomena-fenomena yang sedang terjadi di lingkungan sekolah atau rumah siswa.

Setelah mempelajari dan mampu membuat *treatment*, siswa akan mempelajari *outline* naskah. Guru dapat mengajak siswa membuat *outline* naskah seperti Aktivitas 3.4 di buku siswa.



### AKTIVITAS 3.4

Pada aktivitas sebelumnya kalian telah membuat *treatment* sesuai dengan tema yang kalian pilih. Selanjutnya, buatlah *outline* naskah jurnalistik televisi sesuai dengan materi yang telah kalian pelajari. Kalian juga diperbolehkan menggunakan *outline* naskah lain sesuai dengan format naskah yang dipilih.

Guru memberikan umpan balik pada hasil pekerjaan siswa agar siswa dapat menyusun *outline* dengan lebih baik. Selain aktivitas di atas, guru dapat memberikan pembelajaran lainnya. Berikut alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan guru agar siswa mampu menyusun *outline* naskah.


1. Guru dapat memberikan contoh *outline* naskah siaran jurnalistik yang baik dan didiskusikan bersama siswa.
2. Guru dapat meminta siswa menganalisis *outline* naskah dari siaran jurnalistik media profesional.
3. Guru dapat meminta siswa menyusun *outline* naskah siaran berdasarkan topik aktual di sekitar siswa.

Alternatif pembelajaran di atas mendorong siswa untuk berpikir kreatif serta inovatif dan cermat.

### **Prinsip-Prinsip Penulisan Naskah Jurnalistik TV**

Pokok materi kedua tentang prinsip-prinsip penulisan naskah jurnalistik televisi. Sebelum memasuki materi, guru dapat memberikan alternatif pembelajaran sederhana untuk melihat kemampuan awal siswa.

- a. Guru dapat menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran untuk membuat pertanyaan terbuka kepada siswa tentang apa yang terlintas dalam pikiran siswa mengenai prinsip-prinsip penulisan naskah jurnalistik. Aplikasi tersebut dapat membuat atau menyimpulkan kata terbanyak yang dipikirkan oleh siswa.
- b. Guru dapat mengajak siswa melihat beberapa video siaran jurnalistik terbaik dan menganalisis prinsip-prinsip yang dimiliki siaran tersebut.



Setelah guru memberikan aktivitas, guru memberikan umpan balik dengan membandingkan pada prinsip-prinsip yang ada di buku siswa. Guru dapat menjadikan infografik berikut untuk menjelaskan prinsip-prinsip penulisan naskah jurnalistik.

Perlu diingat prinsip-prinsip ini sangat berdekatan dengan kemampuan *soft skills* siswa sehingga pada submateri ini *soft skills* siswa dapat dikembangkan dengan maksimal. Setiap prinsip penulisan naskah jurnalistik terdapat *soft skills* yang dapat dikembangkan. Guru dapat menyajikan contoh ataupun noncontoh untuk membangun *soft skills* tersebut. Contoh dan noncontoh telah disajikan dalam buku siswa.



## PRINSIP-PRINSIP PENULISAN NASKAH JURNALISTIK

Simfoni kata-kata yang memikat di atas layar televisi

### A Ketepatan dan Fakta



Berfokus pada kebenaran dan akurasi informasi yang disampaikan. Fakta mengacu pada data dan peristiwa yang dapat diverifikasi atau dibuktikan kebenarannya.

### B Keseimbangan dan Keberagaman



Mencerminkan keberagaman sudut pandang atau pendapat. Memasukkan informasi dari berbagai perspektif agar menghasilkan berita yang adil dan seimbang.

### C Kode Etik Jurnalistik



Mematuhi kode etik jurnalistik. Berdasarkan kode etik jurnalistik, informasi yang disampaikan harus beraskan integritas, kejujuran, dan objektivitas.

### D Kutipan dan Sumber yang Relevan



Menyertakan kutipan langsung dari narasumber yang relevan. Pencantuman kutipan hendaknya akurat dan sesuai dengan konteks berita.

### E Struktur Penyampaian



Penulisan naskah jurnalistik TV dapat dimulai dengan pembahasan inti berita kemudian informasi pendukung secara sistematis. *To the point* dan memudahkan audiens menangkap poin penting.

### F Gaya Tutar



Ditulis secara objektif dan faktual. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan jelas agar dapat diterima oleh pemirsa yang beragam latar belakang.



### G Visualisasi dan Imajinasi

Dengan Pilihan kata dan kalimat yang tepat dapat membantu pemirsa memvisualisasikan dan mengimajinasikan peristiwa yang disampaikan dalam berita.



### H Durasi dan waktu yang sesuai

Dihasilkan dengan durasi yang telah ditentukan untuk segmen atau program tertentu. Deadline yang telah ditentukan sesuai kesepakatan bersama perlu ditaati agar tidak mengganggu jadwal produksi.



### I Tanda Penekanan

Menggunakan tanda penekanan, seperti **bold** (tebal) atau *italic* (miring) untuk mereperjelas bagian-bagian penting dalam naskah.

Berikut noncontoh yang disajikan dalam studi kasus di buku siswa pada prinsip keseimbangan dan keberagaman.

## Studi Kasus!

Salah satu stasiun televisi menyiarkan berita tentang kecelakaan mobil yang dialami seorang selebritas. Akan tetapi, pemberitaan tersebut hanya berfokus pada aspek dramatis atau kontroversial dan tidak menginformasikan faktor penyebab kecelakaan dan implikasinya. Menurut kalian, bagaimana seharusnya stasiun televisi tersebut menyiarkan berita kecelakaan yang benar? Diskusikan kasus ini bersama guru dan teman kalian.

### Prinsip Kode Etik Jurnalistik

## Studi Kasus !

Terjadi konflik antaretnik di Kota Y. Konflik tersebut menimbulkan jatuhnya korban jiwa dan hilangnya harta benda. Belum diketahui faktor utama penyebab terjadinya konflik tersebut.

Salah satu wartawan menyiarkan penyebab terjadinya konflik tersebut. Akan tetapi, informasi yang disampaikan tidak sesuai dengan kondisi lapangan. Setelah selesai siaran, wartawan baru mengetahuinya ketika ada yang menegur. Lantas, apa yang dapat dilakukan wartawan terhadap kesalahan informasi yang sudah tersebar? Tuliskan solusi yang kalian tawarkan pada buku catatan.



## Studi Kasus !

Seorang pejabat pemerintah ditangkap Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) karena diduga melakukan korupsi terhadap Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Jika kalian menjadi jurnalis, siapa yang akan kalian temui sebagai narasumber terkait berita tersebut? Mengapa kalian menemui narasumber tersebut? Tuliskan jawaban kalian di buku catatan dan kemukakan hasilnya dalam forum diskusi kelas.

Guru dapat memberikan studi kasus atau memberikan contoh lainnya yang dekat dengan lingkungan siswa. Untuk mengetahui apakah siswa bisa mengidentifikasi prinsip-prinsip penulisan naskah, guru dapat memberikan Aktivitas 3.5 yang ada di buku siswa.



## AKTIVITAS 3.5

### Naskah Siaran Kecelakaan Lalu Lintas

[Lead]

Presenter: Selamat malam pemirsa, Anda sedang menonton siaran jurnalistik televisi. Kabar penting datang dari jalan raya utama kota. Telah terjadi kecelakaan lalu lintas yang menimbulkan keresahan warga setempat. Kami akan memberikan laporan terbaru mengenai insiden tragis tersebut. Mari kita simak laporan dari (nama reporter).

[Nutgraf]

Reporter: Kecelakaan lalu lintas terjadi pagi tadi di jalan raya utama kota X. Insiden ini menimbulkan kemacetan parah dan memengaruhi lalu lintas di sekitar wilayah tersebut.

[Tubuh Berita]

Reporter: Menurut saksi mata, kecelakaan terjadi ketika sebuah mobil sedan dan truk kontainer bertabrakan di persimpangan jalan. Benturan tersebut menyebabkan mobil sedan terbalik dan truk kontainer terguling ke sisi jalan lainnya. Petugas kepolisian segera dikerahkan ke lokasi untuk memberikan pertolongan dan mengatur lalu lintas.

[Kutipan]

Narasumber 1 (Saksi Mata): "Saya melihat mobil sedan dan truk kontainer datang dari arah berlawanan dengan kecepatan tinggi. Mereka tidak dapat menghindari tabrakan dan langsung terjadi benturan yang keras."

[Penutup]

Presenter: Kecelakaan lalu lintas di jalan raya utama kota menyebabkan kemacetan parah dan mengganggu perjalanan para pengguna jalan. Kami mengingatkan semua pengemudi untuk selalu berhati-hati dan mematuhi aturan lalu lintas demi keselamatan bersama. Terima kasih atas perhatiannya.

1. Diskusikan bersama teman kalian apakah dalam naskah siaran jurnalistik televisi di atas telah memuat beberapa prinsip berikut.

Prinsip yang Termuat dalam Naskah	Ya	Tidak	Alasan
Ketepatan dan fakta			
Terstruktur			
Objektif dan faktual			
Memvisualisasikan apa yang terjadi			
Keseimbangan dan keberagaman			
Kode etik jurnalistik			

2. Apa yang terjadi jika naskah tidak memenuhi prinsip-prinsip penulisan naskah siaran jurnalistik televisi?
3. Jika dalam naskah berita di atas terdapat prinsip-prinsip penulisan naskah yang tidak sesuai, lakukan revisi agar naskah sesuai dengan prinsip-prinsip penulisan naskah jurnalistik! Sajikan hasilnya dalam selembar kertas HVS!

## Teknik Menulis Naskah Jurnalistik TV dalam Berbagai Format

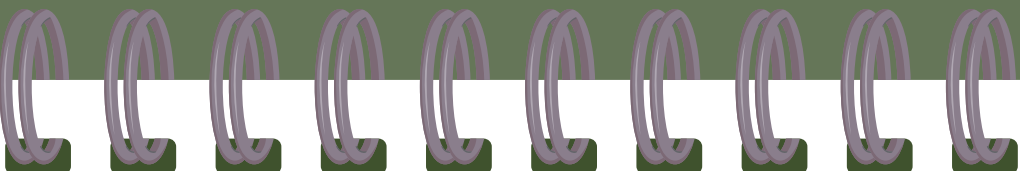
Pokok materi ketiga, yaitu teknik menulis naskah jurnalistik. Pada submateri ini, siswa akan melakukan latihan atau aktivitas yang berkesinambungan. Siswa akan dilatih untuk mengembangkan ide pokok atau topik. Guru membimbing dan melatih siswa sampai dapat mengutarakan ide yang mereka pikirkan. Setelah siswa dapat mengutarakan ide tersebut, ajak siswa melakukan Aktivitas 3.6.



### AKTIVITAS 3.6

Untuk melatih kemampuan kalian dalam menentukan dan mengembangkan topik jurnalistik, kerjakan aktivitas berikut secara berkelompok.

1. Pilihlah satu topik seperti pendidikan, sosial, budaya, atau teknologi.
2. Pikirkan ide terkait dengan topik yang telah ditentukan. Carilah ide berdasarkan fenomena yang terjadi di sekitar kalian.
3. Catat semua ide yang kalian temukan.
4. Diskusikan dan kembangkan ide bersama anggota kelompok.
5. *Pitching* ide atau presentasikan ide kalian kepada teman-teman di kelas.



Ide yang telah dimiliki siswa dapat dilanjutkan pada teknik melakukan riset. Riset pernah dipelajari siswa pada Bab 1, jadi siswa cukup mengulang langkah-langkah riset menggunakan ide tersebut.



### AKTIVITAS 3.7

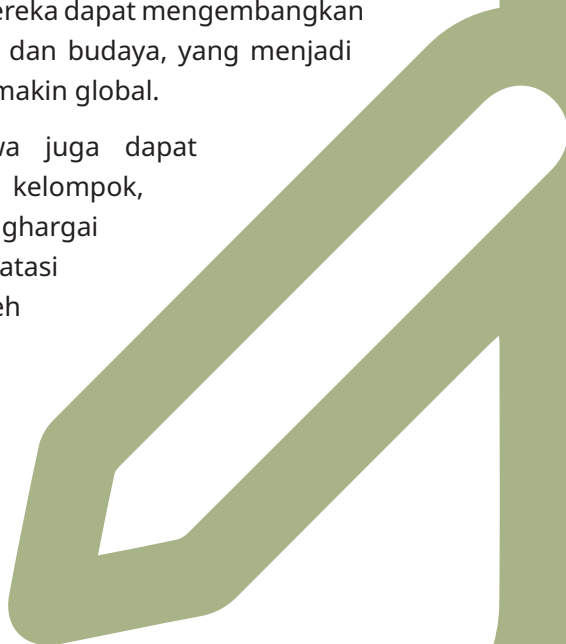
Lakukan riset penulisan naskah jurnalistik TV menggunakan topik dan ide yang sudah ditentukan pada tugas sebelumnya. Verifikasilah informasi kepada pihak-pihak yang bersangkutan melalui wawancara. Dalam melakukan wawancara kalian dapat melatih *soft skill komunikasi*. Ide yang telah kalian tentukan pada tugas sebelumnya dapat berubah saat dilakukan riset. Perubahan tersebut dapat menjadikan ide makin konkret.

Melakukan riset tidak sekadar aktivitas mencari informasi, tetapi juga merupakan pelatihan efektif untuk mengembangkan berbagai *soft skill*, terutama kemampuan berkomunikasi. Selama proses riset, siswa diberi kesempatan untuk belajar cara menyusun pertanyaan yang tepat, menyaring informasi yang relevan, dan menyampaikan temuan mereka dengan jelas.

Melakukan riset tidak sekadar aktivitas mencari informasi, tetapi juga merupakan pelatihan efektif untuk mengembangkan berbagai *soft skill*, terutama kemampuan berkomunikasi. Selama proses riset, siswa diberi kesempatan untuk belajar cara menyusun pertanyaan yang tepat, menyaring informasi yang relevan, dan menyampaikan temuan mereka dengan jelas.

Kemampuan berkomunikasi yang baik menjadi kunci dalam menyelidiki sumber informasi, berinteraksi dengan ahli, dan menyusun laporan hasil penelitian. Siswa akan belajar untuk mengartikulasikan pertanyaan dengan jelas dan diplomatis, meningkatkan kemampuan mendengarkan, dan mengasah keterampilan presentasi. Selain itu, mereka dapat mengembangkan kepekaan terhadap nuansa linguistik dan budaya, yang menjadi nilai tambah dalam lingkungan yang makin global.

Dengan melakukan riset, siswa juga dapat mempraktikkan kolaborasi dalam kelompok, mengasah kemampuan untuk menghargai pendapat orang lain, dan belajar mengatasi konflik yang mungkin muncul. Oleh karena itu, guru perlu memfasilitasi dan memastikan siswa melakukan wawancara langsung sehingga siswa dapat mengembangkan *soft skills* tersebut.



Teknik selanjutnya ialah menyusun judul yang menarik dan sesuai dengan isi naskah. Setelah siswa mempelajari teknik tersebut, diharapkan siswa dapat menentukan judul naskah terhadap ide/topik yang telah dilakukan riset.



### AKTIVITAS 3.8

Setelah melakukan riset dan memperbaiki ide atau topik berdasarkan hasil riset. Tentukan judul yang menarik untuk karakteristik tersebut. Kalian dapat membuat tiga alternatif judul yang sesuai. Lalu diskusikan judul tersebut pada forum diskusi kelas. Mintalah masukan dari guru dan teman kalian.

Berikan umpan balik terhadap judul yang telah ditentukan. Guru dapat memberikan umpan balik dengan berbagai cara, salah satunya ialah *peer review*. Mengintegrasikan sesi *peer review* dapat menjadi metode efektif. Siswa dapat memberikan umpan balik satu sama lain, memungkinkan mereka melihat perspektif berbeda dan memperoleh wawasan tambahan. Pada akhir *peer review* setiap judul, guru perlu menarik kesimpulan terhadap sesi *peer review* yang telah dilakukan.

Setelah memberikan judul pada naskah, siswa akan mempelajari gaya bahasa yang akan digunakan dalam naskah. Gaya bahasa hendaknya sesuai dengan format program siaran, menarik, dan mudah dimengerti oleh audiens. Secara singkat gaya bahasa dapat disajikan dalam infografik berikut.

## Bahasa dalam Penulisan Naskah

Bahasa	Rekomendasi Program Siaran	Gaya Bahasa
Bahasa Formal	Berita, wawancara, atau diskusi serius.	Profesional dan serius.
Bahasa Naratif	Dokumenter, acara perjalanan, atau cerita visual.	Penjelasan yang terperinci dan deskriptif. Menghidupkan cerita dan membangun suasana.
Bahasa Konversasional	Talk show, acara hiburan, atau segmen interaktif.	Santai dan menciptakan suasana yang lebih ramah atau akrab.
Bahasa Humor	Komedi, acara varietas, atau segmen hiburan.	Bahasa kreatif untuk membuat audiens tertawa.
Bahasa Anak-Anak	Program khusus anak-anak.	Mudah dipahami sesuai kemampuan bahasa anak-anak.
Bahasa Berita	Berita, laporan liputan, atau investigasi.	Ringkas, to the point, jelas.
Bahasa Teknis	Topik khusus seperti program ilmiah teknologi atau industri.	Menggunakan istilah yang spesifik untuk bidang tertentu.
Bahasa Promosi	Iklan atau promosi program televisi.	Persuasif atau ajakan.
Bahasa Instruksi	Program yang melibatkan tutorial, program seni atau memasak.	Arahan, langkah-langkah atau prosedur.
Bahasa Emosional	Program yang menyoroti aspek emosional. Program kemanusiaan atau isu-isu sosial.	Menggugah simpati, inspiratif, atau mengharukan.



Untuk melatih pengetahuan siswa terhadap gaya bahasa, guru dapat mengajak siswa melakukan aktivitas berikut.



### AKTIVITAS 3.9

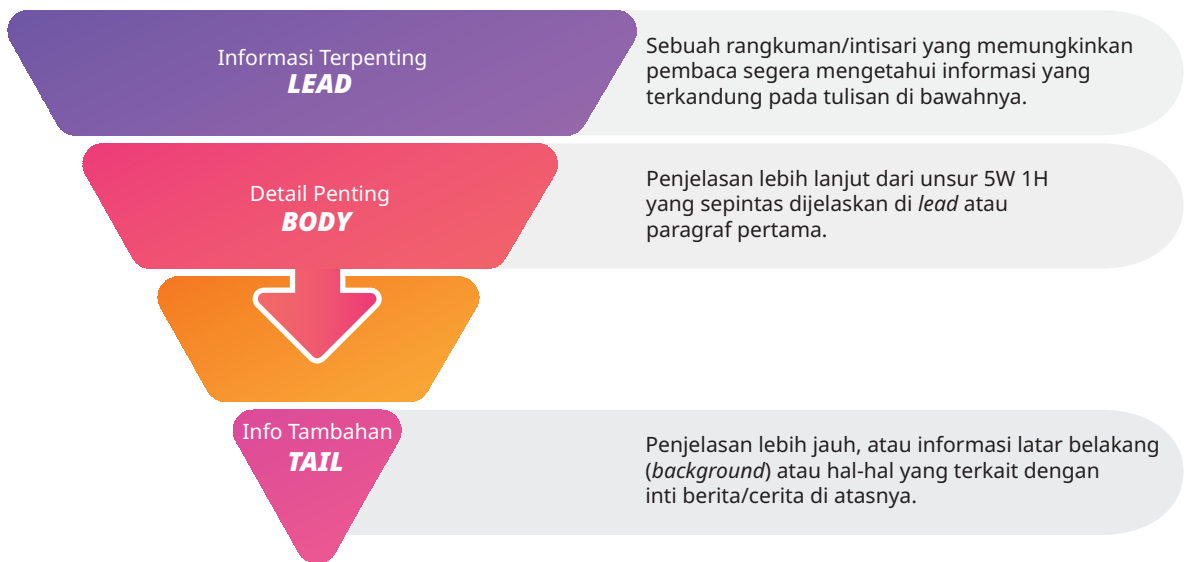
Pilihlah salah satu siaran berita dari sumber tepercaya pada saluran berita televisi. Saksikan berita tersebut dengan saksama dan jawablah beberapa pertanyaan berikut.

1. Identifikasilah judul dan *lead* menggunakan beberapa pertanyaan berikut.
  - Apa judul siaran berita tersebut?
  - Bagian apa yang termasuk dalam *lead* atau pembukaan siaran berita?
2. Identifikasilah gaya bahasa dan tujuan komunikasi menggunakan beberapa pertanyaan berikut.
  - Apa jenis bahasa yang digunakan dalam siaran berita tersebut?
  - Apa tujuan komunikasi dari siaran berita tersebut? (Misalnya, memberi informasi, membujuk, atau menghibur).
3. Analisislah struktur berita menggunakan paragraf awal, tubuh berita, dan penutup siaran berita.

4. Analisislah pemilihan kata dan frasa menggunakan beberapa pertanyaan berikut.
  - Apa kata dan frasa yang digunakan untuk memberikan kesan objektivitas dalam siaran berita tersebut?
  - Apakah ada kata atau frasa yang digunakan untuk mengekspresikan opini atau pendapat dalam siaran berita tersebut?
5. Analisislah fakta dan sumber informasi menggunakan beberapa pertanyaan berikut.
  - Apa fakta-fakta yang disampaikan dalam siaran berita tersebut?
  - Apakah sumber-sumber informasi yang dikutip dalam siaran berita tersebut?
6. Analisislah kesimpulan dan penilaian kalian menggunakan beberapa pertanyaan berikut.
  - Bagaimana kesimpulan siaran berita tersebut?
  - Bagaimana agar siaran berita tersebut dapat lebih informatif dan menarik?

Guru memiliki kemampuan untuk memberikan kebebasan kepada siswa dengan memilih siaran berita yang ingin mereka analisis. Dengan memberikan ruang tersebut, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memilih topik yang sesuai dengan minat mereka dan secara langsung membangun keterampilan analisis mereka. Kebebasan ini juga memotivasi siswa untuk menjelajahi berbagai sumber berita, mengasah kemampuan pemilihan informasi yang relevan, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap keragaman media massa. Melalui pendekatan ini, guru mendorong kemandirian siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keahlian analisis kritis dengan konteks yang lebih personal dan bermakna.

Selanjutnya, teknik struktur piramida terbalik. Pendekatan ini disebut "piramida terbalik" karena strukturnya menyerupai bentuk piramida dengan puncak yang lebar berisi informasi penting pada bagian atas dan bagian bawah yang lebih sempit berisi informasi tambahan. Penyajian informasi dengan pendekatan piramida terbalik bertujuan menarik perhatian pembaca atau pemirsa dengan informasi penting sejak awal dan memastikan bahwa pesan utama disampaikan dengan jelas, bahkan jika pembaca hanya membaca bagian awal berita. Pada teknik ini guru dapat menyiapkan beberapa naskah berita dan meminta siswa untuk menganalisis naskah dan membagi naskah menjadi *lead*, *body*, dan *tail*.



Teknik selanjutnya ialah memilih sudut pandang yang sesuai dan menggunakan simbol dalam penyusunan naskah. Memilih sudut pandang yang sesuai merupakan langkah krusial karena dapat memberikan dimensi unik pada berita yang disajikan. Dengan memilih sudut pandang tertentu, seorang jurnalis dapat membentuk cara pembaca memahami suatu peristiwa atau isu, menonjolkan aspek-aspek penting, dan menciptakan narasi yang lebih kuat.

Penggunaan simbol dalam penyusunan naskah jurnalistik untuk memudahkan jurnalis membaca naskah saat siaran berlangsung. Melalui pemilihan sudut pandang dan penggunaan simbol, naskah jurnalistik dapat

menjadi sarana yang lebih efektif dalam mengomunikasikan informasi dengan kekuatan naratif yang mendalam.

Sebelum subbab berakhir, guru dapat memberikan gim atau aktivitas untuk menyegarkan ingatan siswa terkait dengan materi yang telah dipelajari. Berikut beberapa aktivitas yang dapat diberikan kepada siswa.


- a. Meminta siswa untuk membuat *mind mapping* teknik penulisan naskah. Perlu disampaikan kepada siswa bahwa *mind mapping* ini bermanfaat untuk memetakan materi yang sudah dipelajari oleh siswa.
- b. Mengajak siswa melakukan permainan untuk menulis naskah dengan cepat. Guru dapat menggunakan contoh permainan berikut.

### ***Game: "Breaking News Showdown"***

*Breaking News Showdown* adalah permainan kompetisi dalam menulis naskah siaran jurnalistik dengan cepat dan akurat. Siswa akan berperan sebagai reporter berita yang harus menulis naskah siaran dengan cepat berdasarkan informasi yang diberikan. Permainan ini memerlukan pemahaman tentang struktur naskah siaran jurnalistik, ketepatan dalam menyampaikan informasi, dan kemampuan menulis yang efektif.

#### **Persiapan**

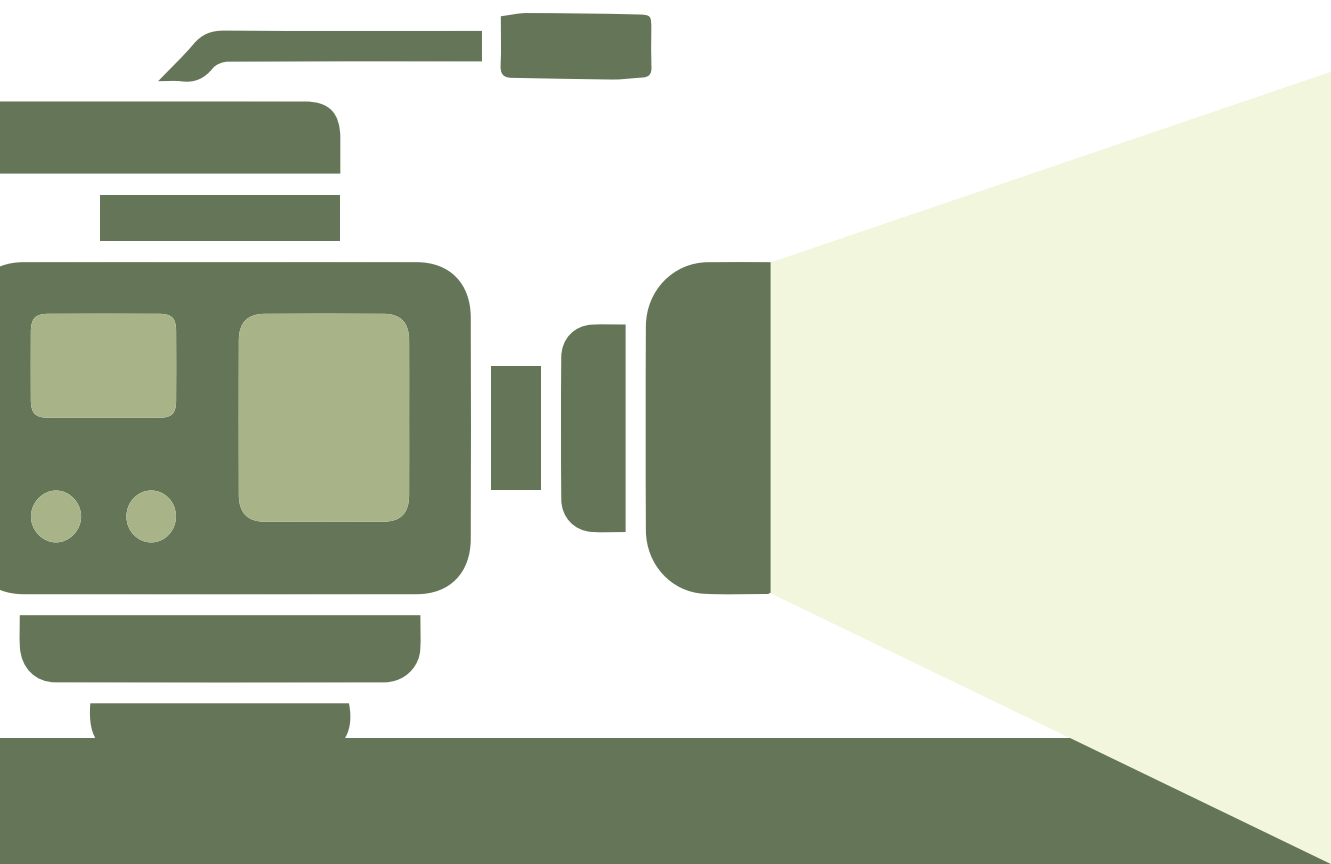
1. Bentuklah tim yang terdiri atas 3–4 siswa.
2. Sediakan tema dan buatlah siswa mengambil tema secara acak.
3. Sediakan beberapa lembar kertas dan bolpoin untuk menulis naskah siaran.
4. Sediakan *timer* sebagai penanda waktu yang dimiliki tim untuk menulis naskah.

- 
5. Setiap tim perlu memperhatikan kriteria penilaian yang digunakan dalam tugas ini. Kriteria tersebut sebagai berikut.
    - a. Ketepatan dan kecepatan dalam menyampaikan informasi penting.
    - b. Kualitas penulisan, termasuk kejelasan, kelengkapan, dan gaya bahasa yang digunakan.
    - c. Struktur naskah siaran yang benar, termasuk pengenalan, pengembangan, dan kesimpulan.
    - d. Kemampuan tim dalam berkolaborasi dan bekerja sama dalam menulis naskah siaran.
  6. Ulangi langkah 1–4 dengan berita singkat lainnya. Tim dengan skor tertinggi pada akhir permainan menjadi pemenangnya.

Permainan ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam menulis naskah siaran jurnalistik dengan cepat dan akurat, meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur dan elemen penting dalam penulisan naskah siaran, mendorong kolaborasi dan kerja sama tim dalam menulis naskah siaran, serta menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Guru perlu memperhatikan tema yang disediakan. Usahakan tema yang disediakan merupakan berita-berita yang bisa disajikan dengan singkat, seperti kecelakaan mobil, bencana alam, dan lainnya.





Pada akhir subbab guru memberikan siswa penugasan proyek individu. Proyek tersebut mengarahkan siswa untuk menyusun naskah siaran jurnalistik berdasarkan format, prinsip, dan teknik menulis naskah yang telah dipelajari. Pada proyek individu ini guru diharapkan membimbing setiap langkah siswa dan memberikan masukan terhadap setiap proses yang telah dilakukan. Dengan bimbingan tersebut diharapkan siswa dapat menyusun naskah siaran jurnalistik yang baik.



## Projek Individu: Menyusun Naskah Siaran Jurnalistik

Kalian sudah mempelajari cara menyusun naskah siaran jurnalistik. Lakukan langkah-langkah berikut untuk memperoleh naskah yang baik

1. Lakukan *brainstorming* ide topik naskah siaran jurnalistik yang akan kalian susun.
2. Identifikasilah program siaran yang akan kalian susun berdasarkan ide tersebut.
3. Setelah program siaran ditetapkan, kembangkan ide dan lakukan riset terhadap ide yang telah ditentukan.
4. Buatlah *treatment* dan konsultasikan kepada guru kalian untuk direviu.
5. Setelah *treatment* disetujui, buatlah *outline* naskah siaran jurnalistik dan konsultasikan kepada guru kalian.
6. Revisi *outline* sesuai saran perbaikan yang diberikan guru dan atau teman-teman lainnya.
7. Susunlah naskah jurnalistik berdasarkan *outline* yang dibuat menggunakan format siaran jurnalistik dengan memperhatikan prinsip dan teknik penulisan naskah.
8. Setelah selesai, presentasikan naskah kalian. Berikan kesempatan untuk memberikan umpan balik positif dan konstruktif kepada teman yang mempresentasikan hasil naskah jurnalistiknya.
9. Simpanlah naskah yang telah kalian presentasikan karena akan digunakan pada aktivitas selanjutnya.

Guru memiliki peran penting dalam memberikan umpan balik yang holistik terhadap proyek yang telah dilakukan oleh siswa. Dalam memberikan umpan balik, fokus dapat diberikan pada penilaian *hard skill* dan *soft skill* siswa. Evaluasi terhadap kemampuan *hard skill*, seperti penulisan, penyuntingan, dan presentasi, memberikan gambaran konkret tentang keahlian siswa dalam merinci informasi dan menyajikannya dengan cara yang efektif.

Selain itu, umpan balik juga perlu difokuskan pada pengembangan *soft skill* siswa. *Soft skill*, seperti kemampuan **berkomunikasi, kolaborasi, kreativitas, kejujuran, kecermatan dan ketelitian** memainkan peran krusial dalam menyusun naskah siaran yang komprehensif dan menarik. Guru dapat memberikan umpan balik konstruktif terkait bagaimana siswa berinteraksi dalam kelompok, kemampuan mereka dalam menanggapi umpan balik, dan sejauh mana mereka dapat menjalankan tugas secara mandiri.

Dengan memberikan umpan balik yang komprehensif, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman mengenai kemampuan teknis mereka, tetapi juga menyadari aspek-aspek keterampilan interpersonal yang dapat ditingkatkan. Ini membantu siswa untuk memahami dan mengasah kemampuan *soft skill* yang diperlukan dalam dunia jurnalistik, di mana kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas menjadi kunci kesuksesan. Dengan demikian, umpan balik guru bukan hanya sebagai penilaian, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran yang memotivasi siswa untuk terus berkembang dalam berbagai aspek kemampuan mereka.

### **Soft Skills yang Dibutuhkan dalam Menyusun Naskah Siaran**

Dalam menyusun naskah siaran jurnalistik, kalian membutuhkan beberapa *soft skills* berikut.

1. **Kreativitas** dibutuhkan oleh penyusun naskah dalam menciptakan narasi yang menarik, dapat menangkap perhatian penonton, dan efektif dalam menyampaikan pesan.
2. **Kejujuran** merupakan integritas yang harus dimiliki seorang penyusun naskah. Seorang penyusun naskah jurnalistik harus dapat menyampaikan informasi dengan jujur dan akurat serta menjaga etika jurnalistik.
3. **Kecermatan** diperlukan untuk menghindari kesalahan informasi atau interpretasi yang salah. Seorang penyusun naskah harus teliti dalam mengumpulkan data, melakukan wawancara, dan menyusun naskah agar informasi yang disampaikan dapat dipercaya.
4. **Ketelitian** diperlukan untuk dapat bekerja dengan detail dalam menyusun fakta dan data agar menghasilkan naskah yang akurat. Hal ini mencakup memeriksa dan memverifikasi informasi.

Coba identifikasi *soft skills* lainnya yang dibutuhkan saat menyusun naskah jurnalistik. Tuliskan hasilnya di buku catatan dan refleksikan kepada diri kalian.

### 3. Menyusun Desain Produksi

Menyusun desain produksi seperti membuat proposal untuk produksi. Terdapat latar belakang, konsep program, deskripsi program, segmentasi, *rundown*, dan konsep visual tiap-tiap divisi. Guru dapat memberikan contoh desain produksi yang telah disusun oleh siswa tahun sebelumnya atau desain produksi dari suatu naskah tertentu, sehingga siswa memiliki bayangan yang utuh tentang desain produksi. Untuk mengasah kemampuan siswa, guru dapat meminta siswa melakukan aktivitas berikut.



#### AKTIVITAS 3.10

Cobalah membuat desain produksi berdasarkan poin-poin di atas. Gunakan naskah jurnalistik yang sudah kalian miliki sebagai acuan desain produksi. Tuangkan desain produksi seperti saat kalian membuat proposal. Buatlah semenarik mungkin. Kalian juga bisa menambahkan hal-hal penting di luar poin-poin di atas. Jangan khawatir desain produksi akan berubah makin baik saat kalian menyelesaikan materi ini.

## Langkah-Langkah Menyusun Desain Produksi

Pada subbab ini terdapat aktivitas berkesinambungan untuk menciptakan satu desain produksi yang utuh dan siap untuk digunakan dalam tahap selanjutnya. Langkah pertama ialah menganalisis naskah. Analisis naskah dilakukan dengan sangat detail, ini memudahkan siswa untuk ke tahap selanjutnya. Setelah guru menjelaskan cara menganalisis naskah, guru perlu memberikan aktivitas kepada siswa untuk melakukan analisis terhadap naskah yang sebelumnya telah dimiliki siswa. Guru dapat menggunakan Aktivitas 3.11 atau alternatif aktivitas lainnya dengan tujuan yang sama.

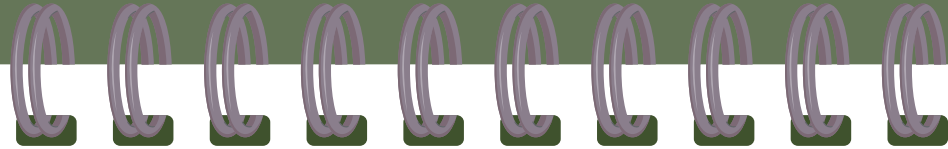


### AKTIVITAS 3.11

Untuk meningkatkan pemahaman kalian mengenai analisis naskah produksi, kerjakan aktivitas dengan langkah-langkah berikut.

1. Lihatlah kembali naskah jurnalistik yang telah kalian hasilkan.
2. Lakukan langkah-langkah menganalisis naskah terhadap naskah tersebut.
3. Konsultasikan kepada guru kalian apakah analisis yang kalian lakukan sudah sesuai atau perlu dikembangkan.
4. Hasil analisis tersebut digabungkan dengan desain produksi yang telah kalian hasilkan sebelumnya.

Langkah kedua ialah menentukan kru produksi. Siswa telah mempelajari jenis-jenis kru produksi di Bab 2. Bantulah siswa mengidentifikasi apa yang mereka sukai atau apa yang mereka kuasai. Hal ini karena tidak semua siswa dapat mengoperasikan kamera dan memperoleh hasil yang bagus serta tidak semua siswa dapat menjadi pengarah acara yang andal. Setiap siswa pasti memiliki hal yang dikuasai. Setelah itu, ajak siswa melakukan aktivitas berikut.



### AKTIVITAS 3.12

1. Buatlah kelompok sebanyak 7 siswa dalam setiap kelompok. Setiap siswa di dalam kelompok akan berperan sebagai salah satu kru produksi.
  - a. Produser
  - b. Pengarah acara
  - c. Penulis naskah
  - d. Penata kamera
  - e. Penata cahaya
  - f. Penata suara
  - g. Penata artistik
2. Pilihlah jabatan kru produksi sesuai kemampuan dan *passion* kalian. Jika dalam 1 kelompok ada jabatan kru yang kosong atau 2 orang dalam 2 jabatan kru maka kalian perlu berdiskusi agar semua jabatan kru dapat terisi.
3. Sesuai proyek individu yang kalian kerjakan maka saat ini kalian memiliki 7 naskah yang berbeda. Kalian dapat berdiskusi untuk menghasilkan kesepakatan bersama naskah yang akan kalian gunakan untuk aktivitas selanjutnya.

Langkah ketiga, mem-*breakdown* naskah sesuai kru atau divisi. *Breakdown* naskah sangat dipengaruhi oleh hasil analisis naskah. Siswa dapat memulai *breakdown* naskah dengan membaca naskah seolah-olah siswa penonton. Hal ini agar siswa dapat memiliki kesan dan hubungan emosional dengan cerita pada naskah sehingga siswa dapat dengan mudah mengidentifikasi elemen *breakdown* naskah.

Setelah membaca naskah, siswa dapat memecah naskah menjadi delapan bagian di setiap halaman. Siswa dapat melakukannya secara manual menggunakan format *breakdown* naskah berikut ataupun menggunakan aplikasi untuk memecah naskah. Biasanya sebuah aplikasi akan langsung memecah naskah dengan menghitung setiap adegan delapan detik.

Breakdown SHEET: #		Page Count:	Date:
<b>Prod. Company:</b>			
<b>Project Title:</b>			
Scene #:	Scene Name:	INT/EXT:	D / N:
Script Page:		Location Name:	
Description:			
CAST (red)	STUNTS (orange)	EXTRAS/ATMOSPHERE (green)	
	EXTRAS/SILENT (yellow)		
SPECIAL EFFECT (blue)	PROPS (purple)	VEHICLE/ANIMALS (pink)	
WARDROBE (circle)	MAKEUP/HAIR (*asterisk)	SOUND EFFECT & MUSIC (brown)	
SPECIAL EQUIPMENT (box around)	PRODUCTION NOTES (underline)		





## AKTIVITAS 3.13

*Breakdown* naskah telah kalian pilih pada aktivitas sebelumnya. Bertugaslah sesuai dengan jabatan kru yang telah dipilih. Lakukan analisis mendalam sesuai dengan format di atas. Simpanlah hasil *breakdown* untuk kegiatan selanjutnya.



Langkah keempat, menentukan pengisi acara atau narasumber. Proses menentukan pengisi acara atau narasumber dapat memberikan peluang berharga untuk meningkatkan *soft skill* siswa. Siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, menyelesaikan masalah, dan manajemen waktu untuk dapat menentukan pengisi acara atau narasumber yang sesuai. Untuk membantu memudahkan siswa dalam menentukan pengisi acara atau narasumber, siswa dapat menggunakan tabel pada aktivitas 3.14.



## AKTIVITAS 3.14

### Daftar Narasumber

Judul Naskah :  
Produser :  
Pengaruh Acara :

Prioritas	Narasumber	Honor	Kesediaan Waktu	Persyaratan atau Kriteria Lainnya
1.	Nama narasumber	Honorarium yang ditetapkan narasumber	Waktu yang masih <i>available</i>	Persyaratan yang dimiliki narasumber
2.				
3.				
4.				
5.				

Buat *list* narasumber yang kalian butuhkan, susunlah sesuai prioritas. Gunakan tabel di atas untuk memudahkan kalian membuat keputusan dalam memilih narasumber yang sesuai.

Langkah kelima, menentukan Jadwal Produksi Hingga Pascaproduksi. Menetapkan jadwal produksi dari awal hingga pascaproduksi merupakan suatu keharusan untuk mengatur dan mengelola semua aspek yang terlibat dalam produksi. Tujuan dari jadwal produksi yang baik adalah untuk membantu kru mengelola waktu dan sumber daya dengan efisiensi, serta memastikan semua tahap produksi selesai tepat waktu. Guru meminta siswa menyusun jadwal sesuai naskah yang telah dipilih. Contoh jadwal dapat dilihat dalam buku siswa. Guru dan siswa dapat mengembangkan format jadwal sendiri sehingga fleksibel dan sesuai dengan naskah yang disusun.

Langkah keenam, *hunting* lokasi dan melakukan perizinan. Langkah ini dilakukan agar pelaksanaan produksi dapat berjalan lancar. Guru dapat mengembangkan *soft skill* siswa pada saat melakukan *hunting* lokasi maupun melakukan perizinan. Guru juga mengembangkan *soft skill* dalam proses pembelajaran seperti memberikan contoh studi kasus berikut.

## Studi Kasus!

Kalian akan membuat film dokumenter tentang kehidupan salah satu masyarakat adat. Syuting akan dilakukan di lokasi masyarakat adat bermukim. Kalian telah mendapatkan izin untuk melakukan kegiatan syuting. Namun, pada saat pelaksanaan ada masyarakat yang melakukan protes terhadap kegiatan syuting tersebut. Tim perizinan hanya mendapatkan izin lisan untuk syuting dan tidak memiliki bukti tertulis. Tim perizinan bertemu dengan personel yang berbeda di lokasi, yang tidak mengetahui izin tersebut. Ini menciptakan ketidakjelasan tentang status kegiatan syuting tersebut. Menurut kalian dampak apa yang muncul dari permasalahan tersebut? Solusi apa yang dapat dilakukan agar proses syuting berjalan dengan lancar?

Studi kasus ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan analisis dan pemecahan masalah mereka. Mereka dihadapkan pada situasi di mana perizinan syuting menjadi tidak jelas dan masyarakat adat melakukan protes. Dalam menjawab pertanyaan dampak dan solusi, siswa perlu menganalisis implikasi dari ketidakjelasan izin dan merumuskan solusi yang memperhitungkan konsekuensi dari setiap langkah yang diambil. Proses ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan keterampilan *problem-solving* yang sangat diperlukan dalam konteks dunia nyata.

Selain itu, studi kasus ini merangsang pemahaman siswa terhadap etika dan kebijakan dalam produksi dokumenter. Mereka harus mempertimbangkan dampak terhadap masyarakat adat, memahami tanggung jawab etis mereka, dan merancang solusi yang sesuai dengan prinsip keadilan dan kepatuhan terhadap regulasi. Dengan menjawab studi kasus ini siswa tidak hanya menyelesaikan masalah konkret, tetapi juga mengembangkan *soft skill* lainnya.

Setelah siswa belajar menyelesaikan masalah konkret dan mengetahui pentingnya izin lokasi, selanjutnya siswa dapat mengidentifikasi lokasi yang akan digunakan untuk proses produksi. Pilihlah yang sesuai dengan naskah. Lakukan kunjungan ke berbagai lokasi dan lakukan analisis terhadap kebutuhan lokasi. Jika sudah ditemukan lokasi yang diinginkan lakukan perizinan kepada yang berwenang. Guru perlu membantu agar siswa mendapat surat dari sekolah terkait dengan perizinan lokasi syuting.



### AKTIVITAS 3.15

Sesuai dengan naskah yang telah kalian hasilkan, pilihlah beberapa lokasi produksi yang sesuai. Lakukan survei dan evaluasi hasil survei kalian. Dari hasil survei tersebut kalian dapat memilih lokasi yang akan kalian gunakan dan segera lakukan perizinan. Dapatkan dokumen surat izin agar pada saat produksi kalian telah memiliki bukti legal untuk menggunakan lokasi tersebut.

Langkah ketujuh, mempersiapkan peralatan dengan matang. Biasakan siswa selalu membuat daftar kebutuhan peralatan saat di lapangan. Hal ini diperlukan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya ada alat yang tertinggal padahal lokasi sangat jauh dari gudang peralatan. Siswa dapat menggunakan format berikut untuk membuat daftar cek.

No	Divisi	Peralatan	Jumlah	Ceklist Persiapan	Nama PIC
1.	Penata Kamera	Kamera ...	2		Adi
		Kamera ..	2		Dani
		Memory card ...	5		....
2.	Penata Cahaya				
3.	Penata Suara				
4.	Penata Artistik				
5.	Acara				
6.	P3K				
7.	Dan lainnya				



### AKTIVITAS 3.16

Buatlah ceklist peralatan yang dibutuhkan. Kalian dapat menggunakan format di atas atau format lainnya yang dapat memudahkan kalian dalam mengorganisir peralatan tersebut.

Langkah kedelapan, membuat rancangan anggaran produksi. Rancangan anggaran produksi diperlukan agar alokasi finansial dapat efektif selama produksi. Siswa dapat menggunakan contoh yang ada di dalam buku atau format lainnya.



### AKTIVITAS 3.17

Berdasarkan contoh di atas kalian telah memiliki bayangan terhadap rancangan anggaran. Selanjutnya untuk mengasah kemampuan kalian, buatlah rancangan anggaran sesuai naskah yang kalian miliki. Kalian dapat menggunakan fasilitas yang ada di sekolah. Jika fasilitas yang kalian butuhkan sudah ada, kalian tidak perlu memasukkan fasilitas tersebut ke dalam anggaran.

Pada bab ini, proyek akhir digantikan dengan langkah-langkah aktivitas yang akhirnya memperoleh satu proposal yang utuh. Guru dapat memberikan permainan yang melatih kemampuan siswa untuk melakukan *floor plan* dengan cepat.

## **Game: "Floor Plan Challenge"**

Permainan ini bertujuan menyusun desain produksi acara secara kreatif dan cepat. Pada permainan ini kalian akan berperan sebagai tim desainer produksi yang harus membuat desain produksi yang menarik dan sesuai tema yang ditentukan. Dalam permainan ini dibutuhkan pemahaman tentang elemen desain produksi, kreativitas, dan kemampuan bekerja di bawah tekanan waktu.

### **Tahap Persiapan**

1. Guru telah menyiapkan beberapa tema acara dan bahan visual, seperti gambar, foto, dan dekorasi yang berkaitan dengan tiap-tiap tema acara.
2. Bentuklah tim yang beranggotakan 3–5 siswa.

### **Aturan Permainan**

1. Setiap tim akan menerima selembar kertas, pensil, dan bahan visual yang telah disiapkan sebelum permainan dimulai.
2. Setiap tim memiliki waktu sekitar 10–15 menit untuk menyusun *floor plan* acara berdasarkan tema yang ditentukan.
3. Setiap tim harus menggunakan bahan visual yang disediakan dan kertas untuk menggambarkan desain produksi. Desain produksi dapat mencakup beberapa elemen, seperti dekorasi panggung, pencahayaan, tata suara, tata artistik, dan lainnya.
4. Setelah waktu berakhir, setiap tim mempresentasikan desain produksi di depan kelas secara bergantian. Dalam hal ini, setiap tim perlu memperhatikan kriteria penilaian berikut.
  - a. Kesesuaian desain dengan tema acara yang ditentukan.
  - b. Kreativitas dan keaslian desain produksi.
  - c. Penggunaan bahan visual dan kemampuan tim dalam menggambarkan desain secara jelas.
  - d. Kemampuan tim dalam berkolaborasi dan bekerja sama dalam menyusun desain produksi.



5. Ulangi langkah 1–4 dengan tema acara yang berbeda. Tim dengan skor tertinggi pada akhir permainan menjadi pemenangnya.
6. Lakukan permainan ini dengan sungguh-sungguh dan gembira. Permainan ini dapat meningkatkan pemahaman kalian tentang elemen desain produksi dan hubungannya dengan tema acara, mendorong munculnya kreativitas dan inovasi dalam menyusun desain produksi yang menarik, serta memperkuat kolaborasi dan kerja sama tim dalam menyusun desain produksi.

Setelah permainan selesai guru dapat melakukan refleksi terhadap *soft skill* yang telah diperoleh saat proses pembelajaran penyusunan desain produksi.

### **Soft Skills yang Dibutuhkan dalam Penyusunan Desain Produksi**

Beberapa *soft skills* yang kalian butuhkan dalam penyusunan desain produksi sebagai berikut.

1. **Komunikasi** yang efektif merupakan fondasi dari kerja sama yang baik dalam tim produksi. Dengan demikian, ide dapat disampaikan dengan jelas dan mudah memahami perspektif anggota tim.
2. **Kerja sama** yang baik dibutuhkan agar semua kru yang terlibat dapat menciptakan desain program yang efisien.
3. **Kreatif dan inovatif** dibutuhkan saat menciptakan konsep yang segar dan berbeda sehingga menjadi lebih menarik, relevan, dan dapat membedakan satu program dengan yang lain.
4. **Ketelitian** merupakan kunci dalam mengelola detail desain program, seperti perencanaan jadwal, skenario, dan elemen-elemen visual.

Menurut kalian, *soft skills* lain apa yang dibutuhkan saat menyusun desain produksi? Tuliskan jawaban kalian di buku catatan.

#### 4. Melakukan *Pre-production Meeting*

Melakukan rapat praproduksi bukan hal mudah, tantangan terbesarnya ialah menyamakan persepsi dengan banyak kepala. Siswa perlu dilatih untuk banyak mendengarkan dan memberikan tanggapan yang bijaksana, tetapi juga jelas. Kendala-kendala rapat praproduksi akan muncul saat siswa melakukan rapat tersebut. Siswa dapat melakukan aktivitas di buku siswa agar siswa terbiasa melakukan rapat praproduksi. Rapat praproduksi dapat menggunakan naskah dan hasil desain produksi sebelumnya. Guru perlu memfasilitasi agar rapat produksi dapat berjalan dengan baik.

## Rapat Praproduksi

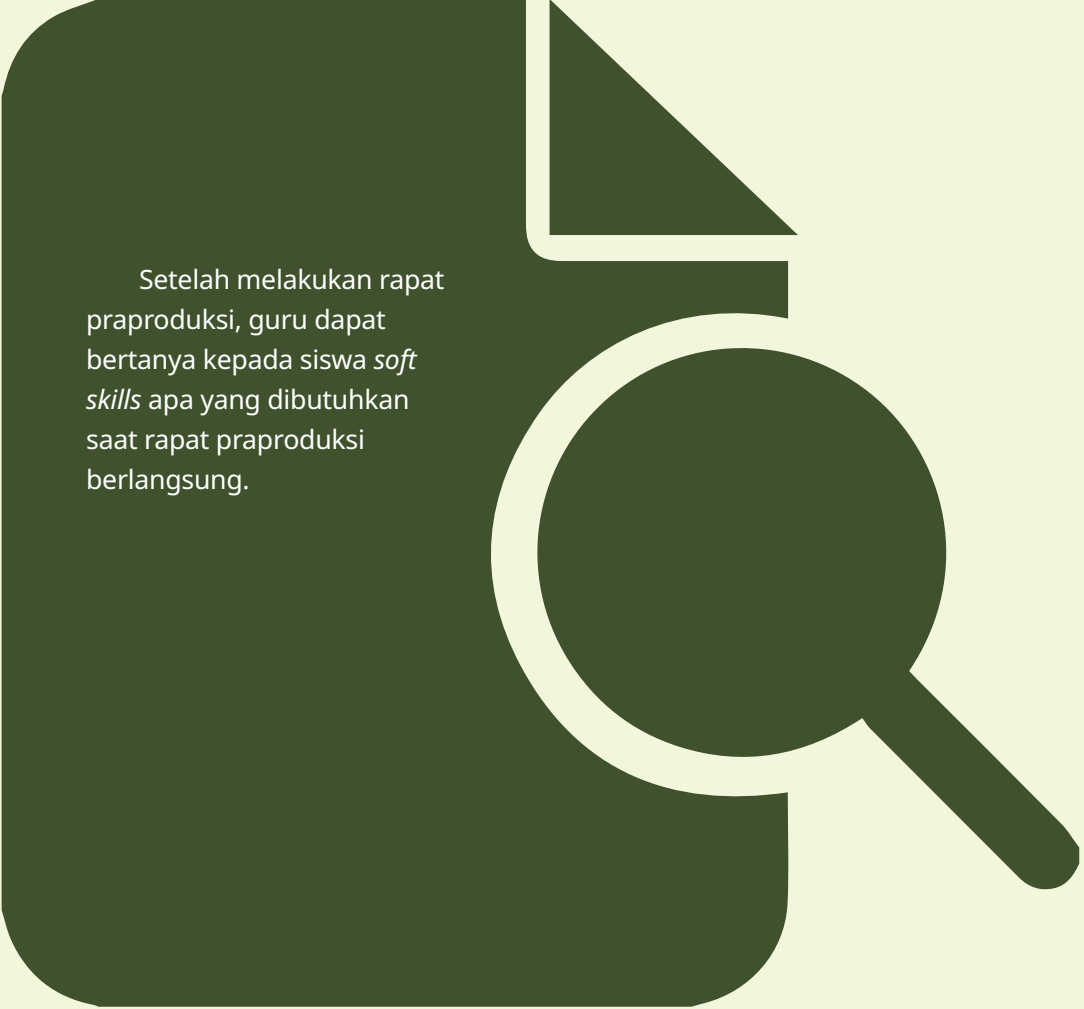
Kalian perlu memastikan bahwa setiap anggota tim memiliki pemahaman yang jelas tentang tugas dan tanggung jawab mereka serta memastikan bahwa semua persiapan telah dilakukan dengan baik sebelum memasuki tahap produksi.

1. Gunakan naskah dan hasil desain produksi pada tugas sebelumnya sebagai bahan rapat praproduksi.
2. Siapkan agenda pertemuan mencakup topik-topik yang telah dijelaskan pada materi.
3. Kalian dapat melakukan rapat praproduksi di kelas ataupun di luar kelas. Namun, durasi pertemuan dibatasi sebanyak 60 menit.

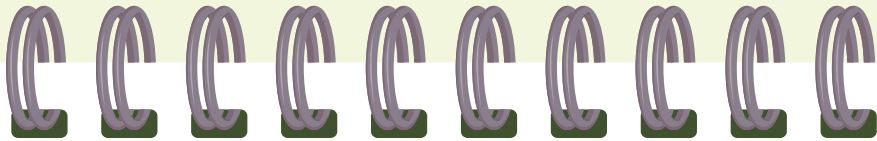
Lakukan penilaian terhadap diri kalian sendiri menggunakan kriteria penilaian berikut.

No	Kriteria	Penilaian (1-10)
1.	Kemampuan menyampaikan ide secara jelas dan terstruktur.	
2.	Kemampuan mendengarkan dengan aktif dan memberikan umpan balik yang konstruktif.	
3.	Kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi dengan anggota tim lainnya.	
4.	Kemampuan menjelaskan tugas dan tanggung jawab tiap-tiap kru dengan jelas.	
5.	Kemampuan mengatasi perbedaan pendapat atau konflik secara efektif.	
6.	Kemampuan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan memberikan kontribusi yang berarti.	
7.	Kemampuan membangun kerja sama yang baik dan saling mendukung antaranggota tim.	

Jujurlah dalam mengisi penilaian tersebut, agar kalian dapat meningkatkan kemampuan dalam rapat praproduksi. Kerjakan aktivitas ini dengan sungguh-sungguh karena akan mengasah *soft skills* yang kalian miliki, seperti *soft skill* komunikasi, kolaborasi, dan mengatasi konflik dengan baik.



Setelah melakukan rapat praproduksi, guru dapat bertanya kepada siswa *soft skills* apa yang dibutuhkan saat rapat praproduksi berlangsung.



### ***Soft skills yang Dibutuhkan dalam Melakukan Pre-Production Meeting***

Untuk melakukan *pre-production meeting*, kalian membutuhkan beberapa *soft skills* berikut.

1. **Komunikasi yang efektif** membantu menyampaikan informasi dengan jelas serta pemahaman yang tepat dapat diperoleh semua anggota tim.
2. **Kerja sama atau kemampuan kolaborasi** antara anggota tim dapat membantu dalam menyelaraskan visi bersama.
3. **Kemampuan mengatasi konflik** dengan bijak dan konstruktif membantu mempertahankan harmoni dalam tim dan mencegah gangguan pada proses produksi.
4. **Manajemen waktu** yang baik membantu dalam menetapkan prioritas, menetapkan batas waktu, dan memastikan bahwa semua persiapan dilakukan sesuai dengan jadwal.

Coba indentifikasilah *soft skill* lain yang penting dimiliki saat melakukan rapat praproduksi (*pre-production meeting*). Tuliskan hasilnya di buku catatan.

## D. Refleksi Guru

Setelah memfasilitasi pembelajaran Bab 3 ini, guru perlu merefleksikan kembali apa saja yang sudah dilakukan. Pertanyaan-pertanyaan berikut dapat membantu guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan.

1. Apakah pembelajaran sudah berpusat pada siswa?
2. Apa yang berhasil dan apa yang mungkin perlu ditingkatkan?
3. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
4. Apakah ada momen atau aktivitas yang menciptakan "Aha!" atau pemahaman mendalam bagi siswa? Bagaimana merancang atau memfasilitasi momen tersebut?
5. Bagaimana guru melibatkan beragam gaya belajar siswa dalam sesi pembelajaran?
6. Apakah ada bagian tertentu dari materi yang perlu dijelaskan lebih lanjut atau diulang untuk memastikan pemahaman siswa?
7. Bagaimana guru mendukung siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi?
8. Apakah guru sudah cukup efektif dalam menanamkan *soft skills* seperti komunikasi, kerja sama, kreatif dan inovatif, dan lainnya?
9. Bagaimana guru dapat menanamkan nilai-nilai *soft skill* dengan lebih efektif ke depannya?
10. Apakah guru sudah mendapatkan inspirasi model pembelajaran yang tepat untuk membelajarkan topik pada Bab 3 ini?

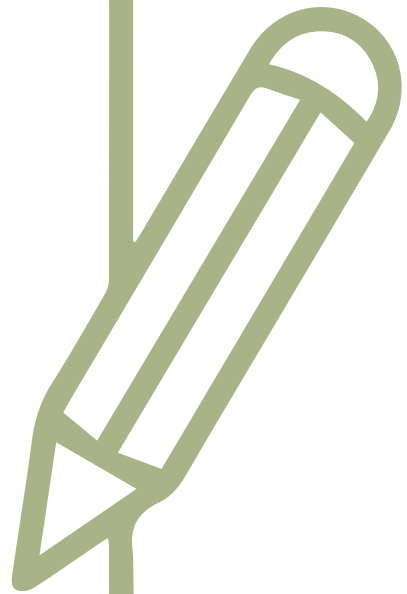
Pertanyaan-pertanyaan ini dapat membantu guru merenungkan pengalaman pembelajaran mereka dengan lebih mendalam dan membantu dalam proses perbaikan dan peningkatan dalam pengajaran mereka. Guru dapat menjadikan refleksi diri ini sebagai bekal memasuki bab-bab selanjutnya sehingga pembelajaran yang diselenggarakan makin optimal.

## **E. Asesmen**

Asesmen yang ada pada buku siswa untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Asesmen pertama menggunakan esai yang perlu dijawab siswa. Asesmen kedua menggunakan proyek akhir yang merupakan asesmen kompleks dari memilih jenis program sampai melakukan rapat praproduksi.

## **F. Pengayaan**

Pengayaan dapat dilakukan dengan seringnya siswa membaca naskah-naskah yang sudah ada. Guru juga dapat mengajak siswa melakukan kunjungan industri atau mengundang pelaku Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) ke sekolah.



## G. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa dapat dikembangkan dari materi dan aktivitas yang ada di dalam buku siswa. Guru dapat mengembangkan lembar kegiatan siswa seperti tabel yang tertera dalam aktivitas tersebut atau dapat juga memodifikasi sesuai kebutuhan. Lembar kegiatan ini diperlukan karena siswa tidak boleh mengisi jawaban secara langsung pada buku siswa.

## H. Kegiatan Tindak Lanjut

Rencana tindak lanjut adalah langkah-langkah konkret yang diambil oleh guru setelah menyelesaikan suatu bab pembelajaran. Guru menganalisis hasil penilaian siswa, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan menyesuaikan materi serta pendekatan pembelajaran. Selain itu, guru memberikan umpan balik kepada siswa, merencanakan aktivitas pembelajaran berikutnya, dan bisa juga memberikan dukungan remedial bagi siswa yang memerlukan. Rencana ini membantu memastikan pemahaman siswa terjaga, materi terkait, dan pengajaran berkualitas.



## BAB 4

# Produksi Program Televisi



## A. Skema Pembelajaran

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian diharapkan mampu menganalisis dan melaksanakan peran kru sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik dalam produksi program televisi.

Tujuan pembelajaran ini menekankan pada penguasaan kemampuan siswa dalam menjalankan peran sebagai kru produksi televisi. Setiap siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam menjalankan peran sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik dalam produksi program televisi. Kemampuan tersebut tidak hanya aspek pengetahuan, tetapi juga aspek sikap dan keterampilan (Taksonomi Bloom).

Dalam teknis produksi, kru dituntut memiliki kemampuan *hard skills* dan *soft skills*. Kemampuan teknis *hard skills* berkaitan dengan kemampuan dasar yang melibatkan pengetahuan dan keterampilan teknis yang spesifik dalam industri produksi. Misalnya, seorang penata kamera, dituntut memiliki kemampuan teknis dasar (*basic*) dalam mengoperasikan kamera dengan baik.

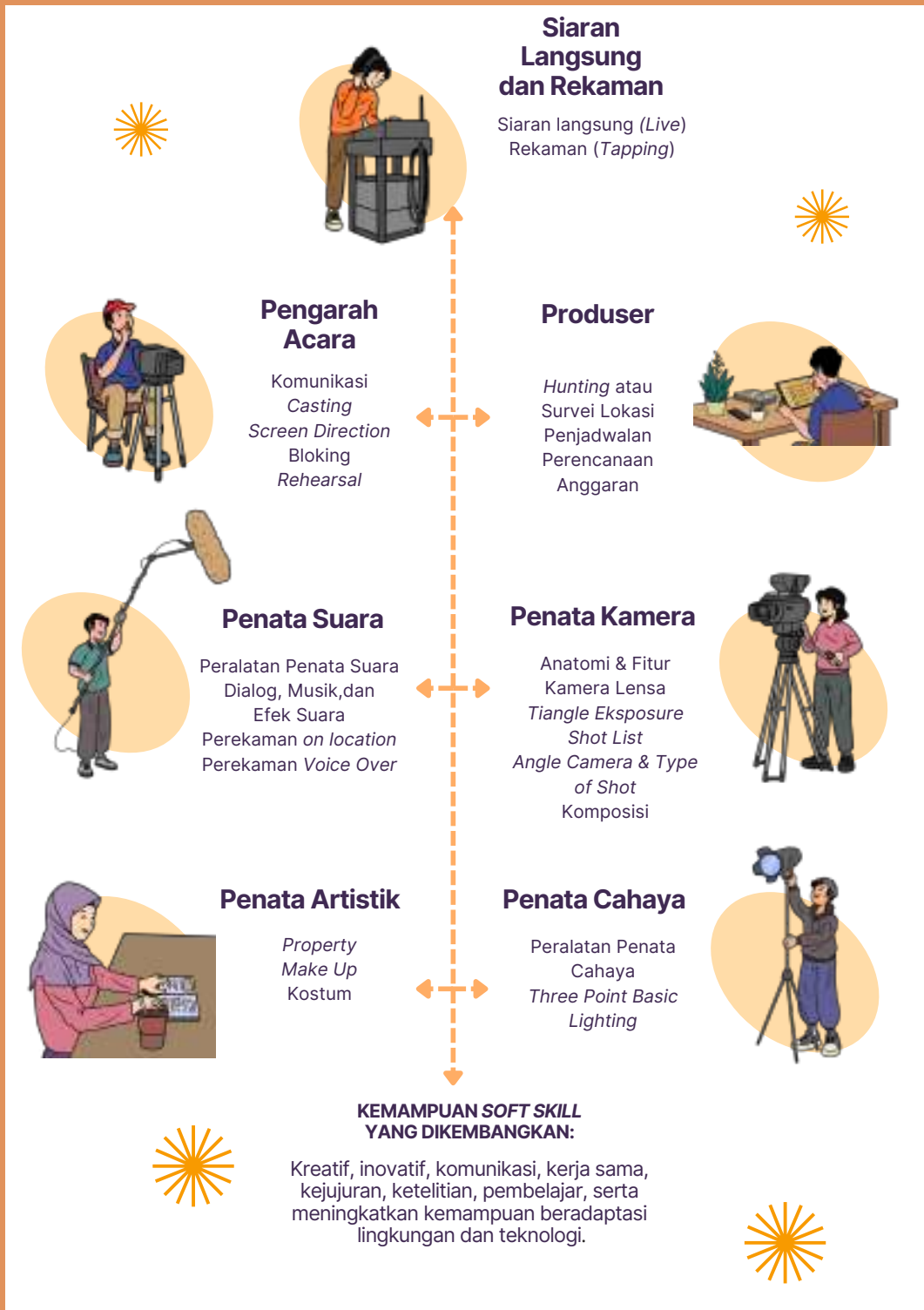
Kemampuan lanjutan lainnya dapat dikembangkan siswa secara mandiri. Begitupun saat di dunia kerja. Siswa perlu melakukan adaptasi dan penyesuaian dengan standar tertentu dalam industri televisi. Proses adaptasi dan penyesuaian tersebut biasanya dilakukan melalui pelatihan (*training*) dan pendampingan atau supervisi. Apabila siswa mampu menguasai kemampuan dasar teknis mengoperasikan kamera, setelah lulus SMK/MAK ia akan lebih mudah melakukan adaptasi di tempat kerja. Sebaliknya, apabila belum menguasai kemampuan dasar (*basic*), siswa akan mengalami kesulitan beradaptasi.

Berdasarkan hasil penelitian Anwas, dkk. (2022), *soft skills* sangat diperlukan dalam dunia industri. Melatih *soft skills* realitasnya lebih sulit dibandingkan dengan *hard skills*. *Soft skills* tidak cukup diasah melalui pelatihan jangka pendek. *Soft skills* meliputi sikap dan karakter individu terkait *hard skills*. Misalnya, seorang penata kamera. Selain mengoperasikan kamera, penata kamera perlu memiliki kemampuan bekerja sama dengan kru lain. Untuk memperoleh *shot* gambar yang baik, seorang penata kamera perlu bekerja sama dengan kru lain seperti pengarah acara, penata cahaya, penata suara, penata artistik, dan lainnya. Penata kamera juga perlu memiliki kemampuan beradaptasi dengan lingkungan tempat kerja baru dan teknologi kamera yang digunakan di tempat kerjanya. Oleh karena itu, siswa sangat perlu membangun *soft skills* dalam proses pembelajaran. Begitu pula peran kru lainnya, keseimbangan antara kemampuan teknis (*hard skills*) dan *soft skills* harus dimiliki.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan zaman, industri pertelevisian juga terus berkembang. Perkembangan tersebut menuntut semua kru televisi untuk mengembangkan kemampuan terus belajar dan beradaptasi. Dua kemampuan ini termasuk *soft skills* yang sangat diperlukan dalam industri televisi masa kini.

Membangun *soft skills* memang diperlukan pembiasaan dan habituasi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, Bapak/Ibu Guru dituntut mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif serta membiasakan pembentukan *hard skills* dan *soft skills* dalam berbagai kegiatan dan kesempatan. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, tidak hanya di dalam kelas. Siswa juga dapat memanfaatkan berbagai sumber yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Peta Materi



Peta materi merupakan penjabaran materi dari pembahasan Bab 4 ini. Peta materi ini merujuk pada materi yang disajikan dalam buku siswa. Materi tersebut sifatnya sebagai *tools* dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Bapak/Ibu Guru juga dapat mengembangkan peta materi.

Peta materi ini juga dilengkapi dengan beberapa kompetensi aspek *soft skills* yang diperlukan dalam pembahasan materi Bab 4. Bapak/Ibu Guru dapat mengembangkan *soft skills* lain yang diperlukan sesuai dengan bahan/materi tersebut.

### 3. Mengetahui Kemampuan Awal Siswa

Sebelum merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, guru perlu mengetahui kemampuan awal siswa. Kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga kemampuan aspek sikap dan keterampilan. Bekerja sebagai kru televisi (produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, ataupun penata artistik) dituntut mampu memahami peran dan tugasnya masing-masing. Untuk menjalankan peran dan tugas tersebut, siswa diharapkan mampu memahami tugas dan prosedur kerja tiap-tiap kru yang sudah dijelaskan pada Bab 2.

Langkah awal untuk menjadi kru televisi ialah siswa menguasai cara merencanakan produksi siaran televisi, terutama mempersiapkan dan menulis naskah untuk produksi acara televisi jurnalistik. Apabila belum memiliki kemampuan prasyarat tersebut, Bapak/Ibu Guru dapat meminta siswa mengulas materi, memberikan tugas, atau kegiatan lain untuk menguasai kemampuan prasyarat dalam pembelajaran Bab 4 ini.

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk mengetahui kemampuan awal siswa berkaitan dengan pembelajaran materi Bab 4. Berikut beberapa cara yang dapat dilakukan guru sebagai inspirasi dalam pembelajaran.

- Memberikan beberapa pertanyaan terkait materi Bab 4 mengenai tugas tiap-tiap kru dalam produksi televisi, prosedur kerja produksi televisi, atau memperhatikan portofolio berupa naskah produksi yang pernah dibuat kru produksi.
- Memberikan pertanyaan tentang pengalaman siswa dalam mengoperasikan peralatan produksi televisi berupa kamera, lensa kamera, berbagai jenis lampu untuk produksi televisi, atau pengalaman dalam menata artistik produksi. Bapak/Ibu Guru juga dapat mengajukan pertanyaan tentang pengalaman siswa dalam merawat peralatan produksi televisi tersebut.
- Mengetahui *soft skills* yang sudah dipahami siswa dalam menjalankan tugas sebagai kru produksi televisi. Misalnya, kerja sama, disiplin, kreatif, teliti, dan lainnya. Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai hal tersebut, Bapak/Ibu Guru dapat memberikan beberapa contoh kasus dalam produksi program televisi. Misalnya, hasil produksi televisi sangat ditentukan oleh harmoni atau kerja sama semua kru. Keteledoran salah satu kru dapat menghambat dan memengaruhi kualitas produksi.
- Mengamati siswa saat melakukan praktik dan belajar bersama, terutama dalam mengoperasikan peralatan produksi televisi, baik aspek kemampuan teknis (*hard skills*) maupun kemampuan nonteknis (*soft skills*).

Pengetahuan awal yang dimiliki siswa perlu diketahui guru sebagai bekal merancang pembelajaran. Meskipun pada awal bab tujuan pembelajaran telah ditentukan, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran sesuai kemampuan yang dimiliki siswa. Tujuan pembelajaran menjadi kemampuan yang perlu dimiliki siswa setelah mempelajari Bab 4. Sementara itu, proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki siswa saat memulai pembelajaran. Kemampuan awal siswa ini tidak hanya aspek kemampuan teknis (*hard skills*), tetapi juga kemampuan nonteknis (*soft skills*) yang relevan.

#### 4. Rekomendasi Alokasi Waktu

Bab 4 merupakan inti dari materi konsentrasi Keahlian Produksi dan Siaran Program Televisi. Pembagian alokasi waktu pembelajaran dapat dipertimbangkan lebih banyak daripada bab lain. Pada Bab 4, siswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan pengetahuan (kognitif), tetapi juga perlu memiliki kemampuan keterampilan (psikomotorik) dalam melaksanakan produksi televisi. Oleh karena itu, siswa dalam kegiatan pembelajaran akan diminta melakukan banyak latihan, terutama dalam mengoperasikan dan merawat berbagai peralatan produksi televisi. Waktu latihan ini dapat dialokasikan dalam kegiatan inti dan pengayaan, baik secara individu maupun kelompok.

Kemampuan nonteknis terkait dengan sikap dan kepribadian (*soft skills*) sangat penting dalam melaksanakan tugas produksi televisi. Untuk mengembangkan keterampilan tersebut, sekolah perlu menyiapkan alokasi waktu khusus untuk membiasakan atau membangun habitusi siswa dalam membangun kemampuan *soft skills* terkait produksi program televisi. Alokasi waktu tersebut dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan yang bertujuan membangun sikap dan kepribadian dalam komunikasi, kerja sama, jujur, berpikir kritis, kreatif dan inovatif, mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, ketelitian, dan lainnya.



## 5. Apersepsi

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, Bapak/Ibu Guru perlu melakukan apersepsi. Kegiatan ini penting untuk menghubungkan pengalaman yang dimiliki siswa dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Kegiatan apersepsi dapat dilakukan melalui beberapa cara berikut.

- Memberikan dan mengulas contoh-contoh acara televisi, terutama program jurnalistik di berbagai stasiun televisi, terutama acara-acara yang sedang digemari atau viral dalam masyarakat.
- Menyajikan materi penayangan video *behind the scene* salah satu acara siaran televisi jurnalistik.
- Memberikan beberapa pertanyaan yang diketahui/dipahami siswa terkait materi yang akan dipelajari.
- Menyajikan kasus-kasus atau kejadian tertentu dalam proses produksi pada industri pertelevisian yang relevan dengan materi yang akan dipelajari dan diasumsikan diketahui/dipahami siswa.

Dalam buku ini telah disajikan beberapa contoh kegiatan apersepsi. Contoh tersebut dapat Bapak/Ibu Guru gunakan sebagai inspirasi. Dalam implementasi pembelajaran, Bapak/Ibu Guru dapat menyesuaikan ataupun mengganti contoh apersepsi sesuai kondisi dan karakteristik sekolah masing-masing.

## 6. Materi Pokok dan Aktivitas Pembelajaran

**Tabel 4.1** Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Produksi Program Televisi

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
1.	Siaran langsung dan rekaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produksi program televisi siaran langsung (<i>live</i>).</li> <li>• Produksi program televisi rekaman (<i>tapping</i>).</li> <li>• Peran kru dalam produksi siaran langsung dan rekaman.</li> <li>• Membangun kemampuan <i>soft skills</i> dalam produksi siaran langsung (<i>live</i>) dan <i>tapping</i>, yaitu kerja sama, komunikasi, disiplin, kreatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penugasan mengamati acara TV siaran langsung (<i>live</i>) dan <i>tapping</i>.</li> <li>• Menganalisis perbedaan produksi acara TV siaran langsung (<i>live</i>) dan <i>tapping</i>.</li> <li>• Menganalisis persiapan produksi acara TV siaran langsung (<i>live</i>).</li> <li>• Menganalisis persiapan produksi rekaman.</li> <li>• Mendiskusikan kasus-kasus yang sering terjadi dalam produksi siaran langsung (<i>live</i>) dan rekaman.</li> <li>• Berdiskusi membuat rancangan produksi siaran langsung (<i>live</i>) dan rekaman.</li> <li>• Menerapkan metode tutor sebaya apabila siswa sudah memiliki pengalaman terkait topik.</li> <li>• Melakukan riset kajian referensi tentang perkembangan produksi televisi siaran langsung (<i>live</i>) dan <i>tapping</i>.</li> </ul>
2.	Produser	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produser berperan sebagai pemimpin selama produksi siaran TV.</li> <li>• Menyusun jadwal produksi dan perizinan.</li> <li>• Melakukan <i>hunting</i> lokasi syuting.</li> <li>• Menyusun anggaran dan pendanaan produksi.</li> <li>• Membangun kemampuan <i>soft skills</i> seorang produser, berupa <i>leadership</i>, komunikasi, kerja sama, kreatif, dan empati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulasi memimpin rapat produksi siaran televisi.</li> <li>• Latihan secara berkelompok untuk menyusun jadwal produksi dan anggaran biaya.</li> <li>• Simulasi <i>hunting</i> lokasi syuting.</li> <li>• Membahas kasus-kasus dalam produksi televisi yang menjadi peran dan tanggung jawab produser.</li> <li>• Praktik/simulasi menjadi produser.</li> <li>• Menerapkan metode tutor sebaya, apabila ada siswa yang sudah memiliki pengalaman sebagai produser.</li> </ul>

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
3.	Pengarah acara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran sebagai pengarah acara dalam produksi televisi.</li> <li>• Membangun kemampuan kreatif dan inovatif dalam mengembangkan acara televisi.</li> <li>• Komunikasi (visual, verbal, dan nonverbal).</li> <li>• Pemilihan pengisi acara (<i>casting</i>).</li> <li>• <i>Screen direction</i>.</li> <li>• Teknik bloking.</li> <li>• Latihan di lokasi syuting (<i>rehearsal</i>).</li> <li>• Membangun kemampuan <i>soft skills</i> pengarah acara kreatif dalam membuat acara TV, meliputi komunikasi, kerja sama, empati, disiplin, dan kerja keras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis acara televisi program <i>talk show</i> atau acara TV jurnalistik lain dari sudut pandang pengarah acara.</li> <li>• Diskusi dan praktik tentang komunikasi (visual, verbal, dan nonverbal) dalam produksi acara televisi dengan semua kru.</li> <li>• Latihan atau praktik melakukan <i>screen direction</i>.</li> <li>• Latihan atau praktik pemilihan pengisi acara (reporter atau pengisi acara).</li> <li>• Latihan atau praktik <i>screen direction</i> dalam produksi televisi.</li> <li>• Latihan atau praktik bloking dalam produksi televisi.</li> <li>• Latihan atau praktik dalam melatih pengisi acara dan semua kru.</li> <li>• Praktik atau simulasi menjadi pengarah acara dalam syuting acara <i>talk show</i> dengan semua kru dan pengisi acara.</li> <li>• Menerapkan metode tutor sebaya apabila ada siswa yang berpengalaman teknis sebagai pengarah acara televisi.</li> <li>• Diskusi atau simulasi kasus-kasus yang sering terjadi dalam produksi televisi yang dominan menjadi peran dan tanggung jawab pengarah acara.</li> </ul>

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
4.	Penata kamera	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran penata kamera dalam produksi televisi.</li> <li>• Anatomi dan fitur kamera.</li> <li>• Jenis-jenis lensa kamera.</li> <li>• <i>Triangle exposure</i> dalam pengambilan gambar.</li> <li>• <i>Shot list</i> dalam produksi televisi.</li> <li>• <i>Angle camera</i> dan <i>type of shot</i>.</li> <li>• Komposisi visual dalam kamera.</li> <li>• Teknik merawat peralatan kamera.</li> <li>• Membangun kemampuan <i>soft skills</i> penata kamera berupa kerja sama, komunikatif, kreatif, disiplin, dan empati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang peran penata kamera dalam produksi TV, terutama program jurnalistik.</li> <li>• Menganalisis acara TV program <i>talk show</i>, terutama dari aspek peran penata kamera.</li> <li>• Diskusi tentang anatomi dan fitur kamera.</li> <li>• Latihan atau praktik berkelompok mengoperasikan berbagai lensa kamera (sesuai ketersediaan peralatan di sekolah).</li> <li>• Latihan atau praktik secara berkelompok mengenai <i>triangle exposure</i> dalam pengambilan gambar.</li> <li>• Latihan atau praktik berkelompok mengenai <i>shot list</i> dalam produksi televisi.</li> <li>• Latihan atau praktik berkelompok mengambil gambar aspek komposisi visual.</li> <li>• Latihan secara berkelompok mengoperasikan berbagai jenis kamera dan teknik pengambilan gambar.</li> <li>• Latihan dalam pengambilan gambar yang lebih menantang. Misalnya, cuaca buruk pada malam hari dan lainnya.</li> <li>• Latihan atau praktik berkelompok mengenai cara merawat peralatan kamera.</li> <li>• Menerapkan metode tutor sebaya apabila ada siswa yang berpengalaman teknis sebagai penata kamera.</li> <li>• Diskusi atau simulasi tentang kasus-kasus yang sering terjadi dalam produksi TV terutama peran sebagai penata kamera.</li> </ul>
5.	Penata cahaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran penata cahaya dalam produksi televisi.</li> <li>• Jenis peralatan penata cahaya dan cara merawatnya.</li> <li>• Membangun kemampuan <i>soft skills</i> penata kamera berupa kerja sama, komunikatif, kreatif, disiplin, dan empati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis acara TV program <i>talk show</i>, terutama dari aspek peran penata cahaya.</li> <li>• Diskusi tentang peralatan penata cahaya dan cara merawatnya.</li> <li>• Latihan atau praktik mengoperasikan peralatan penata cahaya dan cara merawatnya.</li> <li>• Latihan dan praktik berkelompok mengimplementasikan konsep <i>Three Point Basic Lighting</i>.</li> <li>• Latihan penata cahaya yang lebih menantang. Misalnya, cuaca buruk, siang terik matahari, malam hari, dan lainnya.</li> <li>• Latihan atau praktik berkelompok merawat peralatan penata cahaya.</li> <li>• Menerapkan metode tutor sebaya apabila ada siswa yang berpengalaman teknis sebagai penata cahaya.</li> <li>• Diskusi atau simulasi tentang kasus-kasus yang sering terjadi dalam produksi TV, terutama peran sebagai penata cahaya.</li> </ul>

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
6.	Penata suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran penata suara dalam produksi televisi.</li> <li>• Jenis peralatan penata suara.</li> <li>• Unsur-unsur suara meliputi dialog, musik, dan efek suara.</li> <li>• Perekaman suara <i>on location</i> (<i>angle</i>/jarak ke sumber suara).</li> <li>• Perekaman <i>voice over</i>.</li> <li>• Membangun kemampuan <i>soft skills</i> penata suara, berupa kerja sama, ketelitian, komunikatif, kreatif, dan disiplin.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis acara TV program <i>talk show</i>, terutama dari aspek peran penata suara.</li> <li>• Diskusi tentang jenis peralatan penata suara dan perawatannya.</li> <li>• Latihan atau praktik mengoperasikan peralatan penata suara dan cara merawatnya.</li> <li>• Praktik merekam unsur suara yang meliputi dialog, musik, dan efek suara.</li> <li>• Latihan praktik perekaman suara <i>on location</i>.</li> <li>• Latihan dalam pengambilan suara yang lebih menantang. Misalnya, lokasi bising, suara yang cepat, dan lainnya.</li> <li>• Latihan dan praktik berkelompok perekaman <i>voice over</i>.</li> <li>• Menerapkan metode tutor sebaya apabila ada siswa yang berpengalaman teknis sebagai penata suara.</li> <li>• Diskusi atau simulasi tentang kasus-kasus yang sering terjadi dalam produksi TV berkaitan dengan peran sebagai penata suara.</li> </ul>
7.	Penata artistik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran penata artistik dalam produksi televisi.</li> <li>• Pengaturan (<i>setting</i>) tempat syuting yang meliputi set nyata (<i>real set</i>) dan set virtual (<i>virtual set</i>).</li> <li>• Kreativitas membuat atau menyediakan properti keperluan produksi TV.</li> <li>• Menyediakan <i>make up</i> pengisi acara dalam produksi TV.</li> <li>• Menyiapkan dan merencanakan kostum.</li> <li>• Membangun kemampuan <i>soft skills</i> penata artistik yang meliputi kreatif, kerja sama, komunikatif, disiplin, dan empati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis acara TV program <i>talk show</i> berkaitan dengan peran penata artistik.</li> <li>• Diskusi tentang pengaturan (<i>setting</i>) tempat syuting yang meliputi set nyata (<i>real set</i>) dan set virtual (<i>virtual set</i>).</li> <li>• Latihan atau praktik membuat/menata properti keperluan produksi TV.</li> <li>• Praktik <i>make up</i> pengisi acara dalam produksi TV.</li> <li>• Latihan mengidentifikasi kostum untuk pengisi acara sesuai keperluan produksi.</li> <li>• Menerapkan metode tutor sebaya apabila ada siswa yang berpengalaman teknis sebagai penata artistik.</li> <li>• Diskusi atau simulasi tentang kasus-kasus yang sering terjadi dalam produksi TV terutama peran sebagai penata artistik.</li> </ul>

## 7. Rangkuman

Rangkuman berisi materi pembelajaran pada Bab 4 yang disajikan secara ringkas. Penyusunan rangkuman didasarkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Materi rangkuman dapat dijadikan indikator untuk mengukur ketercapaian tujuan tersebut. Oleh karena itu, siswa disarankan dapat menguasai materi dalam rangkuman.

## 8. Refleksi

Refleksi pada buku siswa berisi pertanyaan, ajakan, ulasan, persepsi dan manfaat yang dirasakan siswa setelah mempelajari materi Bab 4. Oleh karena itu, Bapak/Ibu Guru dapat melakukan refleksi berkaitan dengan refleksi siswa tersebut. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan Bapak/Ibu Guru dalam melakukan refleksi sebagai berikut.

- Apa yang dirasakan siswa setelah mempelajari materi Bab 4 ini?
- Materi apa yang dianggap mudah atau sulit bagi siswa?
- Kemampuan *soft skills* apa yang sudah dikuasai siswa terkait materi Bab 4?
- Kesulitan apa yang dialami siswa dalam mempelajari Bab 4?

Bapak/Ibu Guru dapat meminta siswa membaca Refleksi di buku siswa. Selanjutnya, Bapak/Ibu Guru dapat menanyakan beberapa hal kepada siswa. Bapak/Ibu Guru dapat melakukan improvisasi dan inovasi sesuai kondisi dan kebutuhan sekolah masing-masing. Guru juga dapat mengamati perilaku siswa, misalnya saat mengoperasikan peralatan produksi televisi.

## 9. Asesmen

Asesmen berkaitan dengan penilaian terhadap capaian yang telah dilakukan siswa setelah mempelajari materi pada Bab 4. Bentuk dan uraian asesmen dalam buku siswa hanya sebagai inspirasi saja. Bapak/Ibu Guru dapat mengembangkan model asesmen lain. Asesmen dapat dilakukan secara variatif.

Guru perlu mengembangkan asesmen dalam setiap subbab atau pertemuan pembelajaran. Asesmen tersebut mengacu pada tujuan pembelajaran setiap subbab. Hasil dari asesmen perlu dilakukan umpan balik. Umpan balik ditujukan untuk penguatan atau pengayaan terhadap capaian siswa. Rubrik penilaian dapat dijadikan bahan inspirasi guru dalam mengukur kemampuan *soft skills* siswa.

## 10. *Soft Skills* dalam Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada Bab 4 ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan aspek teknis pengetahuan. Akan tetapi, siswa juga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan aspek nonteknis berupa sikap dan kepribadian (*softs skills*) yang dibutuhkan oleh semua kru produksi program televisi. Hasil penelitian Anwas dkk. (2022) menunjukkan bahwa aspek *soft skills* sangat dibutuhkan pada dunia industri. Oleh karena itu, *soft skills* perlu dibangun, dikembangkan, dan dibiasakan dalam pembelajaran. Berikut *soft skills* yang diperlukan dalam pembelajaran setiap subbab.

No.	Subbab	<i>Soft Skills</i>
1.	Siaran langsung dan rekaman	Kreativitas, komunikasi, kerja sama, dan ketelitian.
2.	Produser	Kepemimpinan, kreativitas, kejujuran, ketelitian, komunikasi, kerja sama, dan daya belajar.
3.	Pengarah acara	Komunikasi, kepemimpinan, kreativitas, kejujuran, kecermatan, daya belajar, dan kerja sama.
4.	Penata kamera	Kreativitas, kecermatan, kedisiplinan, adaptasi, komunikasi, kerja sama, dan daya belajar.
5.	Penata cahaya	Kreativitas, kecermatan, kedisiplinan, adaptasi, komunikasi, daya belajar, dan kerja sama.
6.	Penata suara	Kreativitas, kecermatan, kedisiplinan, adaptasi, komunikasi, kerja sama, serta daya belajar.
7.	Penata artistik	Kreativitas, kecermatan, adaptasi, komunikasi, kerja sama, serta daya belajar.

Upaya membangun *soft skills* dapat dilakukan melalui pembiasaan dan penyatuan (*embedded*) dengan materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek, aktivitas, dan kontekstual dengan menyajikan contoh kasus-kasus nyata dalam industri pertelevisian dapat melatih pembiasaan kemampuan *soft skills* tersebut. Pada buku siswa sudah termuat rancangan pengembangan *soft skills*. Bapak/Ibu Guru dapat mengembangkan berbagai contoh lain yang relevan dengan kondisi sekolah. Implementasi aspek *soft skills* dalam pembelajaran juga dapat dilakukan dengan penguatan budaya dan kearifan lokal masyarakat setempat sesuai materi pembelajaran.

## B. Persiapan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu membuat rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran secara umum terdiri atas tiga aspek, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. Tujuan pembelajaran pada Bab 4 mengacu pada tujuan pembelajaran di halaman awal buku siswa. Adapun pedoman dalam merumuskan tujuan pembelajaran ialah kemampuan awal siswa. Tujuan pembelajaran pada halaman awal Bab 4 sebagai berikut.

Setelah mempelajari bab ini, siswa diharapkan mampu menganalisis dan melaksanakan peran sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik dalam produksi program televisi.

Tujuan pembelajaran tersebut akan dicapai siswa setelah menuntaskan belajar pada Bab 4. Bapak/Ibu Guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran lebih spesifik pada setiap subbab. Misalnya, pada subbab “Produksi Televisi Siaran Langsung dan Rekaman”, guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran lebih spesifik, yaitu “Siswa diharapkan mampu menganalisis perbedaan siaran langsung (*live*) dan rekaman (*tapping*) dalam produksi acara televisi, terutama dari aspek peran tiap-tiap kru (produser, pengarah acara, penata kamera, penata artistik penata suara)”. Perumusan tersebut berlaku untuk semua subbab.

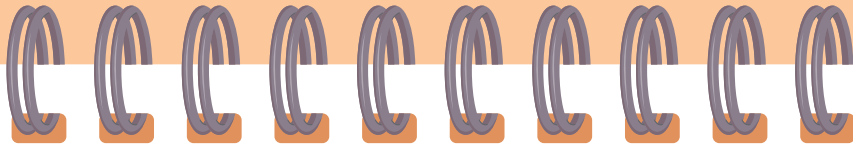
Guru juga dapat membuat tujuan pembelajaran lebih spesifik sesuai langkah-langkah pembelajaran. Ketuntasan materi setiap pertemuan dapat diperinci oleh guru sesuai jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam rancangan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan jumlah jam yang telah ditentukan. Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan siswa dalam mencapai ketuntasan tujuan pembelajaran tersebut.



Guru dapat menentukan aktivitas pembelajaran yang tepat sesuai tujuan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran perlu dipilih sesuai kondisi dan karakteristik siswa, ketersediaan media dan peralatan yang diperlukan, serta pertimbangan teknis pembelajaran lainnya. Aktivitas pembelajaran ini mencakup pengetahuan, sikap, dan kepribadian (*soft skills*).

Pada buku siswa dan uraian pelaksanaan pembelajaran (pada bahasan selanjutnya) dapat dimanfaatkan guru sebagai inspirasi dalam menyusun aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang tepat ialah yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru perlu menyusun asesmen. Asesmen pada subbab bertujuan mengukur kemampuan siswa di setiap pertemuan. Bentuk asesmen tidak cukup aspek pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi juga aspek sikap dan kepribadian (*soft skills*) yang terkait kemampuan tersebut.





### C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada Bab 4 dapat dikembangkan dalam tiap-tiap subbab untuk setiap pertemuan pembelajaran. Guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran tersebut sesuai keperluan spesifik tiap-tiap subbab. Pengembangan kegiatan pembelajaran mengacu pada tujuan pembelajaran, kemampuan awal siswa, media pembelajaran yang dimiliki sekolah, peralatan praktik yang dimiliki sekolah, dan kebutuhan penunjang pembelajaran lainnya. Perlu diingat bahwa model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekolah.

## 1. Siaran Langsung (*Live*) dan Rekaman (*Tapping*)

Kegiatan pembelajaran pada subbab ini diawali dengan memberikan apersepsi kepada siswa. Dalam apersepsi, Bapak/Ibu Guru dapat mengajukan pertanyaan terkait acara televisi yang sering ditonton, baik disiarkan secara langsung maupun rekaman. Guru dapat menanyakan pengalaman siswa ketika menonton siaran langsung. Misalnya, pertandingan sepak bola, wawancara, atau liputan berita yang disiarkan secara langsung di tempat kejadian. Guru juga dapat menggali informasi terkait pengalaman siswa yang pernah menyaksikan atau mengikuti syuting siaran langsung.

Untuk melaksanakan pembelajaran pada subbab ini, Bapak/Ibu Guru dapat menyajikan fail acara televisi siaran langsung (*live*) dan siaran rekaman (*tapping*). Jika di sekolah tidak ada fail acara televisi, siswa dapat ditugaskan mencari berbagai referensi dari buku dan internet tentang produksi acara televisi siaran langsung (*live*) dan siaran rekaman (*tapping*). Dalam penugasan ini, siswa dibagi dalam dua kelompok. Setiap kelompok ada yang berperan sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik.

Setiap kelompok diminta menganalisis fail acara televisi secara langsung (*live*) dan rekaman (*tapping*). Dalam analisis tersebut siswa diberi pertanyaan, “Bagaimana cara menyiapkan siaran tersebut agar berjalan dengan lancar, mulai dari persiapan peralatan, mengoperasikan peralatan, dan pengisi acara/pemainnya sesuai dengan peran kru masing-masing?”. Siswa dapat melakukan penelusuran informasi dari berbagai sumber dalam proses analisis tersebut.

Bapak/Ibu Guru dapat mengawasi dan membimbing siswa selama proses diskusi dalam kelompok. Guru perlu menciptakan diskusi yang hidup dengan mendorong keterlibatan aktif siswa. Bapak/Ibu Guru juga dapat mendatangi tiap-tiap kelompok yang sedang berdiskusi secara bergantian. Upaya ini penting dilakukan untuk membangun *soft skills* siswa, terutama kemampuan berkomunikasi, kerja sama, saling menghargai perbedaan pendapat, berpikir kritis, dan aspek lainnya.

Setelah berdiskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya di depan kelas dan mendiskusikannya dengan kelompok lain dengan adanya pertanyaan serta sanggahan atau saran masukan. Selama proses diskusi, guru memperhatikan tingkat penguasaan materi siswa. Jika ada materi yang kurang tepat atau penguasaan siswa masih lemah, guru mencatatnya sebagai bahan dalam memberikan kesimpulan.

Selanjutnya, guru memberikan penekanan materi dan kesimpulan terkait hasil diskusi kelompok siswa. Catatan selama diskusi perlu dijelaskan, terutama materi yang kurang tepat atau kurang mendalam. Dalam memberikan penekanan ini guru fokus pada capaian tujuan pembelajaran. Contoh hasil perbandingan kedua jenis siaran sebagai berikut.

- Keuntungan siaran langsung (*live*) ialah memberikan pengalaman waktu nyata kepada pemirsa secara langsung. Oleh karena itu, produksi siaran *live* menuntut **perencanaan yang matang**, **Kerja sama** dan **ketepatan** antarkru sangat penting. Koordinasi dengan pengisi acara dan pihak-pihak terkait lainnya sangat menentukan keberhasilan acara siaran langsung.
- Keuntungan pengambilan rekaman (*tapping*) ialah adanya fleksibilitas dalam melakukan penyuntingan, perbaikan kesalahan, dan penyesuaian sebelum program disiarkan. Kondisi demikian memungkinkan pengarah acara dan penyunting membuat program yang lebih berkualitas dan terkontrol. Akan tetapi, pengambilan rekaman *tapping* tidak memberikan pengalaman waktu nyata seperti pengambilan siaran langsung (*live*).

Guru juga perlu menekankan kemampuan *soft skills* siswa dalam pembelajaran subbab ini. Misalnya, kesuksesan dalam produksi siaran langsung ataupun rekaman merupakan hasil kerja sama dan kesiapan semua kru produksi. Semua kru yang terlibat dalam proses produksi program televisi juga perlu memiliki kreativitas dan inovatif dalam menjalankan peran sebagai kru.

Dalam kegiatan pembelajaran subbab ini, Bapak/Ibu Guru dapat menerapkan model pembelajaran lain yang lebih tepat sesuai kondisi sekolah dan kebutuhan siswa. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik di sekolah maupun di sekitar tempat tinggal siswa.

Berikut beberapa alternatif pembelajaran yang dapat dipertimbangkan guru dalam menjelaskan materi siaran langsung (*live*) dan rekaman (*tapping*).

- Siswa diberi tugas menganalisis naskah program televisi yang disajikan dalam Bab 3 atau naskah dari sumber lain. Berdasarkan naskah tersebut, siswa dapat menentukan apakah dalam syutingnya lebih cocok dilakukan secara langsung (*live*) atau rekaman (*tapping*)? Siswa juga dapat menganalisis naskah tersebut, kelebihan dan kelemahannya jika produksi dilakukan secara langsung atau rekaman (*tapping*).
- Pokok bahasan pada subbab ini juga dapat dijelaskan dengan cara diskusi kelompok. Siswa dibagi dalam dua kelompok untuk memproduksi acara

televisi jurnalistik. Kelompok A ditugaskan memproduksi siaran langsung dan kelompok B memproduksi rekaman. Setelah menyelesaikan tugas, tiap-tiap kelompok menjelaskan pengalaman, tantangan, tingkat kesulitan yang mereka alami selama melaksanakan syuting. Siswa juga diminta mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dari kedua jenis siaran tersebut.

- Siswa secara berkelompok diberikan tugas untuk menyaksikan dua acara siaran berita atau acara televisi yang disiarkan secara langsung dan rekaman. Acara televisi yang akan dianalisis hendaknya memiliki topik yang sama. Selanjutnya, siswa menganalisis perbedaan kedua acara tersebut, baik aspek kecepatan, teknis pengambilan gambar, tampilan visual, kejelasan konten, dan lainnya. Siswa juga diminta mendiskusikan kredibilitas konten dari siaran langsung dan rekaman terkait manipulasi pesan yang disampaikan.
- Siswa diminta berdiskusi tentang kasus-kasus yang sering terjadi pada produksi siaran langsung atau rekaman untuk mengembangkan *soft skills* mereka. Guru dapat memberikan contoh kasus yang disajikan dalam buku siswa atau dari berbagai sumber lain. Pembahasan kasus nyata dalam industri pertelevisian ini sangat penting dalam mendekatkan pembelajaran dengan kebutuhan nyata di industri televisi masa kini.
- Siswa secara berkelompok ditugaskan melakukan riset tentang perkembangan teknologi dalam industri penyiaran. Siswa diminta mencari berbagai referensi tentang alat dan teknologi pertelevisian untuk syuting acara siaran langsung dan rekaman yang lebih baik dan mudah dalam pengerjaannya. Hasil temuan siswa dapat didiskusikan dalam presentasi kelas. Harapannya, siswa dapat membedakan temuan tiap-tiap kelompok terhadap teknologi tersebut. Dalam diskusi ini Bapak/Ibu Guru dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai pentingnya mengikuti perkembangan teknologi penyiaran televisi.

Masih banyak model dan strategi pembelajaran yang dapat dipilih dan diterapkan guru. Guru dapat menciptakan model pembelajaran yang lebih tepat sesuai kondisi siswa, peralatan, lingkungan sekolah, dan aspek lainnya. Tujuan utama dalam pembelajaran ialah mengajak siswa berpikir kritis dan kreatif terhadap materi yang dipelajari. Pemilihan model pembelajaran juga penting untuk membangun kemampuan *soft skills* siswa dalam melakukan penyajian produksi siaran televisi langsung ataupun rekaman. Pemahaman siswa akan lebih melekat pada dirinya ketika mereka belajar melalui pengalaman praktis, diskusi, pengalaman empirik, analisis kritis, dan riset yang mereka lakukan.

## 2. Produser

Dalam menjelaskan materi pada subbab ini, guru dapat memberikan apersepsi dengan mengibaratkan sebuah lembaga atau organisasi. Suatu lembaga atau organisasi terdiri atas pimpinan tertinggi, pimpinan menengah, dan staf. Produser dalam produksi televisi diibaratkan sebagai seorang pimpinan tertinggi yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses produksi.

Sebagai pimpinan tertinggi, produser harus mengetahui alur kerja atau proses bisnis keseluruhan proses produksi, tugas, dan personal kru yang terlibat (produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, penata artistik, editor, dan lainnya), pengisi acara, peralatan yang tersedia, pendanaan, jadwal, dan aspek administrasi. Produser juga dituntut memiliki **kemampuan kepemimpinan (*leadership*)** untuk memimpin semua kru dan pihak-pihak terkait dalam proses produksi televisi. Dalam produksi televisi jurnalistik dengan jumlah kru sedikit, biasanya pekerjaan produser dirangkap oleh reporter.

Guru dapat melakukan tanya jawab terkait wawasan dan pengalaman siswa mengenai peran dan tugas produser dalam produksi televisi. Bapak/Ibu Guru dapat menggali pengalaman siswa yang pernah terlibat dalam proses syuting. Siswa yang berpengalaman tersebut dapat dijadikan sebagai tutor sebaya bagi teman-temannya.

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam menjelaskan pokok bahasan ini. Dalam penjelasan tersebut guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah atau siswa. Beberapa model pembelajaran yang dapat dijadikan inspirasi guru dalam menjelaskan subbab ini sebagai berikut.

- Guru meminta siswa melakukan *hunting* lokasi syuting, membuat jadwal produksi, dan menyusun anggaran produksi sebagai simulasi tugas produser. Guru dapat mengawali kegiatan pembelajaran tersebut dengan mendiskusikan alasan pentingnya *hunting* lokasi, membuat jadwal produksi, dan menyusun anggaran produksi. Siswa diberi pertanyaan mengenai dampak apabila kegiatan tersebut tidak dilakukan sebelum proses syuting. Siswa diminta mengemukakan pendapatnya dalam forum diskusi kelas.
- Siswa mendiskusikan persiapan sebelum melakukan *hunting* lokasi syuting, membuat jadwal produksi, dan menyusun anggaran produksi. Uraian materi dalam buku siswa dapat menjadi acuan. Siswa juga dapat diminta mencari sumber-sumber lain yang relevan. Dalam menjelaskan materi ini,

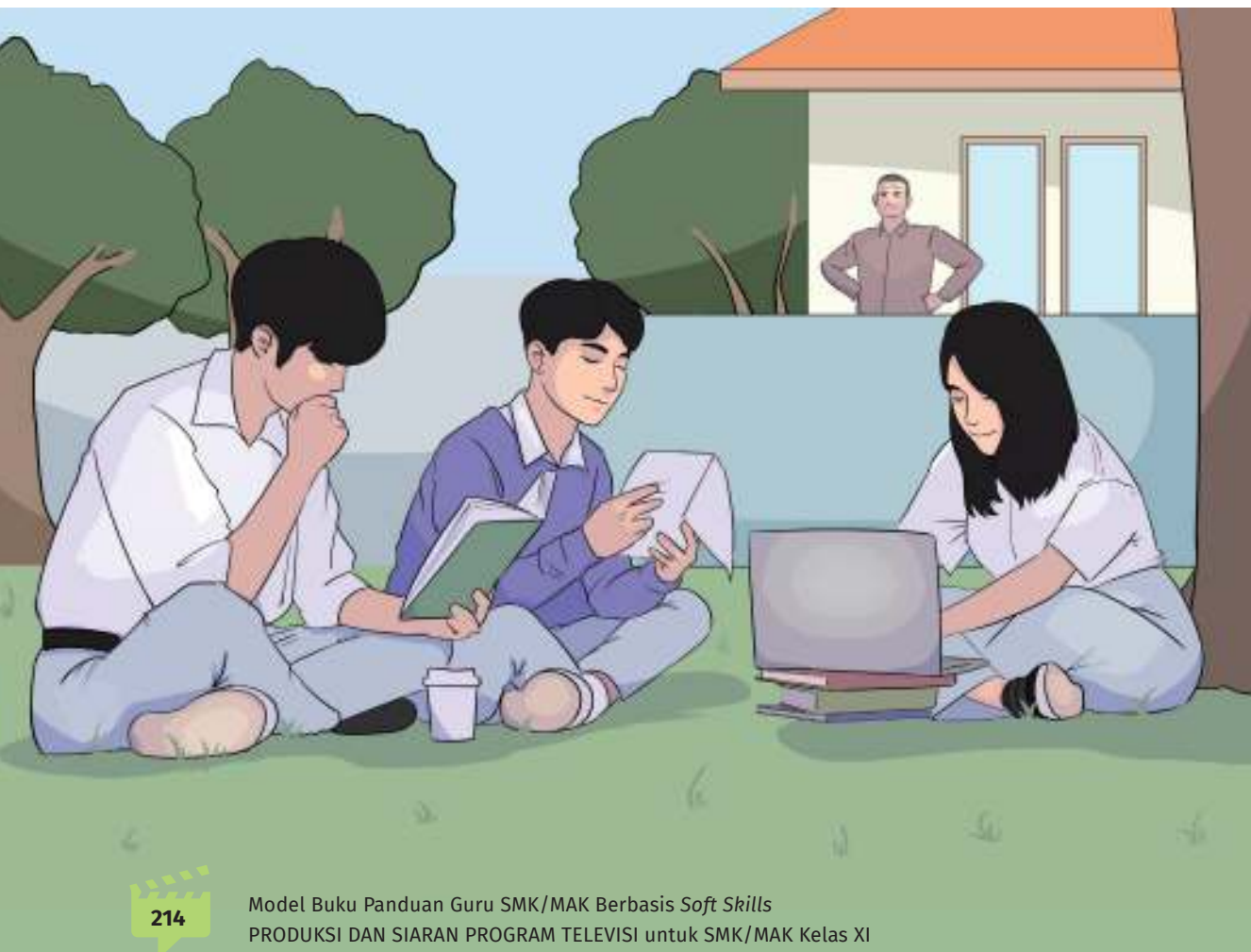
guru dapat menugasi siswa untuk mengamati program siaran televisi yang telah ada, kemudian dianalisis dari ketiga aspek tersebut.

- Guru dapat menyajikan contoh laporan hasil *hunting* lokasi, jadwal produksi, dan rincian anggaran produksi dari berbagai sumber. Contoh-contoh tersebut dapat menjadi bahan analisis dan diskusi. Siswa juga dapat diberi tugas mencari contoh-contoh tersebut dari berbagai sumber kemudian dijadikan bahan diskusi kelompok.
- Produser berperan penting dalam proses *hunting* lokasi, membuat jadwal produksi, dan menyusun anggaran produksi. Produser juga sangat perlu memiliki kemampuan bekerja sama dan komunikasi dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan lokasi syuting, mencari informasi yang akurat di lokasi syuting, membuat perizinan di lokasi syuting, dan aspek lainnya. Produser juga perlu memiliki kemampuan sebagai pemimpin (*leadership*), memimpin proses *hunting* lokasi, membuat jadwal produksi, dan menyusun anggaran produksi. Contoh aktivitas pembelajaran, yaitu menganalisis dokumen jadwal syuting, anggaran biaya *syuting*, laporan hasil *hunting* lokasi, atau kegiatan simulasi atau bermain peran.
- Metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran antara lain tanya jawab, diskusi, penugasan, praktik, ataupun bermain peran. Guru dapat mengombinasikan beberapa metode pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada subbab ini sebaiknya perlu ada praktik.
- Guru perlu menyajikan kasus-kasus yang biasa terjadi saat pelaksanaan *hunting* lokasi, membuat jadwal produksi, dan menyusun anggaran produksi, atau kasus lainnya terkait dengan peran produser. Kasus yang disajikan dalam buku siswa sebagai pemantik saja. Guru dan siswa dapat mencari kasus-kasus lain yang lebih relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran melalui penyajian kasus-kasus yang kontekstual di dunia industri pertelevisian tersebut membawa proses pembelajaran di sekolah pada dunia nyata. Siswa akan lebih mudah paham karena tidak hanya teori, tetapi praktik di lapangan. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa dibiasakan membangun kemampuan *soft skills* yang diperlukan dunia industri. Oleh karena itu, makin banyak mempelajari kasus-kasus yang relevan dengan tugas produser, pembelajaran akan makin nyata

dan mendekati dunia industri pertelevisian pada masa kini dan masa mendatang.

- Seorang produser perlu memiliki ide-ide/gagasan kreatif dalam membuat atau memilih acara televisi. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, siswa dapat melakukan diskusi untuk menghasilkan ide-ide kreatif tentang program televisi yang dipilih. Secara berkelompok siswa ditugaskan untuk mencari dan menonton beberapa contoh acara televisi jurnalistik. Misalnya, *talk show*, berita, *features*, liputan khusus, dan lainnya. Siswa kemudian diminta membuat konsep atau gagasan sebuah acara televisi yang kreatif. Konsep tersebut selanjutnya didiskusikan bersama dalam forum antarsiswa.

**Gambar 4.1** Guru perlu mendorong siswa untuk berdiskusi membangun kreativitas





- Produser dituntut memiliki kemampuan dalam pengambilan keputusan yang tepat dan kreatif. Untuk membangun kemampuan tersebut, guru dapat menyajikan beberapa contoh program televisi kepada siswa. Selain itu, siswa dapat diberi tugas mencari beberapa program televisi jurnalistik. Selanjutnya, siswa diminta memilih program televisi yang menurut mereka paling menarik dan menjelaskan alasan pemilihan program televisi tersebut. Kegiatan ini dapat mendorong dan melatih kreativitas siswa sebagai calon produser televisi.
- Untuk membangun kemampuan kepemimpinan (*leadership*) siswa, guru dapat memberikan tugas untuk melakukan simulasi rapat produksi yang dipimpin oleh produser. Bahan rapat mengacu pada salah satu naskah televisi yang sudah dibuat pada Bab 3. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dan secara bergantian berperan sebagai produser.
- Pemberian tugas proyek. Guru dapat meminta siswa secara berkelompok untuk mengambil salah satu contoh naskah di Bab 3. Naskah tersebut kemudian dianalisis berdasarkan perannya sebagai produser. Selanjutnya, siswa secara berkelompok mengerjakan langkah berikut.
  - a. Menentukan satu naskah dan menjelaskan alasan pemilihan naskah tersebut.
  - b. Membuat rencana anggaran biaya.
  - c. Menyusun jadwal pelaksanaan syuting.
  - d. Menyusun rencana *hunting* lokasi.
  - e. Melakukan *hunting* lokasi dan membuat laporan.

Guru menjelaskan materi tentang peran dan tugas produser dalam produksi program televisi secara fleksibel. Petunjuk dalam buku panduan guru hanya sebagai inspirasi. Guru dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah. Acuan utama dalam kegiatan pembelajaran ini ialah ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu berperan sebagai produser program televisi. Oleh karena itu, guru dapat memilih dan menggunakan berbagai metode yang berbeda dengan buku, mulai dari metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, peralatan produksi, kasus-kasus industri televisi, latihan/peragaan, praktik, asesmen, referensi, dan lainnya.

### 3. Pengarah Acara

Pengarah acara berperan penting dalam produksi. Untuk mengajarkan materi terkait pengarah acara, guru dapat meminta siswa melakukan penelusuran informasi terkait peran pengarah acara dalam pelaksanaan syuting program televisi. Pengarah acara perlu bekerja sama dengan produser dan tim produksi dalam mengimplementasikan naskah produksi, menentukan teknis pelaksanaan produksi mulai teknis pengambilan gambar, tata cahaya, tata artistik, penata audio, *editing*, penggunaan musik, hingga infografik.

Uraian dalam buku siswa dapat menjadi bahan diskusi untuk mendalami konsep atas peran pengarah acara ini. Guru juga dapat menggunakan sumber referensi lain berupa buku, jurnal, atau sumber-sumber dari internet yang tepercaya. Selain itu, latihan dan kasus-kasus dalam buku siswa dapat menjadi acuan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Guru juga dapat merancang bentuk aktivitas pembelajaran lain yang relevan dan sesuai dengan kondisi sekolah atau siswa.



### **Latihan Komunikasi (Visual, Verbal, dan Nonverbal)**

Guru dapat menjelaskan materi tentang komunikasi (visual, verbal, dan nonverbal) menggunakan uraian dalam buku siswa. Latihan ini tidak hanya membutuhkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, guru perlu memberikan beberapa latihan/praktik kepada siswa untuk membiasakan kemampuan tersebut secara nyata. Beberapa bentuk latihan/praktik yang dapat dilakukan siswa sebagai berikut.

- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diminta melakukan latihan untuk berperan sebagai pengarah acara, kru teknis produksi (penata kamera, penata suara, penata cahaya, penata artistik, dan editor), serta pengisi acara. Siswa yang berperan sebagai pengarah acara memberikan instruksi tertentu kepada semua kru, kru tertentu, atau pengisi acara. Instruksi tersebut diucapkan secara verbal, ditunjukkan secara visual, dan menggunakan bahasa tubuh untuk menguatkan pesan yang disampaikan. Latihan ini dapat dilakukan secara berulang-ulang. Siswa secara bergantian diminta berperan sebagai pengarah acara.
- Guru perlu menilai dan mengevaluasi latihan yang telah dilakukan siswa. Guru dapat mendiskusikan strategi komunikasi efektif yang dilakukan pengarah acara dalam proses produksi televisi. Guru meminta siswa berlatih mengoptimalkan kemampuan bahasa tubuh dan ekspresi wajah sebagai bentuk komunikasi nonverbal yang sangat penting dalam produksi televisi.

- Siswa diminta berlatih berkomunikasi ketika situasi darurat di tempat syuting. Misalnya, di lokasi bencana, kerusuhan, dan bentuk lainnya.
- Siswa dapat menggunakan beberapa cara dalam proses latihan komunikasi. Misalnya, gerakan tangan, gerakan tubuh, coretan/gambar pada kertas, dan lainnya.



**Gambar 4.2** Kemampuan komunikasi pengarah acara sangat penting dilatih

- Guru dapat memberikan contoh ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan lokasi syuting yang tepat untuk mengomunikasikan pesan atau makna tertentu. Selanjutnya, siswa diminta mempraktikkan contoh yang diberikan guru.
- Guru dapat menerapkan metode pembelajaran tutor sebaya. Apabila ada siswa yang berpengalaman menjadi pengarah acara produksi program televisi dapat ditugasi oleh guru untuk melatih teman-temannya.
- Pengarah acara membutuhkan keterampilan komunikasi visual dan nonverbal dengan semua kru. Oleh karena itu, siswa perlu dilatih dan dibiasakan untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menggambarkan pesan melalui elemen visual dan nonverbal tersebut.

## • Casting

Untuk menjelaskan materi tentang *casting* pengisi acara, guru dapat menerapkan metode diskusi, tanya jawab, atau lainnya. *Casting* pengisi acara sangat penting dalam produksi televisi. *Casting* berkaitan dengan pemilihan pemeran yang tepat untuk meningkatkan kualitas program televisi. Guru dapat menggunakan uraian materi dalam buku siswa untuk menjelaskan konsep dan prosedur *casting* pengisi acara dalam produksi televisi. Guru juga dapat menggunakan berbagai sumber lain yang relevan, seperti buku atau sumber internet yang kredibel dan dapat dipercaya.

Materi ini dapat diajarkan guru melalui praktik atau simulasi agar siswa memiliki pengalaman yang utuh dan bermakna. Teknik melakukan *casting* pengisi acara dapat dilakukan seperti dalam buku siswa. *Casting* pengisi acara juga dapat dilakukan melalui pengamatan. Pengarah acara dapat memperhatikan ekspresi wajah, bahasa tubuh, komunikasi verbal, dan kemampuan akting dari calon pemeran.

Kemampuan *casting* perlu dipraktikkan. Misalnya, melalui bermain peran. Beberapa siswa bermain peran sebagai pengarah acara yang sedang menyeleksi calon reporter acara hiburan remaja. *Talent* yang dipilih ialah teman-temannya. Setiap calon reporter diminta memperagakan teknik wawancara. Siswa diminta memperhatikan ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan aspek verbalnya. Hasil seleksi dari tiap-tiap peran pengarah acara tersebut kemudian dijadikan bahan diskusi. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa terdapat banyak metode dan strategi yang dapat dilakukan untuk melatih *casting* pengisi acara. Misalnya, melalui audisi, observasi, dan diskusi.

# ● *Screen Direction*

Siswa program keahlian jurnalistik perlu memahami tentang konsep *screen direction*. *Screen direction* berkaitan dengan pengaturan kamera dan posisi objek dalam bingkai kamera. Pengaturan ini dapat memengaruhi penyampaian pesan dan menarik perhatian siswa terhadap program televisi. Uraian dan contoh kasus pada buku siswa dapat menjadi bahan untuk memandu diskusi siswa.

Guru juga perlu melatih kemampuan *screen direction* siswa melalui kegiatan praktik. Latihan ini dapat dimulai dengan pengenalan komposisi dasar visual, seperti aturan ketiga, garis panduan, simetri, serta cara mengatur elemen-elemen visual dalam bingkai kamera. Untuk melaksanakan latihan ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diminta melakukan simulasi sebagai pengarah acara dan penata kamera. Selanjutnya, siswa diminta mengambil salah satu naskah yang ada di Bab 3. Naskah tersebut kemudian dianalisis untuk pengambilan gambar yang tepat sesuai dengan pesan yang diinginkan dalam naskah.

Setelah selesai, siswa diminta membuat rancangan *director shot* untuk menghasilkan *shot list* yang memuat *type of shot*, *angel camera*, dan lainnya. Siswa diminta menuliskan alasan digunakannya teknik yang dipilih dalam menentukan *screen direction*. Hasil pengambilan gambar *screen direction* dipengaruhi oleh **kerja sama yang baik** antara pengarah acara dan penata kamera. Aspek ini yang perlu dikuatkan oleh guru. Hasil rancangan ini selanjutnya didiskusikan antarkelompok.

Pada kegiatan selanjutnya, guru dapat menugasi siswa mempraktikkan hasil rancangan *screen direction*. Guru dapat menilai hasil rancangan yang dibuat siswa sesuai dengan yang tampak dalam bingkai kamera. Siswa selanjutnya mendiskusikannya dalam kelompok.

Siswa juga perlu diberi tugas untuk menganalisis acara tertentu pada siaran televisi. Selanjutnya, siswa diminta menganalisis teknik *screen direction* yang dilakukan. Siswa diminta menunjukkan kesesuaian teknik *screen direction* yang menarik, menguatkan pesan, atau sebaliknya. Hasil analisis ini kemudian dapat dijadikan bahan diskusi siswa. Guru dapat memberikan *feed back* atas hasil latihan atau praktik yang dilakukan siswa.

## Bloking

Guru dapat memberikan penjelasan mengenai arti penting bloking dalam produksi televisi melalui diskusi atau tanya jawab. Uraian dalam buku siswa dapat menjadi salah satu acuan dalam menjelaskan konsep ini. Bapak/Ibu Guru juga perlu melatih siswa mendalami kemampuan bloking. Dalam hal ini, siswa diminta menganalisis bloking adegan dalam suatu acara televisi tertentu. Siswa selanjutnya diminta mencermati penempatan dan gerakan fisik pemeran dan elemen lainnya dalam adegan televisi tersebut. Hasil analisis ini menjadi bahan diskusi kelompok.

Guru juga dapat memberikan penugasan latihan bloking dalam kelompok kecil. Siswa dapat mengambil contoh naskah televisi dari Bab 3 atau naskah televisi lain di sekolah. Berdasarkan naskah tersebut, siswa membuat rancangan untuk mengatur pergerakan fisik narasumber, reporter, serta properti lain dalam suatu adegan. Hasil rancangan ini menjadi bahan diskusi siswa.

Siswa secara berkelompok dapat merencanakan bloking dengan tantangan yang lebih tinggi. Misalnya, siswa mencermati teknik bloking saat syuting di lokasi kejadian kerusuhan atau bencana alam. Siswa perlu memahami teknik bloking seorang reporter saat melaporkan berita untuk dapat memberikan kesan benar-benar di lokasi kejadian. Selain itu, saat wawancara antara reporter dan informan tampak berada di lokasi kejadian dengan berbagai atmosfer yang menguatkan pesan dan efektif. Latihan dan simulasi ini perlu dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Penjelasan materi dan bentuk latihan dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah atau siswa.

## Rehearsal

Latihan di lokasi syuting (*rehearsal*) sebelum syuting atau *on camera* sangat penting untuk memperlancar proses produksi siaran jurnalistik. Guru dapat memanfaatkan penjelasan konsep *rehearsal* dalam buku siswa sebagai bahan pengajaran. Adapun kegiatan pembelajaran pada materi ini dapat dilakukan melalui metode diskusi atau tanya jawab. Untuk menguatkan konsep materi ini, guru dapat memberikan contoh-contoh kurangnya latihan dapat menyebabkan masalah dalam produksi televisi seperti adegan kurang tepat, intonasi narasi tidak tepat, bloking kurang menarik, atau aspek lainnya. Kasus-kasus yang disajikan dalam buku siswa dapat membantu menguatkan penjelasan ini.



Untuk melaksanakan latihan atau praktik dalam materi ini, siswa dapat memanfaatkan naskah yang telah dibuat di Bab 3. Secara berkelompok, siswa diminta melakukan simulasi *rehearsal* sesuai naskah. Ada siswa yang berperan sebagai pengarah acara, reporter, dan pengisi acara. Selanjutnya, siswa yang berperan sebagai pengarah acara diminta melatih calon reporter dan pengisi acara sesuai tuntutan naskah. Guru dapat memperhatikan narasi yang disampaikan, gerak tubuh, dan ekspresi wajah siswa. Guru juga perlu menilai penjiwaan isi naskah. Apabila siswa kurang menjiwai, pengarah acara perlu mengulang latihannya hingga berhasil. Hasil latihan ini selanjutnya menjadi bahan diskusi siswa.

Latihan berupa tampilan visual dapat dilihat dari *frame* kamera dengan kondisi *off camera*. Dengan melihat *frame* kamera, tampilan syuting diharapkan akan lebih utuh. Latihan seperti ini perlu dilakukan secara berulang-ulang. Siswa juga perlu melakukan diskusi dan *sharing* pengalaman setelah mempraktikkan latihan tersebut.

Konsep dan implementasi peran pengarah acara dapat dipelajari. Akan tetapi, saat berada di lapangan seorang pengarah acara biasanya akan dihadapkan pada tantangan dan pengalaman yang beragam. Oleh karena itu, siswa dalam pembelajaran ini sangat tepat untuk memperoleh pengalaman langsung dari profesional/praktisi sebagai pengarah acara televisi. Sekolah dapat mengundang profesional tersebut untuk membagikan pengalamannya kepada siswa. Siswa juga dapat diajak berkunjung ke stasiun televisi terdekat melalui studi lapangan, kerja sama, atau bentuk lainnya. Guru juga dapat menerapkan metode tutor sebaya apabila ada siswa yang telah memiliki pengalaman dalam melatih calon pengisi acara.

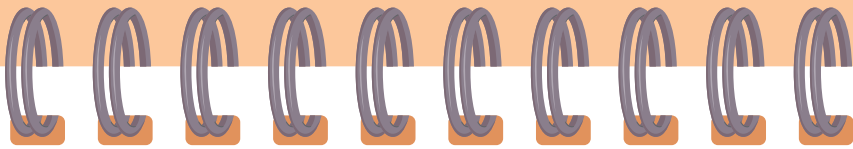
Beberapa kasus yang biasanya dialami oleh pengarah acara televisi sebagai berikut.

- Pengarah acara berperan mengarahkan acara agar proses produksi berjalan efektif. Dalam menjalankan peran ini, pengarah acara sering dihadapkan pada tantangan sulitnya mengoordinasikan semua kru produksi, termasuk pengisi acara dan pihak-pihak terkait lain. Koordinasi yang kurang baik akan menyebabkan proses produksi tidak lancar, bahkan gagal. Tantangan koordinasi ini dapat dijadikan bahan diskusi antarsiswa dalam mencari penyebab dan akar masalahnya serta bagaimana pengarah acara perlu mengantisipasinya agar hal tersebut tidak terjadi.

- Program stasiun televisi sering dihadapkan pada jadwal yang sangat ketat (kejar tayang). Misalnya, program berita (*news*) yang perlu ditayangkan dengan cepat agar materi *up to date*. Oleh karena itu, pengarah acara bersama kru lainnya perlu menyusun strategi yang cepat dan tepat agar proses produksi dapat selesai sesuai jadwal yang telah ditentukan. Untuk menghadapi tantangan ini, pengarah acara dan semua kru dituntut memiliki kemampuan teknis dan kemampuan *soft skills* disiplin dalam menjalankan pekerjaan sesuai waktu yang telah ditentukan.

Untuk mengembangkan *soft skills* tersebut, siswa dapat dilatih menyelesaikan berbagai tugas tepat waktu. Guru dapat memberikan apresiasi atau *reward* kepada siswa yang mampu menyelesaikan tugas tepat waktu. Sebaliknya, guru perlu memberikan teguran dan dorongan kepada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas sesuai *deadline*. Melalui upaya tersebut, siswa dapat menyadari pentingnya *soft skills* bagi kru televisi, khususnya pengarah acara.

- Pengarah acara bertanggung jawab untuk memastikan kebenaran dan keakuratan hasil produksi jurnalistik. Oleh karena itu, pengarah acara perlu memberikan arahan kepada semua kru untuk menjaga netralitas dan kebenaran materi. Pengarah acara juga perlu memeriksa hasil *editing* program untuk memastikan kualitas dan kebenaran konten program tersebut. Sebagai contoh, pengarah acara menemukan ada *shot-shot* pengambilan gambar yang tidak berimbang sehingga dapat memicu munculnya penafsiran lain dan merugikan pihak tertentu. Di sisi lain, program tersebut harus segera naik tayang. Selanjutnya, siswa diminta menganalisis upaya yang harus dilakukan oleh pengarah acara jika menemui permasalahan tersebut.
- Pengarah acara biasanya akan dihadapkan pada situasi dengan tekanan tinggi. Misalnya, diminta untuk syuting berita tentang bencana alam, kerusuhan, konflik yang terjadi dalam masyarakat, dan lainnya. Dalam situasi ini pengarah acara perlu fokus membuat acara yang bermutu, materi tidak memihak, dan sajian menarik. Siswa perlu dilatih menghadapi situasi tersebut melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang relevan. Melalui latihan ini, siswa diharapkan memiliki kesiapan bertugas dalam kondisi darurat agar tetap tenang, mengambil keputusan yang tepat, serta berkarya dengan mutu program yang berkualitas.



Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada subbab ini, guru dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan di sekolah. Misalnya, untuk mengukur tujuan pembelajaran pertama, guru dapat melakukan pengamatan/observasi dalam diskusi dan pembahasan materi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran kedua, guru dapat mengukur kemampuan siswa melalui ujian praktik atau observasi atau portofolio mengenai perannya sebagai pengarah acara sesuai dengan materi yang telah dijelaskan. Misalnya, kemampuan dalam berkomunikasi (visual, verbal, dan nonverbal), kreatif dan inovatif dalam mengembangkan program televisi, kemampuan blocking, *rehearsal*, *screen direction*, kerja sama antarkru, serta aspek lainnya sesuai peran pengarah acara. Hasil dari asesmen perlu dilakukan umpan balik. Umpan balik ini ditujukan untuk penguatan atau pengayaan terhadap capaian siswa.

#### 4. Penata Kamera

Saat membahas materi mengenai penata kamera, guru dapat memulai pembelajaran dengan mengenalkan anatomi dan fitur kamera, seperti lensa, sensor, pengaturan kamera, monitor kamera, media penyimpanan data, mikrofon, stabilitas gambar, dan *interface*. Bapak/Ibu Guru dapat memanfaatkan kamera yang tersedia di sekolah. Metode pembelajaran pada pokok bahasan ini dapat dilakukan melalui diskusi, peragaan, atau metode lainnya.

Belajar menjadi penata kamera membutuhkan peralatan yang cukup. Oleh karena itu, pada tahap perencanaan guru perlu memastikan ketersediaan kamera beserta lensanya di sekolah. Jika sekolah belum memiliki peralatan dasar tersebut, guru atau sekolah dapat mengusahakannya dengan menjalin kerja sama dengan pihak lain. Siswa juga dapat menggunakan peralatan *smartphone* yang dimiliki. Intinya, dalam kondisi apa pun kegiatan pembelajaran diupayakan dapat dilaksanakan secara optimal.

Pada tahap pertama, guru dapat mengenalkan peralatan penata kamera, terutama anatomi dan fitur-fitur kamera. Siswa dapat memperagakan tiap-tiap peralatan di bawah bimbingan guru. Bapak/Ibu Guru perlu memberikan arahan kepada siswa untuk memperhatikan keamanan peralatan. Guru juga dapat memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berlatih hingga mereka memahaminya.

Apabila telah memahami anatomi dan fitur kamera serta jenis-jenis lensa yang ada di sekolah, guru dapat berdiskusi dengan siswa untuk mengenalkan berbagai jenis anatomi dan fitur dari kamera jenis lain. Apabila sekolah tidak memiliki jenis kamera tersebut, guru dapat menggunakan media dalam bentuk gambar atau video.

Melalui diskusi dan peragaan, siswa dapat belajar memahami tentang perawatan kamera termasuk menjaga keamanan kamera, baik pada saat syuting maupun dalam penyimpanan. Guru perlu memberikan beberapa contoh terjadinya kerusakan pada kamera akibat keteledoran penata kamera. Guru juga dapat menayangkan video atau kasus-kasus yang relevan.

## Praktik Pengambilan Gambar

Kegiatan pembelajaran teknik dasar mengoperasikan kamera dapat dimulai melalui penerapan konsep *triangle exposure* sebagai konsep dasar dalam mengatur pencahayaan kamera. Dalam *triangle exposure* terdapat tiga konsep, yaitu *aperture*, *shutter speed*, dan ISO. Ketiga elemen ini saling terkait dan mengontrol jumlah cahaya yang masuk ke sensor kamera sehingga memengaruhi hasil akhir dari gambar yang diambil.

Melalui diskusi, peragaan/praktik, siswa dapat belajar mengatur tiap-tiap elemen yang akan memengaruhi hasil akhir dari gambar yang diambil. Guru perlu memberikan contoh praktik. Misalnya, pengaturan *aperture* akan menghasilkan kedalaman bidang fokus yang dangkal. Sebaliknya, jika *aperture* kecil akan menghasilkan kedalaman bidang fokus yang lebih dalam. Begitu seterusnya perlu juga dipraktikkan untuk elemen *shutter speed* dan ISO.

Siswa diberi kesempatan berlatih secara langsung untuk menggunakan kamera. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengatur *aperture*, *shutter speed*, dan ISO pada kamera. Guru perlu melakukan pengawasan dan bimbingan selama siswa melakukan praktik tersebut. Siswa perlu selalu diingatkan mengenai keselamatan dan keamanan peralatan dalam berlatih menggunakan kamera.

Untuk memberikan wawasan dan pengalaman yang luas, siswa dapat berlatih dalam berbagai kondisi cahaya. Latihan atau praktik ini dapat dilakukan dalam berbagai kondisi cahaya, baik dalam ruangan dengan pencahayaan terang maupun di luar ruangan dengan pencahayaan yang redup. Dalam hal ini siswa perlu menyesuaikan pengaturan *triangle exposure* sesuai kondisi cahaya untuk menghasilkan gambar yang baik dalam berbagai situasi.

Siswa juga perlu menguasai penggunaan mode manual kamera untuk mengatur *triangle exposure*. Mode manual memberikan kesempatan kepada siswa menjadi pengendali penuh atas pengaturan kamera. Guru perlu memberikan contoh dan bimbingan saat siswa berlatih menggunakan mode manual tersebut.

Guru juga dapat menerapkan metode pembelajaran tutor sebaya. Jadi, apabila ada siswa yang sudah paham atau pengalaman dalam mengoperasikan kamera dengan teknik ini dapat ditugasi guru untuk melatih teman-temannya. Pada pembelajaran *triangle exposure* ini, kreativitas siswa dapat dikembangkan. Oleh karena itu, guru dapat memberikan tugas/latihan menggunakan konsep *triangle exposure* untuk menciptakan gambar dengan efek tertentu. Misalnya, mengaburkan latar belakang, menghentikan gerakan, dan bentuk kreativitas lainnya. Setiap siswa, baik secara individu maupun berkelompok didorong untuk berkreasi dan mencoba berbagai kombinasi pengaturan untuk mendapatkan hasil gambar yang sesuai dengan visi mereka. Hasil dari kreativitas ini selanjutnya dipresentasikan dan dapat dijadikan bahan diskusi siswa.

## Angle Camera dan Type of Shot

Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran pada materi ini dengan mengajak siswa berdiskusi tentang *angle camera* dan *shot list* dalam konteks produksi televisi. *Angle* kamera mengacu pada posisi dan sudut pandang kamera terhadap subjek atau adegan. Contoh *angle* kamera ialah *high angle* (sudut dari atas ke bawah), *low angle* (sudut dari bawah ke atas), *eye level angle* (sudut sejajar dengan mata), dan *dutch angle* (sudut miring).

Praktik *angle* kamera dapat dilakukan di studio, ruangan kelas, atau di luar ruangan sesuai dengan kondisi sekolah. Siswa secara individu atau berkelompok perlu diberi kesempatan untuk praktik atau berlatih mengambil gambar dengan berbagai *angle* kamera. Guru perlu memberikan contoh praktik dalam memilih *angle* yang tepat untuk menghasilkan efek visual yang diinginkan.



**Gambar 4.3** Kerja sama antarkru perlu dibiasakan dan dikembangkan dalam latihan proses produksi

Dalam latihan atau praktik, siswa perlu belajar mengambil *angle* kamera yang tepat untuk menciptakan suasana, menyoroti emosi karakter, atau mengarahkan perhatian penonton pada objek/adegan tertentu. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba mengambil *angle* kamera, baik secara individu maupun berkelompok. Guru juga harus mengingatkan pentingnya keselamatan dan keamanan penggunaan kamera.

## Shot List

Siswa perlu memahami jenis-jenis *shot list* yang digunakan dalam produksi program televisi. Untuk menjelaskan materi ini, guru dapat menerapkan metode diskusi atau peragaan dan menjelaskan contoh-contoh *shot list* di buku siswa. Siswa dapat mempraktikkan pengambilan gambar yang tersedia di buku tersebut. Siswa juga dapat mempraktikkan contoh-contoh lainnya.

Dalam latihan/praktik, siswa secara berkelompok dapat mengambil contoh naskah dari Bab 3 atau naskah televisi di sekolah. Selanjutnya, siswa diminta menyusun *shot list* yang mencakup berbagai *angle* kamera dan jenis-jenis *shot list* sesuai dengan naskah program televisi tersebut. Selama praktik/latihan ini guru perlu memberikan bimbingan dan contoh. Hasil latihan selanjutnya dipresentasikan dalam kelas sebagai bahan diskusi. Guru dapat menilai kemampuan siswa dalam menjelaskan rancangan *angle* kamera dan *shot list* yang dipilih. Kreativitas siswa dalam memahami materi rancangan *angle* kamera dan *shot list* sangat perlu dikembangkan.

Guru selanjutnya dapat memberikan umpan balik mengenai hasil *angle* kamera dan jenis-jenis *shot list* yang dipilih siswa. Umpan balik dan diskusi sangat penting dalam melatih pemahaman dan kemampuan siswa tentang materi ini.

## Komposisi Gambar

Guru dapat memulai pembelajaran pada materi ini dengan memberikan penjelasan awal mengenai konsep komposisi gambar dalam konteks produksi program televisi. Komposisi gambar merujuk pada cara mengatur elemen-elemen visual dalam bingkai gambar untuk menciptakan tata letak yang menarik, seimbang, dan efektif secara visual. Guru dapat memanfaatkan materi contoh-contoh komposisi gambar di buku siswa untuk menjelaskan materi kepada siswa.



Siswa perlu diberi penjelasan secara teknis tentang prinsip-prinsip dasar komposisi gambar seperti contoh-contoh di buku siswa. Misalnya, *rule of thirds* (aturan sepertiga), *leading lines* (garis-garis pengarah), *framing* (bingkai), *symmetry and balance*, *depth and layers*, *lighting and contrast*, dan lainnya.

Siswa perlu latihan atau praktik mengidentifikasi dan menerapkan prinsip-prinsip komposisi dalam gambar dan klip video. Dalam praktik ini, siswa ditugaskan mengidentifikasi dan menerapkan prinsip-prinsip komposisi dalam pengambilan gambar sebagai lanjutan dari tugas sebelumnya. Siswa juga perlu menjelaskan alasan pengambilan teknik komposisi tersebut. Latihan ini dilakukan secara berkelompok di bawah bimbingan guru.

Untuk menguatkan pemahaman, siswa dapat dilatih menganalisis visual dari program televisi. Siswa dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan serta saran-saran perbaikan yang dapat mereka kembangkan. Kegiatan ini penting dilakukan dalam melatih kreativitas siswa. Untuk mengembangkan kecakapan teknis tersebut, guru dapat memanfaatkan sumber belajar di sekitar sekolah. Misalnya, mengundang profesional/praktisi penata kamera yang berpengalaman untuk memberikan perspektif yang berbeda dan lebih praktis di lapangan. Guru juga dapat mengajak siswa berkunjung ke stasiun televisi yang terdekat dengan sekolah.

Guru perlu mengadakan sesi presentasi terhadap hasil latihan yang dilakukan oleh siswa. Setiap presentasi dilanjutkan dengan diskusi, *sharing* pengalaman antarsiswa selama latihan, dan hasil yang diperoleh. Dalam hal ini guru perlu mencermati kemampuan yang telah dimiliki siswa terhadap aspek ini, baik kemampuan teknis maupun nonteknis (*soft skills*).

Siswa perlu dibiasakan untuk mengembangkan kemampuan nonteknis yang diperlukan penata kamera. Sebagai contoh, **kerja sama dengan semua kru, empati, ketelitian, dan adaptasi dengan lingkungan baru**. Aspek-aspek nonteknis ini sangat menentukan keberhasilan syuting. Oleh karena itu, perlu dibiasakan sejak belajar dan latihan di sekolah.

Contoh kasus yang disajikan di buku siswa bertujuan memberikan pemahaman siswa secara kontekstual mengenai realitas pekerjaan sebagai penata kamera dalam industri pertelevisian. Penyajian kasus ini juga melatih dan membiasakan kemampuan *soft skills* yang diperlukan seorang penata kamera dalam produksi program televisi. Guru juga dapat menambahkan atau memodifikasi kasus-kasus yang terjadi dalam produksi televisi berkaitan dengan peran penata kamera. Misalnya, saat acara upacara 17 Agustus, seorang penata kamera mengambil gambar di depan undangan VIP sehingga menghalangi

pandangan para tamu. Penata kamera mungkin berkeinginan mendapatkan sudut pengambilan gambar yang bagus. Akan tetapi, hal ini kurang tepat. Banyak kasus lain yang sering terjadi dan perlu dipahami dan disadari siswa sebagai bekal dalam menjalankan peran sebagai penata kamera.

Pada akhir pembelajaran, guru dapat melakukan asesmen dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Asesmen yang dapat dilakukan guru sebagai berikut.

- Siswa menganalisis satu atau beberapa program televisi berkaitan dengan penata kamera. Siswa diminta mengkaji kelemahan dan kelebihan tiap-tiap program televisi tersebut dari sudut pandang penata kamera. Siswa juga diminta memberikan saran perbaikan dari aspek penata kamera.
- Siswa mengikuti tes mengoperasikan pencahayaan, baik secara langsung maupun melalui menu kamera, mendemonstrasikan cara mengoperasikan, serta praktik mengoperasikan kamera melalui beberapa teknik.
- Guru menyajikan kasus dalam industri televisi mengenai lemahnya *soft skills* kru penata kamera. Siswa ditugaskan mengidentifikasi *soft skills* yang diperlukan agar kasus tersebut tidak terjadi.

Guru dapat memberikan umpan balik berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan. Umpan balik ini bertujuan untuk penguatan atau pengayaan terhadap capaian siswa. Rubrik penilaian dapat dijadikan bahan inspirasi guru dalam mengukur kemampuan *soft skills* siswa terkait pokok bahasan ini.

Seorang penata kamera memiliki tanggung jawab menjaga keamanan kamera, baik pada saat syuting maupun di luar proses syuting. Oleh karena itu, guru perlu membiasakan siswa untuk menjaga keamanan dan keselamatan peralatan kamera. Guru dapat mengajari siswa cara merawat dan menjaga kamera. Sebelum dan setelah praktik, siswa perlu dibiasakan memeriksa kondisi dan kesiapan kamera. Referensi tentang teknis merawat dan menjaga kamera dapat diperoleh melalui berbagai sumber internet atau pada manual kamera.



**Gambar 4.4** Siswa perlu dibiasakan menjaga dan merawat kamera saat syuting atau sebelum dan setelah syuting

## 5. Penata Cahaya

Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran pada materi ini dengan menjelaskan peran dan pentingnya penata cahaya dalam menciptakan pencahayaan untuk menghasilkan gambar yang jelas, menarik, dan informatif. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, atau lainnya. Pada tahapan ini siswa dapat diminta berdiskusi tentang prinsip-prinsip dasar pencahayaan, *three point basic lighting* (cahaya utama, cahaya *fill*, cahaya *back*), teknik pencahayaan (misalnya, pencahayaan tiga titik, atau pencahayaan miring), dan efek yang dapat dicapai dengan penggunaan pencahayaan yang berbeda.

Selanjutnya, siswa dapat diajak berdiskusi tentang peralatan penata cahaya dan fungsinya yang mendasar. Guru dapat menjelaskan berbagai fungsi peralatan penata cahaya berdasarkan materi yang tersaji dalam buku siswa. Dalam pengenalan peralatan penata cahaya, siswa dapat mencoba dan memperagakan cara pengoperasian peralatan penata cahaya di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Guru perlu mengingatkan siswa bahwa peralatan penata cahaya berhubungan dengan sumber listrik. Oleh karena itu, keselamatan dan keamanan dari sumber listrik, lampu, dan peralatan lainnya sangat penting dipahami oleh siswa.

Kasus yang disajikan dalam buku siswa tentang analisis acara televisi dari aspek pencahayaan dapat Bapak/Ibu Guru jadikan sebagai bentuk aktivitas mendalami materi ini. Kasus-kasus ini penting dibahas untuk membangun aspek *soft skills* yang perlu dimiliki oleh penata cahaya dalam menjalankan tugas syuting produksi program televisi. Guru juga dapat menambahkan atau menggantikan bentuk aktivitas lain yang relevan agar memudahkan siswa dalam menguasai materi fungsi peralatan produksi penata cahaya.



**Gambar 4.5** Siswa perlu dibiasakan merawat peralatan produksi



Setelah mempelajari prinsip dasar dan mampu mengoperasikan peralatan, siswa selanjutnya dapat berlatih praktik mengimplementasikan konsep dasar pencahayaan *three point basic lighting*. Siswa diminta melakukan praktik secara berkelompok untuk mengimplementasikan penempatan tiga lampu, yaitu *key light* (cahaya utama), *fill light* (cahaya pelengkap), *backlight* (cahaya belakang) terhadap sebuah objek. Penempatan lampu dapat digeser sesuai dengan bayangan objek hingga tidak menimbulkan bayangan. Guru dapat mengarahkan siswa mencermati uraian materi dan aktivitas dalam buku siswa sebagai acuan praktik implementasi konsep ini.

Latihan atau praktik pencahayaan dilakukan secara bertahap. Setelah menguasai tahap pencahayaan dasar tersebut, siswa dapat berlatih dalam teknik pencahayaan yang berbeda. Misalnya, mengatur pencahayaan di luar ruangan (*out door*) di pagi, siang, sore, bahkan malam hari atau pencahayaan di dalam ruangan (*in door*). Siswa dapat berlatih dalam pencahayaan di lokasi syuting dengan berbagai kasus dan teknik pencahayaan.

Keberhasilan penata cahaya sangat bergantung dari hasil kerja sama semua tim. Oleh karena itu, guru perlu menekankan pentingnya kekompakan tim. Penata cahaya juga perlu disiplin dan tekun dalam merawat peralatan, serta kreatif dan *adaptable* dalam menyesuaikan dengan berbagai perubahan di lokasi syuting. Siswa juga perlu mengikuti perkembangan teknologi dari peralatan pencahayaan. Beberapa inspirasi pembelajaran yang dapat diterapkan guru sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan kunjungan ke studio televisi atau konten *creator* video yang terdekat dengan sekolah. Studi lapangan ini dapat dilakukan jika sekolah memiliki keterbatasan ketersediaan peralatan penata cahaya produksi televisi. Melalui studi banding atau magang, siswa akan memperoleh pengalaman langsung dari para profesional/praktisi.
- b. Secara berkelompok siswa diberi tugas untuk menganalisis beberapa acara televisi yang berbeda. Selanjutnya, siswa diminta mengidentifikasi pencahayaan pada tiap-tiap acara yang dianalisis dari aspek menciptakan suasana, memandu pandangan penonton, daya tarik, dan penguatan terhadap pesan yang disampaikan dalam acara tersebut.

- c. Siswa dapat diberi tugas untuk menciptakan efek pencahayaan yang kreatif dan tidak konvensional. Misalnya, dalam syuting wawancara dengan keramaian orang, diciptakan pencahayaan yang menggambarkan pengisi acara tampil kontras di tengah-tengah hadirin yang mengelilinginya.
- d. Siswa dapat dilatih mengatur lampu pencahayaan dan menciptakan efek pencahayaan yang berbeda. Siswa juga dilatih praktik teknik pencahayaan pada cuaca buruk, sumber listrik terbatas, dan tantangan lainnya yang mungkin dapat terjadi ketika syuting.
- e. Guru dapat menerapkan pembelajaran tutor sebaya. Apabila ada siswa yang sudah paham atau memiliki pengalaman mengoperasikan peralatan penata cahaya dapat ditugasi guru untuk melatih teman-temannya.
- f. Guru dapat membiasakan siswa untuk menjaga keamanan dan keselamatan peralatan penata cahaya. Penata cahaya perlu **disiplin** dan **bertanggung jawab** dalam merawat dan menjaga peralatan. Oleh karena itu, perlu diberikan pembelajaran cara menjaga dan merawat peralatan tersebut. Upaya ini perlu dibiasakan, baik sebelum, selama, maupun setelah praktik atau syuting. Referensi tentang teknis merawat dan menjaga peralatan penata cahaya dapat diperoleh melalui berbagai sumber internet atau manual kamera.

Guru dapat melakukan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru dapat melakukan asesmen melalui beberapa cara berikut.

- a. Memberi contoh kasus acara televisi dengan hasil pencahayaan kurang bagus. Siswa diminta menganalisis penyebab dan upaya mengantisipasi agar dalam syuting tidak terjadi permasalahan seperti itu.
- b. Melakukan tes mengoperasikan peralatan pencahayaan dengan berbagai teknik yang telah dibahas dalam subbab ini.
- c. Menyajikan kasus dalam industri televisi berkaitan dengan lemahnya aspek *soft skills* kru penata cahaya. Siswa diminta mengidentifikasi *soft skills* yang diperlukan agar kasus tersebut tidak terjadi.

Guru perlu memberikan umpan balik berdasarkan hasil asesmen. Umpan balik ini ditujukan untuk penguatan atau pengayaan terhadap capaian siswa. Rubrik penilaian dapat dijadikan bahan inspirasi guru untuk mengukur kemampuan *soft skills* siswa terkait pokok bahasan ini.

## 6. Penata Suara

Guru dapat memulai pembahasan materi ini dengan mengajak siswa berdiskusi mengenai pentingnya peran penata suara dalam produksi televisi. Penata suara bertanggung jawab untuk menciptakan dan mengelola semua elemen audio yang terlibat dalam syuting, seperti suara dialog, efek suara, musik, dan perangkat lunak pengolahan audio. Penata suara juga berperan memastikan kualitas suara yang jelas dan berkualitas. Materi yang disajikan dalam buku siswa dapat guru jadikan sebagai acuan dalam penjelasan materi.

Saat menjelaskan materi ini, guru dapat melakukan demonstrasi tentang peralatan penata suara, seperti mikrofon, *boom pole*, *headset* atau *earpiece*, *mixer audio*, dan yang lainnya. Selanjutnya, guru dapat melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjaga keamanan dan keselamatan peralatan penata suara, baik sebelum, selama, maupun setelah praktik atau syuting. Referensi tentang teknis merawat dan menjaga peralatan penata cahaya dapat diperoleh melalui berbagai sumber internet atau pada manual kamera.





Dalam pengenalan peralatan produksi penata suara sebaiknya siswa melakukan demonstrasi langsung dan mengoperasikan fungsi peralatan di bawah bimbingan guru. Perhatikan keamanan semua peralatan dan keselamatan siswa, terutama dari sumber listrik dan aspek lainnya. Aspek keamanan dan keselamatan ini perlu dikuatkan pada siswa agar memiliki kesadaran dan pemahaman yang nyata tentang hal ini.



**Gambar 4.6** Siswa perlu berlatih mengoperasikan peralatan.

Bapak/Ibu Guru dapat menerapkan kegiatan pembelajaran berikut sebagai inspirasi.

- a. Siswa secara berkelompok berlatih merekam suara, baik suara sendiri, suara temannya, maupun merekam suara-suara di sekitar sekolah. Gunakan peralatan yang ada di sekolah. Siswa juga dapat menggunakan peralatan *handphone* yang dimiliki.
- b. Siswa secara berkelompok dapat berlatih merekam efek suara (*sound effect*) di sekitar sekolah. Misalnya, suara membuka pintu, melangkah kaki menjauh dan mendekat, membedakan langkah kaki laki-laki dan perempuan dari suara sepatunya, merekam suara binatang di sekitar sekolah (jika memungkinkan), dan lainnya.
- c. Siswa dapat berlatih membedakan jenis-jenis musik dan berlatih mencari musik yang ada di internet. Guru dapat mengarahkan siswa untuk mencari musik yang bebas royalti (*free*).
- d. Guru dapat menerapkan pembelajaran tutor sebaya. Apabila ada siswa yang sudah paham atau pengalaman mengoperasikan peralatan penata suara dapat ditugasi guru untuk melatih teman-temannya.
- e. Siswa dilatih untuk merekam suara pengisi acara di tempat yang bising (*crowded*), merekam suara yang cepat (misalnya laju kecepatan kendaraan bermotor), merekam yang jarang muncul (misalnya suara binatang/hewan tertentu), dan merekam jenis lainnya dengan tingkat kesulitan tertentu.

Peserta didik dapat juga diberi tugas untuk menganalisis pengaruh suara dalam program televisi dengan pengalaman penonton. Suara yang bagus dan tepat dapat menimbulkan daya tarik program televisi. Sebaliknya, suara yang tidak jelas dan ada gangguan (*noise*) dapat menjadikan program televisi tidak menarik dan tidak efektif. Materi ini dapat menjadi bahan diskusi siswa dengan guru atau diskusi antarsiswa.

Siswa selanjutnya diminta melakukan penelusuran informasi mengenai topik penggunaan musik, efek suara (*sound effect*), dan narasi (dialog ataupun prolog) yang dapat membangun suasana, memengaruhi emosi, dan menguatkan pesan yang disampaikan dalam program televisi. Selanjutnya, siswa bersama guru dapat mencermati salah satu acara televisi secara berkelompok. Dalam tugas tersebut, siswa diminta melakukan beberapa kegiatan berikut.

- a. Menganalisis pengaruh pilihan suara terhadap suasana dalam adegan.
- b. Menganalisis kelemahan dan kelebihan program televisi dari aspek suara (dialog, monolog, musik, dan efek suara), terutama dari aspek penguatan pesan dan kemenarikan program.
- c. Memberikan saran masukan perbaikan dari semua aspek suara (dialog, monolog, musik, dan efek suara) untuk meningkatkan kualitas program televisi tersebut.

Untuk melatih berpikir kritis dan kreativitas, siswa diberi tugas yang lebih menantang untuk menciptakan efek suara atau musik yang unik dan inovatif dalam situasi atau adegan tertentu. Misalnya, dalam syuting *talk show*, pengisi acaranya kurang menarik. Siswa diminta menganalisis upaya yang dapat dilakukan oleh penata suara agar program tersebut menjadi lebih menarik.

Siswa juga dapat diberi kesempatan untuk melakukan penelitian dan percobaan terkait peralatan dan perangkat lunak dalam penata suara. Guru dapat mendorong siswa bereksperimen dengan peralatan dan aplikasi untuk menciptakan efek suara yang inovatif. Langkah ini sebaiknya dilakukan setelah siswa menguasai cara mengoperasikan peralatan. Guru juga menekankan kepada siswa untuk menjaga keamanan dan keselamatan peralatan.

Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran pada materi ini, guru dapat mengacu pada tujuan pembelajaran penata suara. Jenis dan bentuk tes dapat disesuaikan dengan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Asesmen juga dapat dilakukan dalam setiap tahapan pembelajaran yang terkait dengan penata suara. Rubrik penilaian dapat dijadikan bahan inspirasi guru dalam mengukur kemampuan *soft skills* siswa terkait pokok bahasan ini.

Hasil asesmen perlu diberi umpan balik. Kemampuan yang masih belum tercapai baik oleh siswa perlu diberi umpan balik yang positif. Guru perlu memastikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dan kompetensi yang dituntut dapat tercapai secara efektif. Guru juga dapat memberikan tugas, latihan, praktik, mencari referensi, belajar mandiri melalui internet, kunjungan ke tempat industri televisi, dan lainnya dapat membantu siswa menguasai kompetensi yang diharapkan tersebut.

## 7. Penata Artistik

Guru dapat melaksanakan pembelajaran pada materi ini dengan diskusi antarsiswa dan bimbingan guru tentang konsep dasar penata artistik produksi program televisi. Peran utama penata artistik ialah membuat *setting* tempat syuting yang menarik baik *real set* maupun *virtual set* sebagaimana yang dijelaskan dalam buku siswa.

Dalam penataan artistik biasanya dibuat sesuai dengan jenis dan karakteristik program televisi. Karakteristik dari jenis atau gaya format acara jurnalistik televisi antara lain berita cepat (*hard news*), *feature* (*soft news*), investigasi (*investigative journalism*), *citizen journalism*, *talk show*, dokumenter (*documentary*). Karakteristik dari tiap-tiap gaya tersebut perlu diketahui siswa, terutama dari aspek penataan artistiknya. Siswa dapat berdiskusi untuk mendalami, menganalisis kelebihan, dan kelemahan dari tiap-tiap gaya tersebut.

Secara ringkas tugas dan peran penata artistik sebagai berikut.

- a. Penyusunan properti atau benda-benda yang akan digunakan selama syuting, seperti meja kursi, perabotan, dekorasi, atau hiasan lainnya yang dapat mendukung dan menguatkan suasana/konten.
- b. Penyediaan kostum, terutama untuk pengisi acara. Penata artistik perlu merancang dan menyediakan kostum yang tepat.
- c. Penyediaan *make up*. Penata artistik bertanggung jawab untuk menyediakan *make up* termasuk menata gaya rambut yang sesuai untuk pengisi acara.

Peran penata artistik dapat dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajar secara langsung melalui praktik. Penata artistik juga perlu mengikuti *trend* perkembangan dalam dunia pertelevisian. Oleh karena itu, penata artistik sangat perlu mengikuti perkembangan tersebut. Siswa dapat diberi tugas untuk mencari berbagai contoh penata artistik yang sedang tren di berbagai stasiun televisi, baik nasional maupun televisi global.

Peran artistik sangat penting dalam menghasilkan visual atau adegan dalam syuting. Posisi kamera yang menjadi tugas penata kamera, lampu yang diatur oleh penata cahaya, serta mikrofon untuk menghasilkan audio yang baik dari penata suara perlu harmonis atau selaras dengan penataan ruangan/ tempat syuting yang dibuat oleh penata artistik. Keselarasan ini dikoordinasi oleh pengarah acara. Oleh karena itu, dalam syuting **komunikasi** dan **kerja sama** antarkru perlu dibiasakan sejak proses pembelajaran di sekolah.

Penata artistik juga berkewajiban untuk merias (*make up*) pengisi acara. Oleh karena itu, siswa perlu mengetahui produk *make up* dan cara penggunaannya. Siswa juga perlu mengetahui cara merias dan menggunakan produk *make up* yang wajar sesuai tuntutan produksi. Jenis-jenis produk *make up* dan tata cara penggunaannya dapat didalami melalui berbagai sumber yang relevan sebagai bentuk kemampuan *hard skills*.

Beberapa aspek yang perlu dipraktikkan dan dibiasakan kepada siswa sebagai tugas dari penata artistik sebagai berikut.

- Penata artistik harus disiplin datang tepat waktu di lokasi syuting sebelum pengisi acara hadir.
- Penampilan penata artistik dituntut berpakaian rapi dan bersih, menggunakan pengharum badan agar wangi, serta jika diperlukan mengenakan masker. Hal ini penting dilakukan penata artistik karena akan secara fisik berdekatan langsung dengan pengisi acara saat *make up*.
- Sebelum menggunakan *make up*, penata artistik perlu bertanya kepada pengisi acara yang akan dirias terkait dengan kesehatan dan penggunaan produk *make up*. Misalnya, alergi kulit, alergi produk *make up* tertentu, kulit kering, dan lainnya.
- Hindari menggunakan aksesoris yang dapat membahayakan ketika bersentuhan dengan muka dan bagian lain yang di *make up*. Misalnya, jam tangan, cincin, gelang, kuku yang tajam, dan aksesoris lainnya yang berbahaya.
- Penata artistik tentu akan berhadapan dengan pengisi acara yang karakternya beragam, banyak permintaan, atau perilaku lainnya. Penata artistik dituntut untuk memiliki sikap sabar, ramah, dan tetap tersenyum.
- Saat merias, terkadang pengisi acara mengajak mengobrol, curhat pribadi, bahkan mungkin membicarakan orang lain. Seorang penata artistik dituntut profesional tidak ikut campur dalam isi pembicaraan dan menjaga rahasia pribadi pengisi acara tersebut.

## Melatih Berpikir Kritis dan Kreatif

Untuk melatih cara berpikir kritis dan kreatif siswa, guru dapat meminta mereka menganalisis salah satu acara televisi secara berkelompok. Siswa dapat mengunduh contoh tersebut dari salah satu acara stasiun televisi tertentu atau dari kanal televisi *online*.



**Gambar 4.7** Kerja sama merupakan *soft skills* penting yang harus dibiasakan di sekolah

Beberapa aktivitas pembelajaran yang dapat guru terapkan dalam diskusi kelompok tersebut sebagai berikut.

- Siswa diminta mencermati properti yang digunakan, kostum dan *make up* pengisi acara, serta berbagai perangkat yang digunakan dalam acara.
- Siswa mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan acara dari aspek properti.
- Siswa memberikan saran-masukan properti, kostum, dan *make up* yang lebih tepat untuk acara tersebut.
- Siswa mempresentasikan tugas kelompok di depan kelas dan ditanggapi oleh siswa dari kelompok lain.
- Pada akhir pembelajaran, guru perlu memberikan ulasan dan umpan balik terhadap hasil diskusi.

Guru dapat melakukan berbagai cara untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam mengajarkan materi peran penata artistik. Misalnya, siswa diberi tugas untuk membuat atau merancang *setting* yang menggambarkan suasana atau periode waktu tertentu, seperti set masa lalu atau set masa mendatang. Siswa juga dapat diminta merancang *setting* untuk sasaran program remaja perkotaan, remaja pedesaan, orang tua, petani, nelayan, dan lainnya. Tantangan ini akan mendorong siswa berpikir kreatif dan inovatif.

## Praktik Penata Artistik

Siswa dapat diberi tugas merancang penataan ruangan syuting untuk acara *talk show* atau sejenisnya di ruangan. Rancangan tersebut dapat dimulai dengan membuat gambar *floor plan* tampak atas atau tampak depan. Dalam membuat rancangan ini, siswa dapat menggunakan naskah kelompok yang akan diproduksi.

Siswa dapat membuat rancangan menggunakan komputer dengan aplikasi tertentu. Jika ada siswa yang sudah menguasai perangkat atau aplikasi tertentu dapat dijadikan tutor untuk membantu siswa lainnya. Guru dapat memberikan saran kepada siswa untuk mempelajari aplikasi tertentu, dimulai dari aplikasi yang relatif sederhana dan tidak berbayar.

Setelah rancangan gambar selesai, siswa dapat melanjutkan dengan mempraktikkan penataan ruangan acara *talk show*. Siswa perlu memahami ketepatan penataan kursi untuk pengisi acara dan reporter, hiasan bagian belakang dan depan, serta properti lain yang dibutuhkan. Siswa dapat mencermati langkah-langkah kegiatan praktik ini dalam buku siswa.

**Gambar 4.8** Kerja sama penata artistik dan penata kamera untuk memperoleh penataan ruangan yang baik.





Guru perlu menjelaskan ketepatan penempatan properti kepada siswa. Penempatan properti hendaknya perlu memperhatikan posisi kamera dan lampu. Ketepatan penataan properti dapat dilihat dari monitor kamera. Oleh karena itu, penata artistik perlu **bekerja sama** dengan penata kamera. Jika dari monitor kamera ternyata penempatan atau jenis properti yang digunakan kurang baik, perlu dicari solusi yang tepat secara bersama-sama.

Keindahan gambar dalam tangkapan kamera juga terkait dengan pencahayaan. Oleh karena itu, penata artistik juga perlu **bekerja sama** dengan penata cahaya dalam penetapan dan penataan lampu properti. Kerja sama tersebut akan menghasilkan gambar yang indah dan serasi.

Siswa juga diminta melakukan praktik pemilihan dan penggunaan kostum dan *make up* untuk pengisi acara. Uraian dalam buku siswa dapat menjadi acuan dalam praktik tersebut. Guru juga dapat mendalami konten ini dengan menggunakan sumber lain yang relevan, baik dalam bentuk buku maupun sumber internet tepercaya.

Aspek penting lainnya yang perlu dipahami siswa adalah manajemen properti dan kostum. Setelah syuting selesai, penata artistik perlu menyimpan, mengelola, serta merawat properti dan kostum tersebut. Manajemen properti yang baik tentu akan memudahkan dalam syuting selanjutnya. Pembelajaran materi ini sebaiknya tidak hanya tataran teori, tetapi praktik langsung oleh siswa. Selain itu, belajar berdasarkan pengalaman dari praktisi untuk materi ini sangat berharga dalam memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Oleh karena itu, sekolah perlu melakukan kerja sama dengan praktisi dalam pembelajaran teknis seperti materi tersebut. Dalam pembelajaran, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa.



Berikut beberapa aktivitas pembelajaran yang dapat menginspirasi guru.

- Sekolah mengadakan kunjungan ke stasiun televisi. Melalui kunjungan ini, siswa dapat belajar langsung melihat peralatan properti yang ada di stasiun televisi, baik *real set* maupun *virtual set*. Siswa juga akan memperoleh pengalaman belajar dari beberapa profesional yang bekerja sebagai praktisi di bidang penata artistik.
- Sekolah dapat mengundang pengisi acara berkaitan dengan penata artistik yang ada di sekitar sekolah. Misalnya, di lingkungan sekolah ada orang tua siswa atau anggota masyarakat yang bekerja sebagai praktisi penata artistik pada sebuah stasiun televisi, *production house*, atau sebagai konten kreator video. Mereka dapat diundang ke sekolah untuk *sharing* pengalaman praktis dengan siswa.
- Siswa diberi tugas untuk mencari berbagai sumber tentang penata artistik program televisi (properti, kostum, dan *make up*). Sumber-sumber ini dapat diperoleh melalui buku, internet, dan sumber belajar lainnya.
- Guru dapat menerapkan pembelajaran tutor sebaya. Apabila ada siswa yang sudah paham atau memiliki pengalaman mengoperasikan peralatan penata artistik dapat ditugasi guru untuk melatih teman-temannya.
- Secara berkelompok, siswa dapat ditugaskan untuk membuat elemen artistik, desain *backdrop*, *greenary*, dan lainnya. Inspirasi dalam praktik ini dapat menggunakan berbagai referensi *online* atau sumber belajar lainnya.
- Siswa ditugaskan membuat acara kompetisi atau proyek kolaboratif, khususnya dalam penataan artistik acara televisi secara berkelompok. Acara tersebut diharapkan dapat meningkatkan semangat, motivasi, serta inovasi siswa. Kemampuan ini penting dimiliki siswa karena pekerjaan artistik membutuhkan kemampuan **kreatif**.
- Untuk menanamkan aspek disiplin, siswa dapat dilatih dalam mengatur jadwal dan tugas yang terstruktur. Guru dapat memberikan tugas kepada siswa dengan batas waktu pengerjaan tertentu. Bagi siswa yang mampu mengerjakan tugas tepat waktu akan diberi *reward* yang tepat. Melalui tugas tersebut, siswa dapat menghargai pentingnya menghormati tenggat waktu dan mengelola waktu mereka dengan efisien.

Guru dapat melakukan asesmen dengan memberikan umpan balik terhadap aktivitas yang dilakukan siswa, baik secara individu maupun kelompok. Apabila ada siswa yang kurang memahami pembelajaran, guru dapat memberikan motivasi dan masukan yang konstruktif sehingga dapat mendorong siswa untuk memperbaiki atas kekurangannya tersebut.

Untuk mengukur ketercapaian pembelajaran dari peran sebagai penata artistik ini, guru dapat melakukan tes dalam beberapa bentuk dari tes lisan, tertulis, dan perbuatan. Kompetensi yang diharapkan dari tujuan pembelajaran tersebut meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap/kepribadian siswa yang relevan dengan peran sebagai penata artistik.



## D. Refleksi Guru

Topik yang dibahas dalam Bab 4 membentuk kemampuan kru dalam produksi televisi. Untuk membentuk kemampuan tersebut, diperlukan praktik yang cukup dengan ditunjang oleh peralatan yang memadai. Di sisi lain, kondisi dan kesiapan setiap sekolah cukup beragam, begitu pula karakteristik siswa. Oleh karena itu, setelah mempelajari buku panduan guru Bab 4 ini guru perlu mencermati apa yang dirasakan dalam melaksanakan tugas pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, asesmen, hingga tindak lanjutnya. Guru dapat menggunakan beberapa pertanyaan berikut.

1. Apakah Bapak/Ibu Guru sudah menerapkan model-model pembelajaran yang tepat dalam membelajarkan Bab 4 sesuai kondisi sekolah dan karakteristik siswa?
2. Apakah Bapak/Ibu Guru mampu membangun dan membiasakan kemampuan *soft skills* peserta, terutama peran sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata suara, penata cahaya, dan penata artistik? Apa yang perlu Bapak/Ibu Guru lakukan untuk lebih menguatkan kemampuan tersebut?

## E. Asesmen

Asesmen pada bab ini dapat dilakukan secara formatif dan sumatif. Asesmen formatif bertujuan untuk memberikan umpan balik atau memperbaiki proses dan hasil yang telah dicapai siswa. Umpan balik ini ditujukan untuk penguatan atau pengayaan terhadap capaian siswa. Adapun asesmen sumatif bertujuan membuat keputusan atas capaian yang diraih siswa pada Bab 4.

Asesmen berisi informasi tentang penilaian atau capaian yang telah dilakukan siswa dalam belajar Bab 4 ini. Beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan acuan dalam asesmen sebagai berikut.

1. Kompetensi apa yang dinilai melalui asesmen berdasarkan tujuan pembelajaran setiap bab?
2. Apa saja bentuk asesmen dalam pembelajaran ini?
3. Bagaimana kriteria asesmen yang digunakan dalam penilaian ini?
4. Umpan balik apa yang perlu dilakukan guru untuk hasil belajar siswa?
5. Berikan contoh hasil karya peserta didik beserta hasil asesmennya!

Bentuk dan uraian asesmen dalam buku siswa hanya sebagai inspirasi. Guru dapat mengembangkan model asesmen lain untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Asesmen juga disarankan dapat dilakukan secara variatif. Guru dapat melaksanakan asesmen melalui tes tertulis, pengamatan, simulasi, atau praktik langsung. Pada Bab 4 siswa dituntut menguasai banyak kompetensi dan keterampilan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan asesmen yang tepat untuk mengukur ketercapaian tersebut. Misalnya, melalui asesmen dalam bentuk perbuatan, seperti asesmen mengoperasikan peralatan produksi televisi, merawat peralatan produksi televisi, asesmen praktik dalam syuting televisi, dan lainnya.

Guru perlu mengembangkan asesmen dalam setiap subbab atau setiap pertemuan pembelajaran. Acuan asesmen tersebut ialah tujuan pembelajaran yang telah dibuat guru pada setiap subbab atau pertemuan pembelajaran. Hasil asesmen perlu dilakukan umpan balik. Pada akhir bab disediakan contoh rubrik untuk melakukan asesmen aspek *soft skills*. Ini tentu hanya sebagai inspirasi saja, Bapak/Ibu Guru dapat menyesuaikan dan mengembangkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di sekolah.

## F. Pengayaan

Pengayaan dalam hal ini terkait dengan tindak lanjut yang perlu dilakukan siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Untuk pengayaan dalam pendalaman penguasaan kompetensi, guru dapat menugasi siswa mencari berbagai sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa buku referensi dan sumber-sumber dari internet yang relevan. Siswa dapat disarankan dan dibiasakan belajar dengan para profesional atau praktisi kru pertelevisian. Siswa juga disarankan bergabung dalam komunitas kru produser, pengarah acara, panata kamera, penata cahaya, penata artistik, penata suara, editor, dan praktisi terkait lainnya yang berhubungan dengan produksi program televisi/video.

## G. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa diperlukan untuk membantu siswa melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik. Materi pada lembar kegiatan siswa tersebut dapat dikembangkan dari uraian yang terdapat di buku siswa, baik materi yang berupa penugasan individu maupun penugasan kelompok. Guru dapat mengembangkan berbagai bentuk lembar kegiatan siswa dan panduan praktik lainnya yang relevan dengan pembelajaran Bab 4 ini.

## H. Kegiatan Tindak Lanjut

Pembelajaran Bab 4 merupakan rangkaian pembelajaran yang berkaitan dengan bab-bab sebelumnya. Pada bab ini siswa dapat diberi tugas untuk melakukan syuting produksi televisi program jurnalistik. Siswa dapat mengambil naskah pada Bab 3 atau siswa dapat mengembangkan sendiri sesuai kebutuhan. Setiap siswa diminta berkelompok dan ditugaskan dengan peran berbeda. Siswa dibagi untuk memerankan beberapa tugas, seperti produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik. Setiap peran tersebut diminta untuk mempraktikkan semua langkah-langkah yang telah dijelaskan dalam bab ini. Guru perlu memperhatikan aspek-aspek *soft skills* (kerja sama, kreativitas, kecermatan, komunikasi, dan lainnya) untuk ditanamkan dan dibiasakan dalam melaksanakan produksi. Hasil akhir dari tugas ini dapat menjadi portofolio penilaian siswa.

Siswa juga dapat ditugaskan melakukan kunjungan (*study visit*) ke beberapa stasiun televisi atau studio konten kreator yang terdekat dengan sekolah. Upaya ini dapat meningkatkan wawasan dan kemampuan siswa yang dipelajari dengan kebutuhan *real* di lapangan industri pertelevisian.



# BAB 5

## Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi



Bab 5 Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi merupakan tahapan paling akhir dari pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi secara menyeluruh. Serupa pada pembelajaran bab-bab sebelumnya, pada pembelajaran awal bab guru perlu mencermati beberapa hal dasar. Hal dasar yang perlu dilakukan, misalnya melakukan *ice breaking* atau mencairkan suasana kelas lebih dahulu sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan.

Guru juga perlu memperhatikan perkembangan kemampuan siswa satu per satu, terutama pada saat presentasi atau diskusi, simulasi, dan praktik. Dari pengamatan tersebut akan dapat diketahui seberapa besar kemajuan setiap siswa dalam proses pembelajarannya selama ini. Kemajuan belajar diukur dengan mengamati kemampuan peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pada siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu memberikan perhatian khusus, misalnya dengan memberikan tugas-tugas khusus kepada siswa tersebut. Guru juga dapat meminta siswa berdiskusi dengan temannya yang lebih kompeten dalam pendalaman materi ini. Pendekatan tutor sebaya akan dapat membantu siswa yang tertinggal dalam pembelajarannya. Siswa didorong untuk belajar menggunakan berbagai sumber belajar, termasuk belajar dengan profesional/praktisi televisi, belajar melalui buku/referensi, internet, dan sejenisnya.

## A. Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran pada bab ini melingkupi aspek-aspek berikut.

### 1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada bab ini untuk membuat siswa menguasai kompetensi pascaproduksi program siaran televisi mulai dari *editing* atau penyuntingan, penyimpanan, promosi, penyiaran, serta riset untuk mendapatkan umpan balik. Adapun tujuan pembelajaran tersebut dituliskan pada buku siswa sebagai berikut.

Setelah mempelajari bab ini, kalian diharapkan mampu menganalisis peran, tugas, dan prosedur kerja editor; menerapkan manajemen fail (*file*) hasil syuting; menerapkan tahapan peran editor dalam program siaran jurnalistik; membuat promosi *on air* (trailer/poster/*flyer*); mengembangkan praktik penyiaran *online* program televisi, baik secara mandiri maupun berkelompok; serta melakukan evaluasi dan *feedback* (*viewer* dan rating) terkait hasil program siaran televisi jurnalistik.



## 2. Peta Materi

### Peta Materi

#### Pengeditan Pascaproduksi

- Peran, Tugas, dan Prosedur Kerja Editor
- Manajemen Fail Hasil Syuting
- Edit *Decision List* (EDL)
- Peralatan Utama dan Peralatan Pendukung Editing
- Tahapan Editing Video



#### Mempromosikan Program Siaran

- Menentukan Media Promosi
- Membuat Materi Promosi



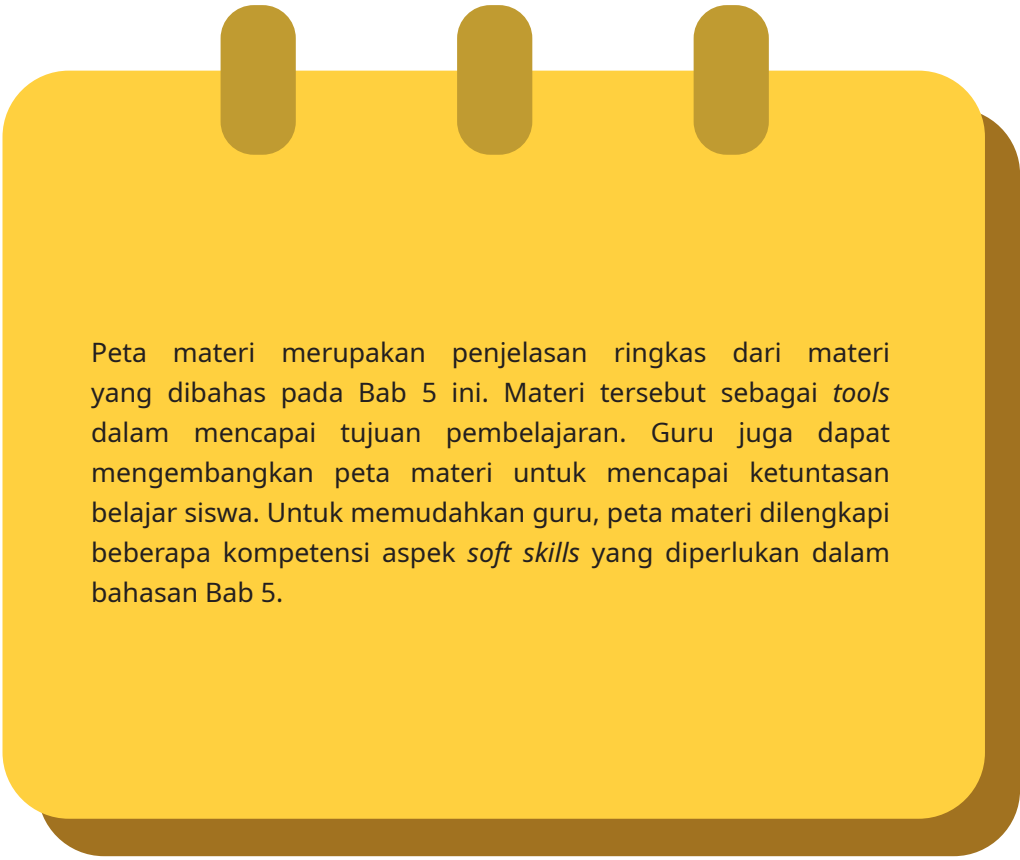
#### Penyiaran Program Televisi

- Mengidentifikasi Wahana Penyiaran Daring
- Membuat Akun Penyiaran Daring
- Menyesuaikan Konten dengan Spesifikasi Wahana
- Mengunggah Konten Penyiaran
- Evaluasi dan Umpan Balik



#### KEMAMPUAN SOFT SKILLS:

Kreatif, inovatif, komunikasi, kerja sama, kejujuran, ketelitian, terbuka, pembelajar, dan kemampuan beradaptasi.



Peta materi merupakan penjelasan ringkas dari materi yang dibahas pada Bab 5 ini. Materi tersebut sebagai *tools* dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dapat mengembangkan peta materi untuk mencapai ketuntasan belajar siswa. Untuk memudahkan guru, peta materi dilengkapi beberapa kompetensi aspek *soft skills* yang diperlukan dalam bahasan Bab 5.

### 3. Mengetahui Kemampuan Awal Siswa

Salah satu kunci kesuksesan dalam pembelajaran ialah guru mengetahui kemampuan awal setiap siswa secara individu. Hal ini menjadi patokan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran pada Bab 5 ini. Seperti dalam bab sebelumnya, kemampuan siswa ini tidak hanya aspek pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga aspek sikap dan kepribadian (*soft skills*).

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, banyak upaya yang dapat dilakukan guru terkait pembelajaran materi Bab 5. Sebagai contoh, guru dapat berdiskusi atau melakukan tanya jawab dengan siswa terkait kegiatan pascaproduksi program televisi. Guru juga dapat bertanya kepada siswa yang pernah melaksanakan *editing* video, membuat promosi program, atau mengunggah (*upload*) fail untuk disiarkan melalui kanal YouTube. Untuk *editing*, terdapat beberapa aplikasi yang mungkin sudah dipahami beberapa siswa. Aspek-aspek tersebut dapat menjadi bahan diskusi untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Pada buku siswa telah ditentukan urutan materi untuk pembelajaran. Meskipun demikian, dalam implementasinya guru dapat merancang pembelajaran sesuai dengan kemampuan awal siswa. Bisa saja, guru memulai pembelajaran dari materi Bab 4 karena mungkin siswa belum memahami proses produksi program televisi. Dalam pembelajaran guru memiliki kewenangan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah. Tujuan pembelajaran yang ditulis pada halaman awal bab merupakan tujuan pembelajaran yang dituntut dikuasai siswa setelah tuntas mempelajari materi Bab 5.

#### **4. Rekomendasi Alokasi Waktu**

Alokasi waktu yang diperlukan untuk pembelajaran bab ini ialah empat atau lima pekan pertemuan. Hal itu termasuk pekan terakhir untuk asesmen sumatif guna mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan refleksi. Dalam implementasinya, guru dapat menyesuaikan alokasi waktu dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah masing-masing.

## 5. Apersepsi

Apersepsi diperlukan untuk menjembatani pembelajaran bab ini dengan bab sebelumnya yang dikuasai dan/atau menghubungkan pembelajaran bagian ini dengan dunia nyata yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Apersepsi bagian ini mengenai materi peran editor. Guru dapat bertanya kepada siswa tentang hasil syuting yang telah dilakukan pada Bab 4. Pada hasil syuting tersebut, urutan materi belum tersusun, durasi belum teratur, belum ada grafis/animasi dan *caption*. Siswa juga bisa diminta memutar kembali fail hasil syuting tersebut. Di sinilah peran editor sangat penting. Guru dan siswa bisa mendiskusikan perkembangan *editing*, mulai dari peralatan yang digunakan, gaya penyuntingan, tuntutan audiens, dan aspek lainnya. Siswa dapat diajak berdiskusi untuk menyaksikan beberapa tayangan televisi dan mendiskusikannya dari aspek peran dan tugas editor.

Pada pembelajaran tentang promosi dan penyiaran, siswa bisa diajak berdiskusi untuk menyaksikan beberapa acara promosi program televisi. Guru dapat bertanya, mengapa acara televisi harus dibuat promosinya? Apa dampak promosi? Bagaimana membuat promosi program televisi dengan baik? Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mendorong keingintahuan siswa untuk mempelajari materi ini.



Pada pembelajaran tentang penyiaran, guru dapat berdiskusi dengan siswa tentang perkembangan penyiaran televisi dari teknologi *broadcast* hingga sekarang menggunakan teknologi digital. Dalam hal ini guru dapat mengajak siswa untuk menyaksikan acara televisi yang disiarkan pada stasiun konvensional dan acara televisi yang disiarkan melalui internet. Siswa dapat diajak berdiskusi mengenai kelebihan dan kelemahan dua cara penyiaran tersebut. Siswa juga dapat diajak berdiskusi tentang perkembangan konten kreator video yang disiarkan pada kanal YouTube. Saat ini siapa pun dapat menjadi konten kreator video. Para siswa SMK/MAK berpeluang menjadi konten kreator video. Bahkan, banyak anak muda yang berhasil dan bisa menjadi kaya raya setelah menjadi konten kreator sukses di kanal YouTube, Tiktok, Instagram, dan sejenisnya. Realitas tersebut dapat dijadikan bahan diskusi sehingga memotivasi siswa untuk belajar.

Contoh-contoh kegiatan apersepsi tersebut hanya sebagai inspirasi. Dalam implementasi pembelajaran guru dapat mengembangkan dan menyesuaikan berbagai bentuk apersepsi yang lebih tepat untuk kondisi pembelajaran di sekolah.

## 6. Materi Pokok dan Aktivitas Pembelajaran

Materi pokok pembelajaran bab ini terdiri atas empat hal utama yang dituangkan dalam subbab. Guru akan mudah menyampaikan materi pokok pembelajaran bab ini dengan mencermati tabel berikut.

**Tabel 5.1** Materi Pokok dan Alternatif Aktivitas Pembelajaran Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
1.	Pengeditan Pasca Produksi	Peran, tugas, dan prosedur kerja editor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penugasan untuk melihat kembali fail hasil syuting yang belum diedit.</li> <li>• Diskusi peran sebagai editor program televisi jurnalistik.</li> <li>• Diskusi tugas sebagai editor program televisi.</li> <li>• Diskusi prosedur kerja sebagai editor program televisi jurnalistik.</li> <li>• ....</li> </ul>
		Manajemen fail hasil syuting	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi konsep manajemen fail hasil syuting.</li> <li>• Praktik manajemen fail hasil syuting.</li> <li>• ....</li> </ul>
		<i>Edit decision list</i> (EDL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi konsep <i>edit decision list</i> (EDL).</li> <li>• Praktik <i>edit decision list</i> (EDL).</li> <li>• Simulasi aplikasi EDL.</li> <li>• ....</li> </ul>
		Peralatan utama dan peralatan pendukung <i>editing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi dan simulasi mengoperasikan peralatan <i>editing</i>.</li> <li>• Praktik mengoperasikan peralatan <i>editing</i>.</li> <li>• Praktik perawatan peralatan <i>editing</i>.</li> <li>• ....</li> </ul>
		Tahapan <i>editing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi konsep dan langkah-langkah <i>editing</i>.</li> <li>• Praktik pada setiap tahapan <i>editing</i>.</li> <li>• Diskusi dan kunjungan lapangan kepada praktisi <i>editing</i> di stasiun televisi/ studio konten kreator video.</li> <li>• Diskusi dan praktik membangun aspek kreativitas, ketelitian, kejujuran, kerja sama dalam <i>editing</i> video.</li> <li>• ....</li> </ul>

No.	Subbab	Pokok-Pokok Materi	Alternatif Aktivitas Pembelajaran
2.	Promosi Program Penyiaran	Penentuan media promosi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi menentukan media promosi program penyiaran.</li> <li>• Praktik merancang pembuatan acara khusus untuk mempromosikan program.</li> <li>• ....</li> </ul>
		Pembuatan materi promosi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik membuat materi promosi program penyiaran.</li> <li>• Diskusi tentang pendistribusian materi promosi.</li> <li>• ....</li> </ul>
3.	Penyiaran Program Televisi	Identifikasi wahana penyiaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi ragam wahana penyiaran.</li> <li>• Diskusi karakteristik setiap wahana penyiaran.</li> <li>• ....</li> </ul>
		Penyesuaian konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi spesifikasi teknis dari platform terkenal seperti Youtube.</li> <li>• Diskusi tentang proses penyesuaian program penyiaran.</li> <li>• ....</li> </ul>
		Mengunggah konten penyiaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik penyiapan konten program penyiaran.</li> <li>• Praktik <i>login</i> akun penyiaran dan mengunggah konten penyiaran.</li> <li>• ....</li> </ul>
4.	Evaluasi dan Umpan Balik	Evaluasi dan Umpan Balik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi tentang rating program penyiaran.</li> <li>• Diskusi tentang menjaga interaksi dengan audiens.</li> <li>• ....</li> </ul>



## 7. Rangkuman

Rangkuman berisi tentang materi pelajaran yang disajikan dalam Bab 5 secara ringkas. Penyusunan rangkuman ini didasarkan pada pencapaian tujuan pembelajaran bab tersebut. Materi rangkuman ini dapat dijadikan indikator untuk mengukur ketercapaian tujuan tersebut. Oleh karena itu, siswa disarankan dapat menguasai rangkuman.

## 8. Refleksi

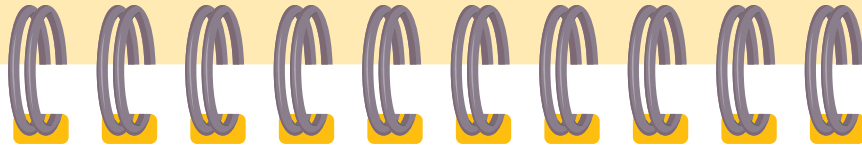
Refleksi pada buku siswa intinya berisi pertanyaan, ajakan, ulasan, persepsi, dan sejenisnya terkait manfaat yang dirasakan oleh siswa setelah mempelajari bab tersebut. Oleh karena itu, guru dapat memberikan pertanyaan kunci yang membantu siswa untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran, misalnya apa yang siswa rasakan setelah mempelajari Bab 5? Pembelajaran apa yang mudah/sulit disampaikan kepada siswa? Kesulitan apa yang dialami dalam mempelajari Bab 5? Guru dapat meminta setiap siswa untuk membaca sendiri bagian Refleksi di buku siswa. Selanjutnya, guru menanyakan beberapa hal kepada siswa. Guru juga dapat mengembangkan berbagai bentuk refleksi yang lebih tepat sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah.

## 9. Asesmen

Asesmen pada pembelajaran di Bab 5 tidak hanya menyangkut konten bab, tetapi juga asesmen menyeluruh. Asesmen pembelajaran bab dapat menggunakan materi yang ada di buku siswa. Acuan dalam mengembangkan asesmen ialah tujuan pembelajaran yang disajikan pada halaman awal setiap bab.

Perlu diingat, Kurikulum Merdeka berbasis kompetensi. Oleh karena itu, dalam mengukur asesmen tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek psikomotorik, sikap, dan kepribadian (*soft skills*) siswa yang terkait dengan tuntutan tujuan pembelajaran. Panduan asesmen *soft skills* disajikan pada lampiran akhir bab. Panduan ini hanya sebagai inspirasi. Guru dapat mengadaptasi atau menyusun panduan baru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

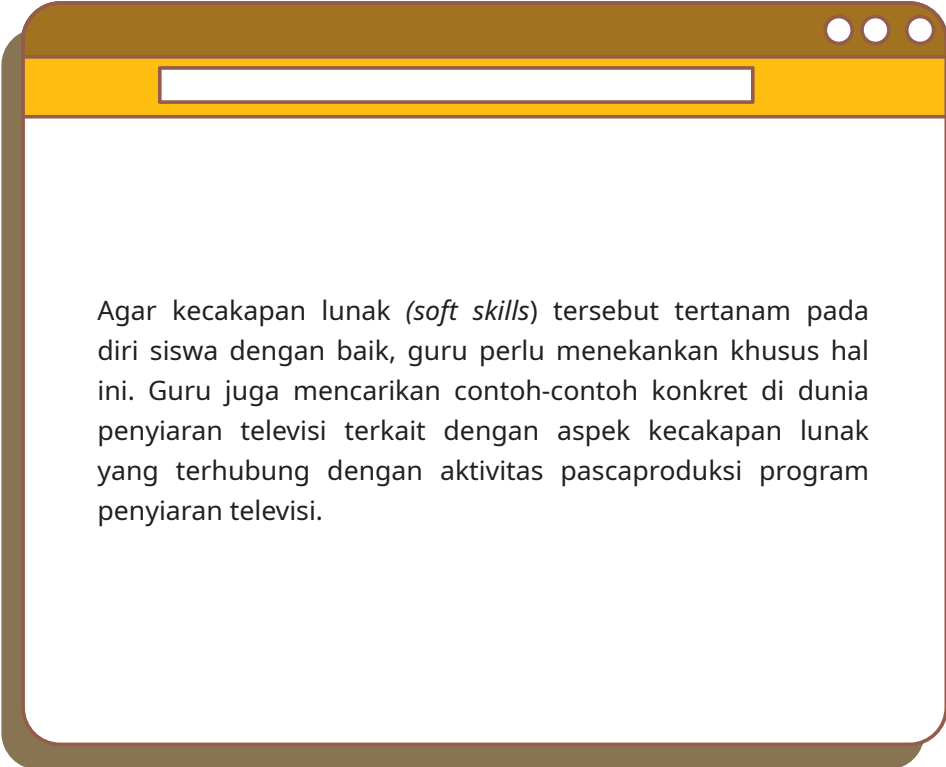
Hasil asesmen tersebut dapat digunakan untuk pijakan pembelajaran berikutnya, yaitu untuk kelas XII. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil asesmen ini dapat digunakan sebagai landasan asesmen awal untuk tahap pembelajaran lebih lanjut.



## 10. *Soft Skills* dalam Pembelajaran

Terdapat sejumlah kecakapan lunak atau *soft skills* yang diperlukan dalam pembelajaran bagian ini, antara lain kreativitas, komunikasi, kerja sama, kejujuran, kecermatan, daya belajar, serta kemampuan beradaptasi. Kecakapan lunak pada setiap subbab dapat dipaparkan sebagai berikut.

No.	Subbab	Kecakapan Lunak ( <i>Soft Skills</i> )
1.	Editor, Penyuntingan	Kreativitas, kejujuran, kecermatan, kerja sama, daya belajar, dan kemampuan beradaptasi.
2.	Promosi program siaran	Kreativitas, komunikasi, kerja sama, dan kemampuan beradaptasi.
3.	Penyiaran program	Kreativitas, kecermatan, komunikasi, kerja sama, dan kemampuan beradaptasi.
4.	Evaluasi dan umpan balik	Kecermatan, kemampuan mendengarkan, komunikasi, daya belajar, dan kemampuan beradaptasi.



Agar kecakapan lunak (*soft skills*) tersebut tertanam pada diri siswa dengan baik, guru perlu menekankan khusus hal ini. Guru juga mencarikan contoh-contoh konkret di dunia penyiaran televisi terkait dengan aspek kecakapan lunak yang terhubung dengan aktivitas pascaproduksi program penyiaran televisi.

## B. Persiapan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran merupakan hal paling mendasar yang harus dipersiapkan lebih dahulu untuk pembelajaran ini. Setiap guru perlu mengembangkan rancangan pembelajaran sendiri agar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa/sekolah. Ingat, model pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa/sekolah.

Sarana pembelajaran juga harus disiapkan terlebih dahulu. Begitu pula jika pembelajaran lebih ke praktik, perlu dipersiapkan peralatan yang diperlukan. Jika peralatan praktik yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah, guru dapat mengupayakan alternatif lain yang tepat. Intinya, pembelajaran perlu dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.

Aspek kebersihan dan kerapian kelas atau lingkungan pembelajaran yang digunakan mutlak diperhatikan. Begitu pula keamanan dan keselamatan dalam proses pembelajaran, termasuk keamanan peralatan praktik.



### **C. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi ini dapat dikembangkan sesuai keperluan setiap subbabnya. Guru dapat mengembangkan sendiri sesuai keperluan spesifik setiap subbab, serta sesuai tuntutan situasional yang berkembang saat pembelajaran di setiap sekolah. Kegiatan pembelajaran hendaknya berbasis siswa aktif, disesuaikan dengan kondisi siswa/sekolah, serta mengacu pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

## 1. Pengeditan Pascaproduksi

### a. Peran, Tugas, dan Prosedur Kerja Editor

Tahap akhir dari produksi program televisi ialah penyuntingan yang dilakukan oleh editor. Peran editor sangat penting. Untuk membuktikan pentingnya peran editor, guru dapat mengilustrasikan peran editor seperti yang dijelaskan pada buku siswa.

Siswa diberi tugas untuk melihat lagi fail syuting pada tugas Bab 4. Siswa diminta memperhatikan fail hasil syuting tersebut. Pada fail tersebut siswa akan menemukan *shot-shot* dan potongan-potongan adegan yang tidak teratur, transisi antara *shot*/adegan mungkin kurang mulus, bahkan mungkin ada yang terputus-putus, kualitas audio dan visual yang kurang pas, durasi mungkin pendek atau panjang, kurang menarik, bahkan mungkin ada konten visual atau audio yang melanggar norma atau etika jurnalistik.



Uraian di atas menjelaskan pentingnya peran editor. Oleh karena itu sebelum menjadi editor, siswa perlu memahami peran, tugas, dan prosedur kerja editor. Uraian lengkap tentang hal tersebut sudah dijelaskan pada buku siswa. Untuk menyampaikan aspek ini, guru dapat memandu diskusi tentang peran, tugas, dan prosedur kerja editor tersebut.



## AKTIVITAS 5.1

Siswa diminta membentuk kelompok yang terdiri atas 3–5 orang. Bersama teman kelompoknya, siswa diminta mengidentifikasi perbedaan acara televisi dalam menyiarkan suatu liputan topik berita/kasus berdasarkan gambar yang disajikan di layar televisi. Misalnya, TV X menyiarkan suatu kasus dengan menyajikan liputan gambar dari berbagai sudut sehingga penonton dapat menyaksikan acara tersebut secara utuh. Sebaliknya, TV Z menyiarkan liputan dengan penyajian visual hanya dari satu sisi dan diambil dengan teknik kamera *long shot* sehingga menimbulkan kesan berbeda dan dapat menimbulkan kontroversi di publik.

Jika siswa berprofesi sebagai editor, mengapa perbedaan penyajian liputan dapat terjadi? Apa yang harus dilakukan editor agar hal tersebut tidak terjadi? Sikap dan kepribadian (*soft skills*) apa yang perlu dimiliki editor agar hal tersebut tidak terjadi? Siswa diminta mendiskusikan jawabannya bersama kelompoknya dan menuliskan di buku catatan.

Guru juga perlu memberikan contoh-contoh konkret pada setiap uraian tentang peran, tugas, dan prosedur kerja editor. Beberapa kasus yang ada dalam buku siswa dapat dijadikan bahan diskusi dan pembelajaran. Kasus-kasus tersebut merupakan realitas yang terjadi dalam industri televisi. Jika siswa memahami dan mampu memecahkan setiap kasus dalam buku siswa, secara tidak langsung siswa akan lebih memahami permasalahan nyata dalam industri pertelevisian. Hal ini tentu akan mendekatkan kemampuan siswa dengan kebutuhan lapangan kerja.

Pada sisi lain, kasus-kasus yang disajikan dalam buku siswa melatih *soft skills* yang relevan dan dibutuhkan secara nyata pada dunia industri pertelevisian masa kini. *Soft skills* tersebut antara lain **berpikir kritis dan kreatif, komunikasi, kerja sama, teliti dalam melakukan editing, konsisten, jujur, dan tanggung jawab**. Oleh karena itu setiap kasus perlu dibahas secara tuntas. Guru juga dapat menambahkan kasus-kasus lain yang relevan dan terjadi pada industri pertelevisian.

Siswa dapat diberi tugas untuk mendalami peran, tugas, dan prosedur kerja editor melalui berbagai sumber seperti buku dan internet. Siswa dapat menggali informasi dari profesional/praktisi editor televisi/video terkait peran, tugas, dan prosedur kerja seorang editor.



## b. Manajemen Fail Hasil Syuting

Pada bagian ini guru dapat berdiskusi dengan siswa tentang pentingnya manajemen fail hasil syuting. Manajemen fail hasil syuting merupakan proses pengaturan, pengorganisasian, dan penyimpanan fail-fail yang dihasilkan selama proses syuting program televisi.

Guru dapat memberikan ilustrasi risiko fail hasil syuting jika tidak dikelola dengan baik, antara lain kesulitan dalam mencari materi/fail yang diperlukan; materi hasil syuting termasuk materi yang penting bisa hilang karena tidak dibuat *back up* atau akibat kerusakan perangkat keras, virus, atau kesalahan manusia; keterlambatan dalam produksi terutama dalam proses *editing* karena perlu waktu relatif lama dalam mencari fail-fail yang diperlukan; serta dapat menyebabkan fail kurang aman dan bisa diakses pihak lain yang tidak berwenang. Penjelasan lebih detail dapat menggunakan uraian dalam buku siswa. Guru juga dapat menambahkan referensi lain.

Penyimpanan fail bisa dilakukan dalam beberapa cara. Dalam hal ini siswa dapat berdiskusi tentang media penyimpanan fail yang umum digunakan dalam produksi siaran televisi, misalnya *hard disk* eksternal, *server*, dan *cloud storage*. Diskusikan dengan siswa kelebihan dan kekurangan setiap sistem penyimpanan tersebut. Penyimpanan fail dalam industri televisi tentu mengikuti kebijakan dari stasiun televisi tersebut.

Selanjutnya, siswa perlu melakukan praktik pengelolaan manajemen fail. Langkah-langkahnya mengikuti uraian dalam buku siswa. Dimulai dengan penyusunan struktur folder, penamaan fail secara konsisten, *back up* fail, penyortiran dan seleksi, serta pengindeksan metadata. Semua langkah ini coba dipraktikkan secara berkelompok.

Siswa juga dianjurkan untuk belajar menggunakan berbagai *software* manajemen fail yang banyak beredar di internet. Beberapa *software* yang populer termasuk Adobe Bridge, Final Cut Pro Library, atau Avid Media Composer. Alangkah baiknya jika guru memahami beberapa aplikasi *software* tersebut.



## AKTIVITAS 5.2

Untuk latihan, siswa secara berkelompok mempraktikkan manajemen fail hasil syuting pada Bab 4. Adapun langkah-langkahnya mengikuti buku siswa. Perhatikan keamanan data dan peralatan yang digunakan. Hasil pengalaman manajemen fail disajikan dalam diskusi kelompok. Siswa juga dapat menyampaikan testimoni terkait pengalaman dalam melakukan manajemen fail. Akhir dari diskusi ini, guru perlu memberikan umpan balik dan motivasi kepada siswa.

### c. *Edit Decision List* (EDL)

*Edit Decision List* (EDL) merupakan sebuah fail atau dokumen yang berisi informasi tentang potongan-potongan video dan audio yang harus diedit dalam proses pengeditan sebuah program televisi atau film. EDL memberikan petunjuk kepada editor tentang urutan, durasi, dan jenis pengeditan yang perlu dilakukan. Oleh karena itu, editor perlu membuat EDL dengan **teliti** dan lengkap. Beberapa informasi yang biasanya terdapat dalam sebuah EDL antara lain *timecode*, sumber materi, tipe edit, durasi, transisi, dan komposisi audio.

Siswa melakukan praktik mengedit hasil syuting pada Bab 4 sesuai dengan EDL. Guru dapat pula menggunakan tugas atau latihan lain yang relevan dan sesuai kebutuhan siswa/sekolah.



#### AKTIVITAS 5.3

Dalam latihan transisi dan efek, siswa mengaplikasikan transisi dan efek pada klip video. Misalnya, menggunakan potongan lembut (*dissolve*) atau transisi efek lainnya antara dua klip, begitu seterusnya. Praktik ini sebaiknya dikerjakan secara berkelompok di bawah bimbingan guru.

Pada saat ini sudah dikembangkan banyak aplikasi penyunting video. Siswa mencari aplikasi penyunting video melalui internet yang mendukung fitur EDL. Sebagian besar program penyuntingan profesional, seperti Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, atau Avid Media Composer dapat mengeksport dan mengimpor EDL. Siswa diminta mempelajari aplikasi-aplikasi tersebut melalui buku manual, tutorial video (banyak tersedia dalam kanal YouTube), baik secara individu maupun berkelompok.

Pembuatan EDL dapat menggunakan perangkat lunak pengeditan video yang umum digunakan seperti Adobe Premiere Pro atau Final Cut Pro. Siswa dapat ditugaskan untuk mempelajari beberapa aplikasi tersebut. Aplikasi seperti ini berkembang secara dinamis. Siswa perlu diberi pemahaman untuk terus mengikuti perkembangan aplikasi sesuai perkembangan zaman.



#### **d. Peralatan Utama dan Peralatan Pendukung *Editing***

Proses *editing* tentu saja memerlukan peralatan. Dalam hal ini siswa perlu memahami dan mampu mengoperasikan semua peralatan yang dibutuhkan. Peralatan tersebut antara lain komputer, perangkat lunak *editing*, monitor, *storage*/penyimpanan, *Interface Capture/Playback*, *Control Surface*, *Speaker* atau *Headphone*, dan perangkat *input*.

Melalui diskusi yang dipandu guru, siswa mempelajari fungsi dan cara kerja peralatan tersebut. Jika peralatan tersebut tidak tersedia di sekolah, siswa dapat belajar dari peralatan yang tersedia. Penjelasan mengenai peralatan tersebut dapat mengacu pada uraian di buku siswa atau dilengkapi dengan sumber referensi lain yang tersedia di sekolah.

Setelah memahami fungsi dan cara kerjanya, siswa perlu melakukan praktik simulasi mengoperasikan semua peralatan *editing* yang tersedia di sekolah. Aktivitas siswa dalam mengoperasikan peralatan ini dapat mengacu pada Aktivitas 5.4 di buku siswa. Guru sangat perlu membimbing cara mengoperasikan peralatan ini. Bimbingan praktik dapat dilakukan secara berkelompok. Bagi siswa yang kesulitan, bimbingan secara individu sangat diperlukan. Perhatikan pula keselamatan dan keamanan peralatan.



## AKTIVITAS 5.4

Bentuklah kelompok yang terdiri atas 3–5 siswa. Coba perhatikan dan pahami jenis peralatan *editing* di sekolah kalian. Kalian juga perlu mencoba mengoperasikan peralatan tersebut. Perhatikan fungsi dan cara mengoperasikan peralatan tersebut. Peralatan apa saja yang menurut kalian sulit dioperasikan? Apa yang menyebabkan peralatan tersebut sulit dioperasikan? Selanjutnya, diskusikan bersama kelompok kalian mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk merawat peralatan tersebut. Catat hasil latihan dan diskusi tersebut sebagai dokumen portofolio belajar kalian. Jika menemui kesulitan, tanyakan pada guru dan mintalah bantuan guru.



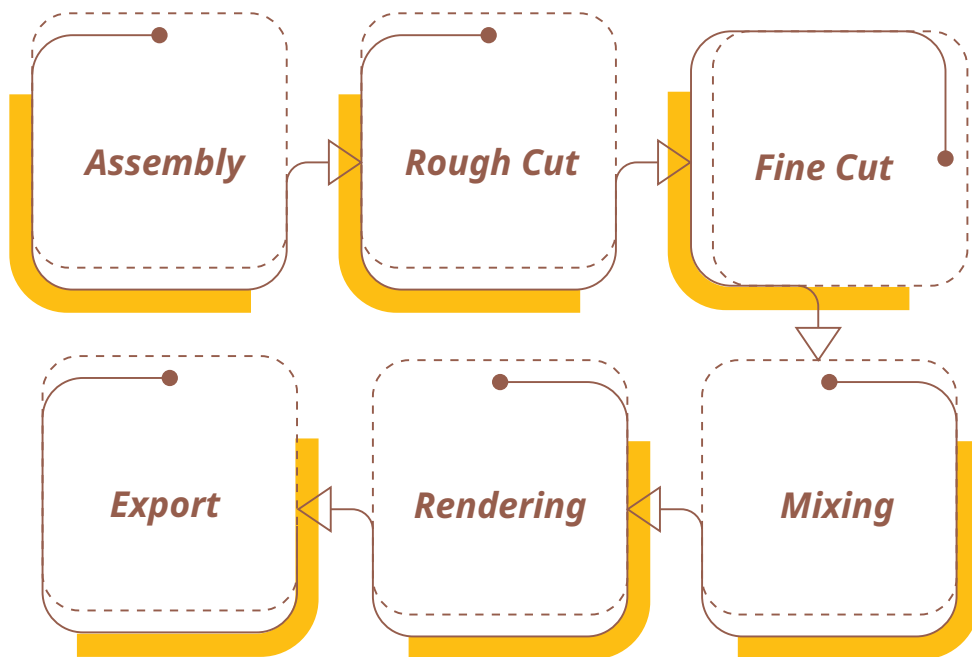
Terkait penguasaan aplikasi perangkat lunak *editing*, siswa secara berkelompok dapat ditugaskan untuk belajar aplikasi *editing*. Langkah dan tips belajar perangkat aplikasi dapat mengikuti aktivitas pada buku siswa.

Berikut beberapa hal yang perlu dilakukan dalam penguasaan perangkat lunak *editing* televisi.

- 1) Memilih perangkat lunak *editing* yang sesuai dengan kebutuhan. Siswa perlu melakukan survei berbagai jenis perangkat lunak *editing* yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan.
- 2) Belajar melalui buku panduan perangkat lunak yang resmi dikeluarkan oleh produsen perangkat lunak. Panduan ini akan memberikan pemahaman mendalam tentang fitur dan fungsi perangkat lunak.
- 3) Belajar melalui video tutorial. Pada kanal YouTube biasanya banyak pilihan video tutorial *online*. Video ini memberikan petunjuk dan langkah-langkah dasar hingga tingkat lanjut dalam menggunakan perangkat lunak tersebut.
- 4) Belajar pada praktisi/senior yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi/perangkat lunak *editing* video.
- 5) Mencoba praktik. Dalam pembelajaran melalui berbagai sumber belajar tersebut, siswa perlu melakukan praktik. Praktik dapat dimulai dari yang sederhana, misalnya dengan beberapa klip, menambahkan transisi, dan efek dasar. Praktik/latihan ini perlu dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan.
- 6) Bergabung dengan komunitas *online* editor. Dalam komunitas tersebut siswa dapat berbagi pengalaman, diskusi, serta mendapatkan banyak ilmu pengetahuan terkait aplikasi *editing* video.

### e. Tahapan *Editing Video*

Tahapan *editing* video dilakukan dalam beberapa langkah yang berurutan. Ada lima tahapan yang umum dilaksanakan dalam *editing* video, seperti yang dijelaskan pada buku siswa sebagai berikut.



**Gambar 5.1** Alur tahapan *editing* program televisi

Penjelasan setiap langkah pengeditan sudah ada dalam buku siswa. Untuk menyampaikan tahapan ini, guru dapat memandu diskusi antarsiswa dalam menjelaskan setiap tahapan *editing* tersebut. Selanjutnya, semua siswa secara bergiliran mencoba dan mempraktikkan setiap langkah *editing* yang dijelaskan dalam buku siswa. Praktik ini setiap langkahnya dipandu oleh guru.

Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan dan pemahaman berbeda-beda. Guru perlu memandu siswa secara individual. Guru membantu siswa sesuai dengan tingkat kesulitan masing-masing. Jika dalam praktik ini ada siswa yang perlu bantuan khusus, tugas guru untuk membantunya. Guru juga perlu memastikan setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal. Siswa yang sudah menguasai dapat menjadi tutor sebaya untuk membantu temannya yang masih belum bisa. Siswa yang mungkin masih kesulitan, dapat dibantu tutor sebaya ini. Penggunaan tutor sebaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu tugas guru.

Penguasaan setiap langkah dalam proses *editing* memerlukan latihan yang cukup dan bertahap. Oleh karena itu, siswa perlu ditugaskan untuk belajar secara mandiri atau belajar berkelompok di luar jam pelajaran sekolah. Siswa juga ditugaskan untuk mencari berbagai sumber referensi yang dapat membantu memperkuat penguasaan teknik *editing* video/televisei.

Saat praktik, siswa perlu mengoptimalkan peralatan yang tersedia di sekolah. Siswa juga perlu dibiasakan untuk merawat dan menjaga keamanan peralatan *editing*. Jika peralatan di sekolah tidak lengkap apalagi tidak tersedia, guru dapat menggunakan media lain yang tersedia di sekolah. Prinsipnya pembelajaran dapat terus berlangsung tanpa bergantung pada ketersediaan peralatan. Sumber-sumber belajar yang tersedia di sekolah dapat dioptimalkan, misalnya gambar, program video, alat peraga, praktisi pertelevisian, atau sumber belajar lainnya.

Kasus-kasus yang ada dalam buku siswa perlu dibahas bersama siswa. Kasus-kasus tersebut bermanfaat dalam membangun *soft skills* siswa. Melalui pembahasan kasus ini, wawasan dan pemahaman siswa menjadi lebih dekat dengan perkembangan industri pertelevisian masa kini. Guru dan siswa sangat disarankan mengidentifikasi kasus-kasus lain yang terjadi dalam proses *editing* dan menjadikannya topik diskusi dan pengayaan pemahaman siswa.

Untuk menambah wawasan dan pengalaman, siswa disarankan ikut bergabung dalam komunitas kru atau editor video/televisei. Melalui komunitas ini, siswa akan mendapatkan pengalaman praktis dan *update* terkait dunia penyuntingan televisei.

Pihak sekolah disarankan dapat bekerja sama dengan industri pertelevisian yang dekat dengan lingkungan sekolah. Kerja sama ini bisa dengan stasiun televisei lokal, televisei komunitas, atau komunitas/individu yang bergerak dalam konten kreator video. Pengalaman praktis mereka dalam syuting dan *editing* video dapat menjadi sumber belajar bagi siswa SMK/MAK. Sekolah juga dapat melakukan *study visit* ke stasiun televisei. Pengalaman dari para praktisi menjadi sangat penting bagi siswa.

Proses penyuntingan perlu dilakukan secara **kreatif** agar menghasilkan program televisei yang menarik dan efektif. Penyuntingan juga perlu **ketelitian** tinggi. Perlu dipastikan bahwa konten tidak bertentangan dengan norma dan hukum yang berlaku. Secara penyajian, penyuntingan perlu disusun secara sistematis dan mudah dipahami penonton. Begitu pula editor dalam menyunting video perlu memiliki sikap **jujur** dan **konsisten**, berpegang teguh pada aturan, serta tidak memihak atau merugikan pihak manapun. Aspek *soft skills* ini sangat perlu dibangun dan ditanamkan sejak belajar di sekolah. Aspek *soft skills* tersebut juga sangat dibutuhkan dalam industri pertelevisian. Oleh karena itu, pada setiap tahapan penyuntingan, perlu dibiasakan aspek-aspek tersebut sehingga menjadi perilaku yang melekat pada diri setiap siswa.



## AKTIVITAS 5.5

Siswa diminta membaca contoh kasus berikut dan menjawab pertanyaan yang tersedia.

Editor ini bekerja di salah satu stasiun televisi program *news*. Ia sering mendapatkan tugas untuk mengedit program secara mendadak. Editor dipaksa bekerja kebut semalam karena besoknya program sudah harus tayang. Editor bekerja keras tanpa memperhatikan kesehatan dirinya.

Coba kalian diskusikan dalam kelompok beberapa pertanyaan berikut.

- Mengapa kondisi tersebut terjadi pada stasiun televisi program *news*?
- Jika kalian bekerja sebagai editor tersebut, bagaimana mengatasi tuntutan pekerjaan tersebut?
- Apa saran-saran kalian untuk stasiun televisi dalam mengatasi kondisi tuntutan pekerjaan tersebut?

Sebagai tugas akhir pada bagian *editing* ini, siswa melanjutkan tugasnya yang telah dilakukan pada Bab 4. Hasil syuting kelompok di Bab 4, dilanjutkan dengan proses *editing*.



## AKTIVITAS 5.6

Pada Bab 4, siswa secara berkelompok sudah mendapat tugas melakukan syuting program televisi yang naskahnya diambil dari Bab 3. Pada Bab 5 ini siswa secara berkelompok melanjutkan tugas tersebut, yaitu melakukan proses *editing* dari hasil syuting tersebut. Pada kesempatan ini siswa diminta mempraktikkan semua kemampuan teknis tentang proses *editing* yang dibahas pada bab ini. Siswa diminta mempraktikkan juga kemampuan nonteknis, seperti sikap dan kepribadian (*soft skills*) dalam menjalankan peran dan tugas sebagai editor. Jika menemukan kendala, siswa diminta mendiskusikan dengan guru, membaca referensi, atau bertanya kepada profesional/teknisi editor.

## 2. Mempromosikan Program Siaran



### AKTIVITAS 5.7

#### Diskusi Kelompok

Siswa diminta membaca contoh kasus berikut dan mendiskusikan pertanyaan yang tersedia.

Sebuah Kelompok Sadar Wisata di daerah kalian mengembangkan stasiun televisi komunitas berbasis media *online* atau internet. Secara rutin kelompok ini membuat program acara dan mengunggahnya di kanal YouTube mereka. Saat ini kelompok sadar wisata tersebut memproduksi sebuah program baru tentang desa tertua yang memiliki banyak keunikan. Produksi sudah dilakukan dan pengeditan juga sudah selesai. Selanjutnya, mereka ingin mempromosikan program tersebut sebelum ditayangkan.

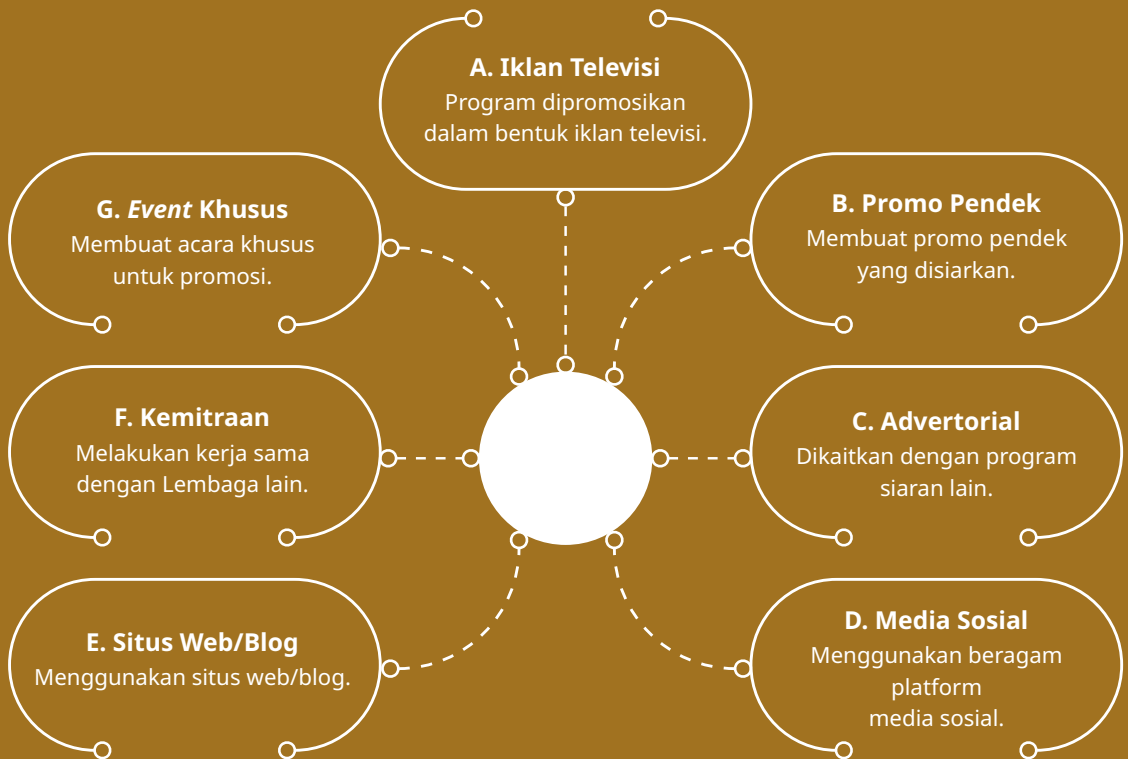
Bersama kelompok kalian, diskusikan cara mempromosikan produk siaran televisi pada ilustrasi di atas agar banyak pemirsa yang menonton. Sajikan hasil diskusi di buku catatan kalian.

Guru perlu membaca cermat tugas tersebut sebelum mengarahkan siswa untuk melaksanakannya. Dengan demikian, guru akan benar-benar mengerti arti penting tugas kelompok ini bagi pembelajaran yang dilakukan siswa. Siswa juga merasa bahwa tugas itu memang bermanfaat bagi mereka dan tidak sekadar formalitas pembelajaran.

Setelah memfasilitasi diskusi sebagaimana tersebut di atas, guru dapat menjelaskan media atau sarana yang dapat digunakan untuk mempromosikan program siaran televisi, termasuk program siaran jurnalistik. Seperti penggunaan iklan televisi, pembuatan promo pendek, advertorial, media sosial, situs web, kemitraan, hingga membuat acara khusus. Pilihan di atas dapat dilihat secara menyeluruh sebagaimana tertera pada bagan berikut.



## Pilihan Media Promosi Program Siaran



Setelah pembelajaran tentang penentuan dan alternatif media promosi tuntas, guru dapat mengajak siswa ke tahap pembelajaran selanjutnya, yaitu pembuatan materi promosi program siaran tersebut. Oleh karena itu, guru perlu membaca ulang materi yang ada di buku siswa meskipun sudah beberapa kali guru mendalami hal ini.

Secara umum, pembuatan materi promosi dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu menentukan pesan utama; membuat skrip/naskah; menyiapkan visual menarik; menyiapkan musik dan audio lain; memastikan durasi yang sesuai; membuat *call to action*; melakukan pengeditan dan produksi; serta melakukan distribusi.

Pesan utama harus ditentukan terlebih dahulu, apa yang ingin disampaikan pada audiens sasaran dan apa keunggulan dan keunikan program itu. Berdasarkan pesan utama itu, perlu disusun skrip atau naskah yang ringkas dan menarik. Informasi tentang judul hingga jadwal penayangan harus disertakan. Visual serta musik atau audio yang digunakan juga harus dimasukkan.

Durasi yang tepat juga penting diperhatikan. Biasanya materi tersebut sangat ringkas antara 30 hingga 60 detik untuk mempertahankan minat audiens. Audiens juga perlu diajak bertindak aktif menonton melalui aspek *call-to-action*. Setelah semua selesai, tugas berikutnya mengedit, memproduksi, serta mendistribusikan materi promosi.



### AKTIVITAS 5.8

Siswa diminta membaca beberapa kelemahan program promosi televisi yang sering ditemukan. Selanjutnya, siswa mendiskusikan pertanyaan berikut.

1. Identifikasilah kasus-kasus lain yang dalam promosi program televisi, khususnya program jurnalistik.
2. Apa yang menyebabkan terjadi beberapa kasus tersebut?
3. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi agar kasus-kasus tersebut tidak terjadi?



### AKTIVITAS 5.9

Pada aktivitas ini, siswa diminta mempraktikkan langkah-langkah membuat promosi program siaran sesuai pembahasan materi. Siswa juga dapat mencari referensi lain melalui berbagai sumber untuk memperkaya pengalaman mereka.

### 3. Penyiaran Program Televisi

Penugasan kepada siswa dapat dilakukan oleh guru secara variatif. Intinya adalah bagaimana siswa bisa aktif belajar melalui berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah. Salah satu contoh penugasan tersebut seperti berikut.

#### Wawancara Content Provider

Di sekitar daerah kalian tentu ada orang yang aktif menjadi *content provider* atau penyedia konten untuk media sosial seperti YouTube atau lainnya. Mereka juga menggunakan sarana daring untuk menyiarkan program yang dibuatnya. Wawancarailah mereka. Bagaimana mereka mengunggah program yang dibuatnya? Apa saja yang harus disiapkan agar program itu sampai kepada audiens yang menjadi sasarannya?

Cermati aktivitas yang ditugaskan kepada siswa seperti di atas. Perhatikan hasil dari pelaksanaan tugas itu oleh setiap siswa. Apa yang menarik untuk ditanggapi secara khusus? Bagaimana mereka mempresentasikan hasil wawancara tersebut dan bagaimana juga mereka mendiskusikannya?

Dari hasil wawancara setiap siswa serta diskusi yang dilakukan tentu akan diperoleh pandangan yang menarik menyangkut aspek penyiaran dari program televisi. Setidaknya tentang cara penyiaran konten audio visual perorangan yang banyak diunggah melalui media sosial.

Siswa akan menemukan sendiri pengetahuan tentang aspek penyiaran tersebut karena tugas wawancara itu pada dasarnya merupakan salah satu bentuk pembelajaran inkuiri. Siswa tidak diberi tahu oleh guru tentang pengetahuan itu, tetapi menemukannya sendiri dengan cara wawancara tersebut.

Guru dalam hal ini hanya perlu memvalidasi pemahaman siswa agar tetap sesuai dengan standar dan kaidah keilmuan yang sebenarnya. Dalam hal ini tentu standar dan kaidah keilmuan penyiaran televisi. Di antara cara validasi yang diperlukan ialah menunjukkan struktur keilmuannya sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat ditempatkan pada struktur keilmuan tersebut.

Dalam tahap penyiaran sebagai bagian dari tahap pascaproduksi program siaran terdapat empat aspek yang perlu dicermati. Empat aspek tersebut, yaitu identifikasi wahana penyiaran yang akan digunakan; membuat akun penyiaran; penyesuaian konten siaran; dan pengunggahan program siaran. Temuan atau hasil wawancara serta diskusi siswa dapat dihubungkan dengan tahapan tersebut.

Dalam identifikasi wahana penyiaran, pemahaman dengan ragam media sosial menjadi kuncinya. Dalam soal ini umumnya siswa lebih menguasai dibandingkan guru. Oleh karena itu, guru perlu belajar mengenai media sosial, termasuk tidak ragu belajar dari siswanya sendiri.

Setiap media sosial memiliki karakter masing-masing. YouTube, Facebook Live, Instagram Live, Twitch, Dailymotion, hingga situs web dan aplikasi *streaming* merupakan platform penyiaran yang dapat digunakan. Karakter dari setiap platform tersebut perlu didiskusikan di kelas. Dalam diskusi tersebut, guru sebaiknya tidak sekadar menjadi fasilitator, tetapi menempatkan diri sebagai peserta sebagaimana para siswanya. Dengan demikian, dalam hal ini guru tidak menggunakan prinsip *Ing ngarso sung tulodo* atau di depan memberi teladan/mengarahkan, tetapi menggunakan prinsip *Ing madyo mangun karso*/bersama-sama membangun kehendak/karya. Apabila perlu, guru menggunakan prinsip ketiga dari Ki Hajar Dewantara yang dipakai sebagai slogan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi saat ini, yaitu prinsip *Tut wuri handayani*. Artinya, mengikuti dari belakang dengan memberikan dorongan tenaga. Dengan cara itu siswa akan dapat belajar secara berkesan dan efektif.

Selanjutnya, guru dapat mengajak siswa untuk melangkah dari topik memilih wahana penyiaran ke tataran yang lebih teknis, yaitu menyiapkan akun penyiaran hingga teknis mengunggah atau menyiarkan program yang telah dibuatnya. Dalam hal ini, secara umum siswa dapat berselancar sendiri untuk belajar tata caranya. Meskipun demikian, siswa perlu membaca pengetahuan di dalam buku siswa untuk memandu tugas tersebut. Termasuk menyesuaikan kembali program yang telah dibuat sebagai konten yang diunggah agar sesuai dengan persyaratan spesifik dari wahana penyiaran yang dipilih. Guru perlu mengingatkan siswa untuk merujuk pada konten buku selain mencari sendiri informasi melalui internet.

Akhirnya, siswa dapat diajak ke materi paling esensial bagian ini, yaitu mengunggah produk siaran, mempersiapkan konten, melakukan *login* akun penyiaran, menemukan tombol 'unggah', memilih konten, mengunggah, mengatur metadata, serta memublikasikan, dan mempromosikan merupakan tahap yang perlu dilakukan. Tentang hal ini, siswa diajak melihat bagan pengunggahan program siaran televisi berikut.

## Pengunggahan Program Siaran Televisi



Terdapat hal yang perlu diingatkan kepada para siswa menyangkut pengunggahan konten penyiaran tersebut. Sebagaimana tercantum pada bagan, pekerjaan ini tidak dapat dipandang selesai begitu konten terpilih diunggah. Pekerja profesional masih harus mengerjakan tugas berikutnya, yaitu mengatur metadana atau informasi kunci terkait program itu, memublikasikan, serta mempromosikan. Semua hal itu masih merupakan bagian dari pekerjaan menyiarkan program siaran televisi.



## AKTIVITAS 5.10

Jika kalian perhatikan, saat ini banyak orang mengunggah konten video di berbagai kanal penyiaran daring. Akibatnya, terjadi beberapa kasus yang melanggar norma dan etika dalam penyiaran daring. Contoh kasus-kasus tersebut seperti yang disajikan dalam buku siswa. Guru juga dapat membuat contoh lain yang sesuai dengan kondisi sekolah.

Siswa diminta mencermati contoh kasus yang melanggar norma dan etika dalam penyiaran daring. Setelah mengetahui beberapa kasus tersebut siswa diminta mendiskusikan bersama kelompok mereka mengenai beberapa pertanyaan berikut.

1. Identifikasilah kasus-kasus lain yang biasanya terjadi dalam penyiaran daring!
2. Faktor apa yang menyebabkan kasus-kasus tersebut dapat terjadi?
3. Bagaimana cara mengantisipasi agar kasus-kasus tersebut tidak terjadi?

Siswa diminta menuliskan hasil diskusi kelompok di buku catatan. Selanjutnya, siswa mempresentasikan hasilnya di depan kelas secara santun.



#### 4. Evaluasi dan Umpan Balik

Sebagaimana disebut dalam buku siswa, evaluasi dan umpan balik terhadap program televisi jurnalistik merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas program selanjutnya. Oleh karena itu, pekerja penyiaran perlu memantau data rating dan pangsa pasar program siaran. Terkait dengan hal ini, guru dapat meminta siswa yang memiliki pengalaman mengunggah konten melalui media daring untuk berbagi pengalamannya.



#### AKTIVITAS 5.11

Siswa telah mempelajari tentang penyiaran program televisi. Selanjutnya, siswa diminta melanjutkan projek yang telah dibuat dengan merancang dan melakukan penyiaran. Siswa diminta mempraktikkan semua langkah yang telah dipelajari pada materi penyiaran. Selanjutnya, siswa dapat membuat akun penyiaran daring, seperti YouTube dan mengunggahnya. Siswa diminta memastikan program yang dibuat dapat dan mudah diakses melalui berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

## Berbagi Pengalaman

Pada aktivitas ini, guru meminta siswa yang pernah membuat konten audio visual yang diunggah melalui media daring untuk berbagi pengalaman. Pada prinsipnya hal tersebut serupa dengan melakukan penyiaran program siaran televisi dengan media daring. Untuk itu, siswa yang sudah berpengalaman diminta ke depan kelas dan menyampaikan pengalamannya. Selain itu, siswa dapat berdiskusi dahulu berdasarkan pengetahuan dan/atau pengalaman masing-masing untuk kemudian dipresentasikan di depan kelas.

Guru bertanya kepada siswa, seberapa banyak audiens yang menonton tayangan yang mereka unggah. Bagaimana respons para audiens tersebut? Bagaimana komentar, *like*, dan *share* dari audiens terhadap postingan atau konten program penyiaran? Apa yang dianggap bagus dan apa yang perlu diperbaiki lagi dari tayangan tersebut?

Jika siswa yang telah membuat konten dan menayangkannya diberi kesempatan untuk membuat lagi program serupa, apa yang akan dilakukan? Apa yang dapat membuat tayangan selanjutnya lebih bagus? Karakter atau keterampilan lunak (*soft skills*) apa yang telah dimilikinya sehingga ia mampu memperbaiki karyanya hingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik berdasarkan evaluasi serta umpan balik yang diterimanya?



## D. Refleksi Guru

Guru mendapatkan pengalaman khusus setelah memfasilitasi pembelajaran Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi ini. Untuk itu, guru perlu mencatat apa saja yang dirasakannya selama dan setelah proses pembelajaran tersebut.

Guru akan merasakan bagian dari proses pembelajaran yang paling menyenangkan bagi dirinya sebagai fasilitator. Model pembelajaran apa yang dirasakannya paling efektif dalam arti membuat siswa mudah menguasai materi pembelajarannya, baik dalam pembelajaran penyuntingan, pengembangan promosi, penyiaran program jurnalistik, maupun evaluasi serta umpan balik.

Dari setiap aspek pembelajaran tersebut, apa yang memudahkan proses pembelajaran. Sebaliknya, pada bagian mana dari proses pembelajaran tersebut yang guru merasa kurang optimal atau kurang efektif hingga perlu diperbaiki lagi pada masa mendatang? Apa tantangan utamanya dan bagaimana mengatasi tantangan itu pada masa depan sehingga pembelajaran serupa dapat berjalan lebih baik pada waktu mendatang?

Selanjutnya, sudahkah guru merasa efektif dalam penanaman kecakapan lunak atau *soft skills* pada siswa yang terkait dengan materi pembelajaran bagian itu? Apakah guru menilai dirinya sudah cukup efektif dalam menanamkan kecakapan lunak berupa **kreativitas, kecermatan, daya belajar, komunikasi, kerja sama**, dan lainnya. Bagaimana guru menanamkan *soft skills* tersebut agar lebih efektif lagi pada masa depan?

## E. Asesmen/Penilaian

Asesmen untuk bagian ini mencakup dua aktivitas penilaian. Pertama, penilaian terkait materi bagian ini, yaitu materi Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi secara spesifik. Kedua, penilaian akhir atau asesmen sumatif dari keseluruhan pembelajaran selama setahun karena pembelajaran ini merupakan tahap akhir dari pembelajaran di kelas XI.

Untuk asesmen khusus bagian ini, guru dapat mengacu pada materi asesmen yang terdapat pada buku siswa. Aspek yang diperlukan tinggal memodifikasi sesuai dengan tuntutan keperluan dan situasi nyata di setiap sekolah. Adapun untuk materi sumatif, guru perlu mengembangkan secara khusus. Bahan asesmen pada setiap bab di buku siswa dapat digunakan sebagai salah satu acuannya.

Banyak penilaian yang menggunakan skor nominal, seperti skor 0-10 bahkan 0-100. Hal tersebut secara teoretis dapat dibenarkan, terutama jika terdapat pengukuran yang dapat dipertanggungjawabkan benar atau salahnya secara eksak. Hanya saja skor seperti itu dalam pendidikan tidak banyak berguna. Apalagi untuk bidang yang bukan merupakan sains murni melainkan lebih bersifat terapan, seperti pada pembelajaran Produksi dan Siaran Program Televisi ini.

Penjenjangan asesmen ke dalam empat tingkat, yaitu A (Sangat Baik), B (Baik), C (Sedang), dan D (Kurang) lebih realistis dan lebih mendidik. Dengan penilaian seperti itu, siswa diingatkan tentang perlunya mempertahankan apa yang sudah dikuasainya dan apa saja yang harus dikembangkan dengan belajar lebih lanjut. Siswa tidak dihakimi dengan skor nominal, tetapi didorong terus untuk belajar.

## F. Pengayaan

Pembelajaran materi Pascaproduksi Program Siaran Televisi ini banyak berkaitan dengan dunia internet yang memang diperlukan sebagai platform penyiarannya. Oleh karena itu, secara alami pembelajarannya akan banyak menghubungkan siswa dengan media sosial serta khazanah internet lainnya. Terkait dengan hal itu, secara umum siswa lebih bisa mencari bahan pengayaan sendiri dibandingkan guru.

Guru perlu mendorong siswa lebih aktif berselancar menggunakan internet untuk dapat belajar lebih lanjut. Selanjutnya, siswa menggunakan bahan-bahan tersebut untuk mendiskusikan dengan teman-temannya. Guru dapat mencari sendiri bahan pengayaan di internet untuk dijadikan contoh bagi siswa.

## G. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan siswa diperlukan untuk membantu siswa dapat menjalani proses pembelajaran secara lebih baik. Untuk itu, materi lembar kegiatan siswa dapat dikembangkan dari konten yang ada di buku siswa, baik materi berupa penugasan individu maupun penugasan kelompok.

Wawancara kepada penyedia konten atau *content provider* sebagaimana pada Evaluasi dan Umpan Balik merupakan salah satu contoh penugasan individu yang dapat menjadi materi lembar kegiatan siswa. Begitu pula penugasan-penugasan lain. Keseluruhannya akan membantu siswa untuk tidak sekadar memahami pengetahuan tentang siaran program televisi, tetapi juga praktik nyatanya.

## H. Kegiatan Tindak Lanjut

Pembelajaran bab ini merupakan pembelajaran terakhir produksi dan siaran program televisi di Kelas XI SMK/MAK. Dengan demikian, tindak lanjut yang paling relevan ialah membuat karya nyata dengan menggunakan peralatan paling realistis untuk digunakan. Siswa dapat didorong untuk membuat karya, baik sendiri-sendiri maupun dalam kelompok. Tidak hanya terkait langsung dan untuk kepentingan sekolah, tetapi juga untuk kepentingan pribadi setiap siswa.

Pada bagian ini siswa ditugaskan untuk melanjutkan hasil syuting yang dikerjakan berkelompok dari Bab 4. Dari hasil syuting kemudian dilakukan *editing*. Siswa diminta menerapkan semua langkah *editing* yang dijelaskan pada Bab 5 ini. Setelah proses *editing* tuntas, selanjutnya siswa membuat promosi program. Pada langkah ini siswa juga perlu mempraktikkan langkah-langkah promosi tersebut. Pada tahap akhir, siswa secara berkelompok ditugaskan untuk membuat kanal YouTube atau sejenisnya. Pada kanal tersebut siswa membuat akun dan mengunggah atau menyiarkan program hasil produksi dan program promosinya.

Setelah program promosi dan program televisinya dipastikan dapat diunggah dan diakses melalui kanal tersebut, siswa diminta memantau isi siarannya. Siswa secara berkelompok dapat menganalisis dan melakukan penilaian terhadap karyanya. Siswa juga perlu mencermati komentar dan pendapat penonton terhadap karyanya tersebut. Hasil penilaian dan respons dari penonton ini kemudian dipresentasikan di depan kelas sebagai bahan diskusi dan perbaikan.

Dengan pendekatan tersebut, pembelajaran produksi dan siaran program televisi tidak sekadar untuk memenuhi formalitas pendidikan sekolah yang diwakilkan oleh negara. Lebih dari itu, pendidikan di sekolah memang ditujukan untuk sungguh-sungguh meningkatkan kompetensi siswa. Oleh karena itu, siswa perlu didorong untuk melangkah lebih dari sekadar memenuhi aturan pendidikan sekolah, tetapi juga belajar untuk meningkatkan kompetensi sendiri.

Guru perlu memberikan contoh dalam hal ini, yakni memfasilitasi pembelajaran bukan sekadar untuk memenuhi tugas di sekolah. Lebih dari itu, guru siap berbuat melebihi kewajiban dalam tugas untuk membantu siswa meningkatkan kapasitas diri masing-masing. Selain itu, guru juga perlu berkomunikasi dengan orang tua agar dapat memantau aktivitas penggunaan internet di rumah mengingat beberapa tugas mendorong siswa untuk berselancar di dunia maya. Guru perlu berkoordinasi dengan orang tua agar penggunaan internet di rumah memang fokus pada penyelesaian tugas-tugas, tidak disalahgunakan untuk hal-hal yang tidak berguna lainnya.



## GLOSARIUM

- aperture* : teknik pengaturan pencahayaan kamera yang mengacu pada bukaan di dalam lensa kamera sebagai pengontrol seberapa besar lubang cahaya memasuki sensor kamera.
- angle kamera* : sudut pengambilan gambar melalui kamera yang umum digunakan untuk menghasilkan variasi visual dan memberikan perspektif berbeda terhadap subjek atau adegan yang sedang direkam.
- budgeting* : perencanaan anggaran untuk produksi program televisi yang meliputi aspek perencanaan dan pengelolaan anggaran.
- bloking* : pengaturan dan pergerakan fisik individu, narasumber, dan elemen lainnya di lokasi produksi untuk menciptakan visual yang efektif dan menyampaikan informasi secara jelas kepada audiens.
- establishing shot* : sudut kamera *wide shot* yang menampilkan adegan dengan cakupan luas, biasanya untuk memberikan gambaran keseluruhan dari lokasi atau kejadian yang sedang diliput.
- editor* : bertugas melaksanakan proses penyuntingan dalam menyempurnakan hasil syuting, menciptakan alur cerita yang baik, meningkatkan kualitas visual dan audio, memberikan sentuhan kreatif, serta menyaring konten yang mungkin dapat melanggar norma, hukum, atau etika jurnalistik.
- hunting lokasi* : mencari lokasi syuting yang relevan dengan topik/konten atau peristiwa yang dipilih.
- hard skill* : kemampuan teknis yang diperlukan oleh kru dalam produksi televisi, misalnya mengoperasikan dan merawat peralatan produksi.

- ISO : teknik pengaturan pencahayaan kamera yang mengacu pada tingkat sensitivitas sensor kamera terhadap cahaya.
- komposisi gambar : cara mengatur elemen-elemen visual dalam bingkai gambar untuk menciptakan tata letak yang menarik dan efektif secara visual.
- komunikasi visual : cara menyampaikan pesan program televisi kepada penonton dalam bahasa visual dan gerak, baik dari aspek pengambilan kamera, pencahayaan, *setting* lokasi, maupun aspek lainnya.
- komunikasi verbal : cara menyampaikan pesan program televisi yang disajikan dalam bentuk verbal, seperti narasi (dialog atau monolog), musik, dan *sound effect*.
- komunikasi nonverbal : cara menyampaikan pesan program televisi melibatkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, atau bahasa tubuh dalam menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata.
- lensa : peralatan kamera video yang berfungsi mengumpulkan dan mengatur pencahayaan, serta memfokuskan gambar ke sensor kamera.
- live* : acara televisi yang disiarkan secara langsung dari tempat syuting.
- prime lens* : jenis lensa yang memiliki panjang fokus tetap dan biasanya tidak dapat melakukan *zoom*.
- monitor : peralatan pelengkap kamera video yang dapat digunakan untuk melihat tampilan langsung dari gambar yang sedang direkam.
- pascaproduksi : tahap akhir dalam proses produksi program televisi, melalui proses penyuntingan sehingga menghasilkan program televisi siap digunakan/disiarkan.

- penata kamera : kru program televisi yang bertugas mengambil gambar melalui kamera secara tepat, sehingga diperlukan kemampuan mengoperasikan dan memelihara berbagai jenis kamera, kreatif, adaptif, komunikasi, dan bekerja sama, serta jujur dan disiplin dalam mengambil gambar.
- penata cahaya : kru program televisi yang bertugas mengatur pencahayaan, baik syuting di dalam maupun luar ruangan, sehingga diperlukan kemampuan mengoperasikan dan memelihara peralatan, kreatif, komunikasi, adaptif, dan mampu bekerja sama dengan semua kru dan pemain.
- penata suara : kru program televisi yang bertugas mengatur suara, baik aspek dialog/monolog, musik, dan *sound effect*, sehingga diperlukan kemampuan mengoperasikan dan memelihara peralatan audio, kreatif, komunikasi, adaptif, dan mampu bekerja sama dengan semua kru dan pemain.
- penata artistik : kru program televisi yang bertugas mengatur set tempat syuting (*real set* atau *virtual set*), dalam menciptakan suasana, tampilan, dan nuansa yang sesuai dengan konsep dan tujuan produksi televisi.
- penulis naskah : salah satu kru produksi yang memiliki kemampuan dalam menulis skenario dan menjadi orang pertama yang memberikan gagasan serta ide cerita kepada produser dan sutradara.
- praproduksi : tahap persiapan sebelum proses produksi utama dalam industri manufaktur, audio visual, atau bidang lainnya. Ini melibatkan perencanaan, penulisan skenario, desain, pengumpulan peralatan, *casting*, dan persiapan lainnya untuk memastikan proses produksi berjalan lancar dan efisien.

produser	: pemimpin yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan proses produksi program televisi sehingga dituntut memiliki kemampuan memimpin ( <i>leadership</i> ).
<i>rehearsal</i>	: latihan untuk para pemain dan persiapan kru di lokasi syuting.
sensor	: peralatan kamera video yang berfungsi menangkap cahaya dan mengubahnya menjadi sinyal digital.
<i>shutter speed</i>	: teknik pengaturan pencahayaan kamera yang mengacu pada durasi waktu ketika sensor kamera terpapar cahaya saat tombol rana ditekan.
<i>screen direction</i>	cara pengaturan kamera dan posisi objek di dalam bingkai ( <i>frame</i> ) kamera yang dapat memberikan pesan/makna tertentu terhadap objek tersebut.
<i>shot list</i>	: daftar terperinci <i>shot</i> dari adegan yang akan direkam dalam produksi program televisi.
sutradara	: pengarah acara untuk semua kru yang terlibat dalam produksi program televisi, sehingga diperlukan kemampuan berkomunikasi (visual, verbal, dan nonverbal), kolaborasi, berpikir kritis, <i>leadership</i> , dan sejenisnya.
<i>soft skills</i>	: kemampuan nonteknis yang diperlukan oleh kru produksi dalam membangun hubungan yang baik dengan rekan kerja, meningkatkan efisiensi kerja, dan menciptakan lingkungan kerja yang harmonis. Bentuk kemampuan <i>soft skills</i> antara lain komunikasi, bekerja sama dalam tim, kreativitas, kemampuan beradaptasi, empati, kecerdasan emosional, dan fleksibilitas.

- sound effect* : efek suara yang digunakan untuk menguatkan suasana, misalnya suara lingkungan, suara alam, suara binatang, suara efek khusus, atau suara yang mendukung adegan tertentu.
- tapping* : rekaman, siaran tunda
- talk show* : acara televisi format wawancara yang dipandu oleh presenter (pembawa acara).
- triangle exposure* : konsep dasar pengaturan pencahayaan dalam kamera video yang mengacu pada tiga elemen penting yang memengaruhi eksposur gambar, yaitu *aperture*, *shutter speed*, dan ISO.
- triangle system* : sebuah teknik pengembangan konsep dalam produksi film yang melibatkan tiga pihak kreatif utama, yaitu produser, sutradara, dan penulis skenario/naskah.
- voice over* : suara yang didengar oleh penonton tanpa adanya visual dari si pembicara yang terlihat di layar televisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, EOM. Uchrowi Z, Supriatno, Permatasari AD, Iftitah KN, Salman I. 2022. Penguatan *Soft Skills* Siswa Sekolah Menengah Kejuruan melalui Buku Teks Utama sesuai Kebutuhan Dunia Kerja. Laporan Penelitian, Rumah Program OR IPSH, Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN).
- Anwas, E.O.M. 2012. Film Pendidikan: Karya Seni, Representasi, dan Realitas Sosial dalam Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Teknodik* 16 (2).
- Anwas, E.O.M. 2012. Budaya Literasi Media Televisi. *Jurnal Teknodik* 16(4).
- Anwas, E.O.M. 2010. Televisi Pembangunan Pedesaan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 16 (5). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i5.490>
- Anwas, E.O.M. 2010. Televisi Mendidik Karakter Bangsa: Harapan dan Tantangan. *Jurnal Pendidik dan Kebudayaan* 16 (9).
- Anwas, E.O.M. dan Suyono, H. 2005. *Bukan Hanya Mimpi: Sinetron Dokudrama Kisah Nyata UMKM*. Jakarta: Stasiun TPI dan Yayasan Dana Sejahtera Mandiri.
- Brown, L. & Duthie, L. 2016. *The TV Studio Production Handbook*. London and New York: I.B. Tauris.
- Carroll, B. 2020. *Writing and Editing for Digital Media*. New York and London: Routledge.
- Ess, C. 2020. *Digital Media Ethics*. Cambridge: Polity Press.
- Fachrudin, Andi. 2017. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Freeman, M. 2017. *The Photographer's Eye*. New York and London: Routledge.
- Goold, A. 2021. *The Video Editing Handbook: For beginners*. New York: John Goold.
- Hidajanto, D., dan Fachruddin, A. 2011. *Dasar-asar Penyiaran: Sejarah, Operasional & Regulasi*. Jakarta: Prenadamedia.
- Hyde, S. & Ibrahim, D. A. 2016. *Television and Radio Announcing*. New York and London: Routledge.
- Irwanto, Kusumawati, N., Supriyadi, dan Triartanto, Y. 2017. *Broadcasting Televisi Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Graha Cendekia.

Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 033/H/KR/2023 tentang Perubahan Kedua Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Kusumawati, N., Windratno, H., dan Artanto, Y. T., 2017. *Produksi Program Televisi dan Film*. Yogyakarta: Graha Cendekia.

Kusumaningrat, H., dan Kusumaningrat, P. 2017. *Jurnalistik: Teori & Praktik*. Bandung: Rosda.

Kelby, S. 2009. *The Digital Photography Book*. USA: Peachpit Press.

Latief, R. 2020. *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Jakarta: Penerbit Kencana.

Muhtadi, A., S. 2018. *Pengantar Ilmu Jurnalistik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara TV*. Jakarta: Grasindo.

Owens, J. & Millerson, G. 2008. *Video Production Handbook*. Oxford: Focal Press.

Owens, J. 2020. *Television Production*. New York and London: Routledge.

Pamungkas, Satrio. 2017. *Televisi Di Indonesia & Mitos Rating-Share*. Jakarta: Jurnal Imaji FFTV IKJ.

Rea, P.W. & Irving, D. 2015. *Producing and Directing the Short Film and Video*. London: Routledge.

Rose, J. 2015. *Producing Great Sound For Film & Video*. New York and London: Focal Press.

Sarumpaet, S. dkk. 2008. *Job Description Pekerja Film (versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

Sunarto, RM. 2008. *Televisiana: Televisi Indonesia dalam Berlarik Memoir*. Jakarta: FFTV IKJ Press.

Syamsul, Asep & Romli, M. 2004. *Broadcast Journalism: Panduan Menjadi Penyiar, Reporter, dan Scriptwriter*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Undang-Undang Nomor 40 Tahun 1999 tentang Pers

Wahyudi, JB. 1996. *Dasar-Dasar Jurnalistik Radio dan Televisi*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

## INDEKS

### A

*action* 79, 286  
adaptasi 66, 83, 190, 203, 229  
anggaran produksi 127, 179, 210, 211  
*angle* kamera 227, 228, 301  
*aperture* 225, 226, 301, 305

### B

bahasa visual 302  
bloking 6, 10, 199, 220, 223, 301  
*budgeting* 301

### C

cermat 26, 70, 86, 97, 145, 284

### D

dialog 201, 236, 238, 239, 302, 303  
disiplin viii, 19, 25, 37, 55, 59, 61, 64, 195,  
198, 199, 200, 201, 222, 234, 235, 241,  
246, 303

### E

efek suara 201, 236, 238, 239, 305

### F

*frame* 221

### H

*hard skill* 3, 108, 128, 132, 141, 166, 301  
*hunting* lokasi 121, 176, 198, 210, 211,  
213, 301

### I

inovatif 25, 82, 88, 119, 131, 141, 145, 181,  
186, 196, 199, 208, 217, 223, 239, 243  
integritas 93, 167  
ISO 225, 226, 302, 305

### J

jadwal 55, 123, 127, 176, 181, 185, 198,  
210, 211, 213, 222, 246, 286  
jujur 126  
jurnalistik 58, 126, 134, 142, 146, 148,  
152, 165, 307, 308

### K

kamera 5, 9, 69, 78, 82, 94, 178, 224  
kerja sama v, xiii, 181, 185, 208, 227, 242,  
244, 245, 282  
kolaborasi viii, 79, 83, 154, 163, 166, 174,  
181, 183, 185, 304  
komposisi gambar 228  
komunikasi viii, xiii, 3, 5, 9, 19, 25, 28, 32,  
55, 59, 61, 63, 64, 71, 79, 82, 83, 88,  
91, 111, 119, 136, 153, 157, 166, 174,  
177, 183, 186, 196, 198, 199, 203, 211,  
215, 216, 217, 218, 240, 252, 266, 273,  
293, 296, 302, 303, 304  
komunikasi nonverbal 215, 302  
komunikasi verbal 218, 302  
Komunikasi Visual 321, 322, 324  
kostum 119, 201, 240, 243, 245, 246  
kreatif viii, 4, 7, 8, 11, 17, 25, 35, 36, 41,  
44, 62, 63, 64, 65, 67, 71, 78, 82, 86,  
88, 90, 111, 119, 131, 136, 145, 180,  
186, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 209,  
212, 213, 217, 223, 234, 235, 242, 243,  
246, 273, 282, 301, 303, 305  
kru 5, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 25, 38, 39, 59,  
68, 69, 71, 72, 74, 75, 76, 78, 86, 88,  
94, 96, 98, 100, 106, 107, 108, 109,  
110, 113, 116, 127, 136, 170, 171, 173,  
176, 181, 183, 190, 191, 194, 195, 198,  
199, 203, 204, 207, 208, 210, 215, 217,  
221, 222, 229, 230, 235, 248, 250, 282,  
301, 303, 304

### L

latihan xiii, 17, 31, 136, 142, 152, 196, 213,  
214, 215, 216, 219, 220, 221, 222, 226,  
227, 228, 229, 239, 275, 276, 278, 279,  
281, 304  
*leadership* 198, 210, 211, 213, 304  
lensa 5, 9, 195, 200, 224, 301, 302  
*live* 198, 204, 207, 208, 302



**M**

*make up* 6, 10, 201, 240, 241, 243, 245, 246  
monitor 224, 245, 277, 302  
musik 103, 119, 201, 214, 236, 238, 239, 286, 302, 303

**O**

objektif 151

**P**

pemain 38, 303, 304  
penata artistik xiii, 17, 25, 71, 72, 74, 104, 105, 190, 191, 194, 201, 204, 207, 210, 215, 240, 241, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 250, 252, 303  
penata cahaya 17, 71, 72, 74, 98, 99, 190, 191, 194, 200, 204, 207, 210, 215, 232, 233, 234, 235, 236, 240, 245, 248, 250, 252, 303  
penata kamera xiii, 17, 18, 25, 71, 72, 74, 94, 96, 97, 190, 191, 194, 200, 204, 207, 210, 215, 219, 224, 225, 229, 230, 231, 240, 244, 245, 248, 252, 303  
penata suara 17, 71, 72, 74, 100, 101, 102, 103, 190, 191, 194, 201, 204, 207, 210, 215, 236, 237, 238, 239, 240, 248, 250, 252, 303  
penulis naskah 71, 72, 74, 90, 91, 125, 303  
praproduksi 9, 10, 116, 117, 119, 121, 122, 123, 124, 125, 127, 182, 183, 184, 185, 187, 303  
produser 17, 70, 71, 72, 74, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 108, 190, 194, 198, 204, 207, 210, 211, 212, 213, 214, 248, 250, 252, 303, 304, 305  
program televisi ii, x, xi, xii, xiv, 2, 3, 4, 14, 17, 21, 22, 24, 30, 33, 34, 79, 83, 85, 106, 113, 115, 126, 189, 196, 198, 253, 254, 262, 263, 318, 288, 296, 297, 307, 317  
properti 104, 105, 201, 220, 240, 243, 244, 245, 246

**R**

*rehearsal* 199, 220, 221, 223, 304  
rekaman 198, 203, 204, 207, 208, 209, 305  
reporter 108, 150, 161, 199, 210, 218, 220, 221, 244

**S**

*screen direction* 199, 219, 223, 304  
sensor 224, 225, 301, 302, 304  
*shot list* 200, 219, 227, 228, 304  
*shutter speed* 225, 226, 304, 305  
*soft skill* xv, xvii, 3, 32, 66, 68, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 99, 101, 103, 105, 106, 108, 111, 113, 119, 128, 132, 153, 154, 166, 174, 176, 177, 181, 183, 185, 186  
*sound effect* 172  
sutradara 5, 9, 70, 71, 108, 303, 304, 305  
syuting xiii, 7, 10, 17, 19, 25, 31, 59, 98, 104, 176, 177, 198, 199, 201, 207, 209, 210, 211, 213, 214, 216, 217, 220, 221, 222, 225, 229, 231, 233, 234, 235, 236, 239, 240, 241, 244, 245, 249, 252, 255, 260, 262, 270, 274, 275, 276, 282, 283, 299, 301, 302, 303, 304

**T**

*talk show* 58, 59, 85, 86, 93, 104, 105, 126, 135, 136, 143, 199, 200, 201, 212, 239, 240, 244, 305  
*tapping* 198, 204, 207, 208, 305  
teknologi iii, 3, 7, 10, 13, 15, 16, 17, 28, 55, 152, 191, 209, 234, 261, 293  
teliti 167, 195, 273, 276  
*triangle exposure* 200, 225, 226, 305

**V**

*voice over* 201, 305



**Penulis**

Nama Lengkap : Prof. Dr. E. Oos M. Anwas  
Email : oos.anwas@gmail.com  
Instansi : Pusat Riset Pendidikan, BRIN  
Alamat Instansi : Jalan Gatot Subroto  
Nomor 10 Jakarta  
Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Tim Pengembang Program Radio/Audio dan Televisi/Video Pembelajaran, jenjang: SD, SMP, SMA/SMK, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi, Kemendikbud (1997 s.d. 2015).
2. Ketua Bidang Pendidikan Vokasi dan Luar Sekolah, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial (DNIKS), (2014 s.d. 2021).
3. Staf khusus Yayasan Dana Sejahtera Mandiri dalam Pemberdayaan Masyarakat dan Pengentasan Kemiskinan (2002 s.d. 2016).
4. Kepala Bidang Pengembangan Buku, Pusat Perbukuan, Kemendikbud (2019).
5. Plt. Kepala Pusat Riset Pendidikan, BRIN (2022).
6. Tim Pengembang dan Tim Komite Penilai Buku Teks jenjang PAUD, SD, SMP, SMA/SMK, Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek.
7. Penyunting/Mitra Bestari beberapa Jurnal Terakreditasi Sinta 2.
8. Profesor Riset, Kepakaran Studi Pendidikan, Pusat Riset Pendidikan, BRIN.
9. Dosen Pascasarjana IPB University, Prodi Komunikasi Pembangunan.

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. Doktor Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, IPB University (2009)
2. Magister Ilmu Komunikasi, FISIP UI Depok, (2003).

### Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah

1. Google scholar: <https://scholar.google.co.id/citations?user=7OSYxj0AAAAJ&hl=en&oi=ao>
2. Sinta: <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors?q=e+oos+mukhammad+anwas>
3. Author ID Scopus: 57204671285
4. ID Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6424-0570>View this author's ORCID profile



**Penulis**

Nama Lengkap : Supriyatno, S.Pd., MA  
Email : [supriyatno.bagren@gmail.com](mailto:supriyatno.bagren@gmail.com)  
Instansi : Pusat Perbukuan,  
Kemendikbudristek  
Alamat Instansi : Jalan R.S Fatmawati Gedung D  
Kompleks Kemdikbudristek  
Cipete, Jakarta 12410  
Bidang Keahlian : Perbukuan

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Kepala Sub Bagian Data dan Informasi, Dikdasmen
2. Kepala Bidang Perbukuan, Puskurbuk
3. Mutasi Organisasi ke Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan TMT 1-7-2019 s.d. 30-1-2020
4. Penugasan sbg Koordinator Substansi Penilaian dan Pengawasan Buku serta Pemberdayaan Sumber Daya Perbukuan TMT 1-2-2020
5. Analis Kebijakan Ahli Madya (Penyetaraan Jabatan) TMT Pelantikan 26-2-2020
6. Analis Kebijakan Ahli Madya pada Direktorat Sekolah Dasar, Ditjen PAUD, Dikdasmen TMT 1-08-2020
7. Analis Kebijakan Ahli Madya pada Puskurbuk Balitbang dan Perbukuan TMT 2-08-2021
8. Plt Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan TMT 2-08-2021
9. Plt. Kepala Pusat Perbukuan TMT 18-10-2021 s.d. 18-01-2022
10. Kepala Pusat Perbukuan TMT Pelantikan 28-01-2022

### **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**

1. S-1 Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Jakarta, Pendidikan Bahasa Inggris (S.Pd)
2. S-2 Universitas Indonesia, Magister Ilmu Administrasi (M.A.)



**Penulis**

Nama Lengkap : Dr. Zaim Uchrowi, MDM  
Email : [zaimkultura@gmail.com](mailto:zaimkultura@gmail.com)  
Instansi : Rumah Edukasi Sofia  
Alamat Instansi : Jalan Senen Raya 135,  
Jakarta 10410  
Bidang Keahlian : Komunikasi & Pendidikan Karakter

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Penulis (1984-sekarang)
2. Dosen Pasca Sarjana Program Komunikasi Pembangunan IPB (2010-sekarang)
3. Ketua Yayasan Karakter Pancasila (2014 – 2024)
4. Ketua Dewan Pengawas LKBN Antara (2012-2014)
5. Direktur Utama PT Balai Pustaka (Persero) (2007-2014)
6. Pemimpin Redaksi Harian Republika (2000-2002)
7. Wakil Pemimpin Redaksi Harian Republika (1993-2000)
8. Wartawan Majalah Tempo (1983-1991)

### **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**

1. Doktor Ilmu Penyuluhan/Komunikasi Pembangunan IPB, lulus 2006
2. Master in Development Management, AIM Filipina, lulus 1995

### **Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah**

Panduan Pengembangan Buku Teks Sekolah Dasar Kelas Rendah (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbudristek, 2020)



**Penulis**

Nama Lengkap : Anggraeni Dian Permatasari  
Email : [anggraenidian.kemdikbud@gmail.com](mailto:anggraenidian.kemdikbud@gmail.com)  
Instansi : Pusat Riset Pendidikan, BRIN  
Alamat Instansi : Jalan Gatot Subroto  
Nomor 10 Jakarta  
Bidang Keahlian : Studi Pendidikan, Perbukuan

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Peneliti di Pusat Riset Pendidikan, BRIN (2022–sekarang)
2. Peneliti di Pusat Perbukuan (2021)
3. Pengembang Perbukuan di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2018–2021)

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S2 Ilmu Kimia Universitas Gadjah Mada (2015–2017)
2. S1 Kimia Universitas Gadjah Mada (2010–2014)

### Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah

1. Melukis Masa Depan Pendidikan Indonesia yang Berkemajuan dan Berkeadaban, 2023)
2. Pendidikan Antikorupsi untuk SD/MI Kelas I-VI (Penerbit Masmmedia, 2022)
3. Kajian Pengembangan Model Buku Teks untuk Satuan PAUD yang Mendukung Merdeka Bermain (Pusat Perbukuan, 2021)
4. Sore Seru Suri (Pusat Perbukuan, 2019)
5. Analisis Pendidikan Karakter dalam Buku Teks Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII (Kwangsan Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 07/02)
6. Social Media Usage for Enhancing English Language Skill (International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM) Vol. 14 No. 7)
7. Peningkatan Literasi Indonesia melalui Buku Elektronik (Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 10/02 Desember 2022)

Akun google scholar: <https://scholar.google.co.id/citations?user=miC53gIAAAAJ&hl=id>



**Penulis**

Nama Lengkap : Khofifa Najma Iftitah

Email : [khofifa.najma.iftitah@brin.go.id](mailto:khofifa.najma.iftitah@brin.go.id)  
[khofifa.najma.iftitah@gmail.com](mailto:khofifa.najma.iftitah@gmail.com)

Instansi : Pusat Riset Pendidikan, OR IPSH BRIN

Alamat Instansi : Jl. Gatot Subroto No.10, Kuningan Bar,  
Kec. Mampang Prpt., Kota Jakarta Selatan,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta

Bidang Keahlian: Teknologi Pendidikan

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Peneliti, Pusat Riset Pendidikan BRIN (2022 s.d. sekarang)
2. Peneliti, Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek (2021)
3. Pengembang Perbukuan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbud (2018 s.d 2020)

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

Sarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang (2017)

### Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah

1. Google scholar: [https://scholar.google.com/citations?user=aq7\\_950AAAAJ&hl=id](https://scholar.google.com/citations?user=aq7_950AAAAJ&hl=id)
2. ID Scopus: 57947181300
3. ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3067-0921>



**Penulis**

Nama Lengkap : Ibnu Salman, M.Pd  
Email : [ibnu009@brin.go.id](mailto:ibnu009@brin.go.id)  
[ibnusalman81@gmail.com](mailto:ibnusalman81@gmail.com)  
Instansi : Pusat Riset Pendidikan,  
OR IPSH BRIN  
Alamat Instansi : Jl. Gatot Subroto No. 10  
Jakarta Selatan  
Bidang Keahlian : Kependidikan, Evaluasi,  
dan Pendidikan Agama

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Peneliti pada Badan Litbang dan Diklat Kemnag RI
2. Peneliti Muda Pusat Riset Pendidikan

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S2 PEP UNJ (2016)
2. S1 IAIN/UIN Sunan Gunung Djati Bandung (2004)

#### Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah

1. Akun google scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=gOrp514AAAAJ&hl=id>
2. Akun Sinta: <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6679253>
3. Akun Scopus : <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57425279500>
4. Akun research gate : <https://www.researchgate.net/profile/Ibnu-Salman>



**Penelaah**

Nama Lengkap : Hari Setiawan  
Email : [Mahakarya270779@gmail.com](mailto:Mahakarya270779@gmail.com)  
Instansi : SMK Negeri 1 Kota Sukabumi  
Alamat Instansi : Jalan Kabandungan No. 90  
Cikole Kota Sukabumi  
Bidang Keahlian : Broadcasting dan Perfilman

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Guru Produksi Film SMKN 1 Kota Sukabumi (2018 – sekarang)
2. Asesor kompetensi di LSP P3 Komunikasi dan Siaran Indonesia (2016 – sekarang)
3. Guru Produksi dan Siaran Program Televisi SMKN 1 Kota Sukabumi (2008 – sekarang)
4. Master Instruktur program Vocational School Graduate Academy Kemenkominfo (2020 – 2022)
5. Mendirikan SMK Broadcast Pertama di Indonesia (2003)

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S2 Magister Teknologi Pendidikan Univ. Asy-Syafi'iyah Jakarta (2011 – 2013)
2. S1 Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (2004 – 2007)

### Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah

1. Dasar-dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMK/MAK Kelas X, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta, 2023
2. Buku Panduan Guru Dasar-dasar Broadcasting dan Perfilman untuk SMK/MAK Kelas X, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta, 2023
3. Produksi Film, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta 2019
4. Buku Panduan Guru Produksi Film, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta 2019
5. Persiapan Menghadapi Ujian Nasional SMK/Teknologi dan Industri 2016, CV. Pustaka Setia, 2015
6. Persiapan Menghadapi Ujian Nasional SMK/Teknologi dan Industri 2015, CV. Pustaka Setia, 2014
7. Soal dan Prediksi UN USBN SMK-STM 2019, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2018





**Penelaah**

Nama Lengkap : Dr. Janu Arlinwibowo, M.Pd.  
Email : [januarlinwibowo.2018@gmail.com](mailto:januarlinwibowo.2018@gmail.com)  
Instansi : Badan Riset dan Inovasi Nasional  
Alamat Instansi : Jl. Gatot Subroto, Jakarta Selatan  
Bidang Keahlian : Asesmen Pendidikan

#### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Peneliti di Badan Riset dan Inovasi Nasional (2023 – sekarang)
2. Dosen di Universitas Muhammadiyah Kudus (2017 – 2022)

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S3 Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
2. S2 Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta
3. S1 Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta

#### Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah

1. <https://scholar.google.co.id/citations?user=0tVmCssAAAAJ&hl=id>
2. <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/?q=Janu%20Arlinwibowo>
3. <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57194702146>



**Ilustrator**

Nama Lengkap : Anggia Khrisna Bhayu  
Email : bhayuaka@gmail.com  
Instansi : -  
Alamat Instansi : -  
Bidang Keahlian : Ilustrasi

#### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Freelance Illustrator (2012 s.d. sekarang)
2. Animator di MSV Pictures (2017)
3. Animator di Infinite Frameworks Studios (2016 s.d. 2017)

#### **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**

S1 Teknik Informatika (2016)



**Ilustrator**

Nama Lengkap : Soni Harsono  
Email : soniharsono.person@gmail.com  
Alamat : Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Ilustrasi & Desain

#### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

Graphic Designer Nestle Indonesia 2018-sekarang

#### **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain Interior 2014-2018

#### **Judul Buku**

Google scholar: [soniharsono.person@gmail.com](mailto:soniharsono.person@gmail.com)



**Ilustrator**

Nama Lengkap : Kevin Richard Budiman  
Email : [Kevinramone@rocketmail.com](mailto:Kevinramone@rocketmail.com)  
Instansi : -  
Alamat Instansi : -  
Bidang Keahlian : Ilustrasi

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Freelancer Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2013 – sekarang)
2. Staf Multimedia Sekolah Bogor Raya (2018 – 2022)
3. Visual Art Officer Lippo Plaza Bogor (2016 – 2018)

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 Desain Komunikasi Visual (DKV), TriSakti Jakarta (2011)



**Ilustrator**

Nama Lengkap : M Rizal Abdi  
Email : [kotakpesandarimu@gmail.com](mailto:kotakpesandarimu@gmail.com)  
Instansi : Center for Religious and Cross-Cultural Studies (CRCS), Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada  
Alamat Instansi : Jl. Teknika Utara, Pogung, Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Ilustrasi dan Editorial Desain

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Desainer. Hocuspocus Rekavasthu (2006—2012)
2. Desainer editorial dan ilustrator beberapa penerbit indie di Yogyakarta, Jakarta, dan California (2011—sekarang)
3. Peneliti dan Koordinator Pendidikan Publik, Center for Religious and Cross-cultural Studies, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada (2021—sekarang)

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-2 Agama dan Lintas Budaya. Sekolah Pascasarjana UGM (2015)
2. S-1 Ilmu Komunikasi, Fisipol, UGM (2004)

### Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah

Google scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=YYHjL80AAAAJ&hl=en&oi=ao>



**Ilustrator**

Nama Lengkap : Fahmi Nugraha Ramadhan  
Email : fahmingrhamadhan11@gmail.com  
Instansi : fnr studio  
Alamat Instansi : Gg. Gatot subroto, No. 2, Desa,  
Ciledug tengah, Kecamatan, Ciledug,  
Kabupaten Cirebon,  
Provinsi Jawa Barat, 45188.  
Bidang Keahlian : Ilustrasi

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Mengerjakan Proyek ilustrasi komik ibnu khladun
2. Mengerjakan Proyek logo untuk rumah makan rice n co
3. Mengerjakan Layout buku sl seri 3 anak sigap
4. Mengerjakan Layout buku balai bahasa jawa barat
5. Mengerjakan proyek ilustrasi buku misteri patung dayak

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 Desain Komunikasi Visual - Universitas Kuningan



**Editor**

Nama Lengkap : Imtam Rus Ernawati  
Email : [imtamrew@gmail.com](mailto:imtamrew@gmail.com)  
Instansi : Penerbit Intan Pariwara  
Alamat Instansi : Jalan Ki Hajar Dewantara,  
Klaten 57438  
Bidang Keahlian : Penerbitan dan Editorial

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. 2018–sekarang: Asesor Kompetensi pada LSP Penulis dan Editor Profesional
2. 2015–sekarang: GM Production PT Penerbit Intan Pariwara

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 : Fakultas Ilmu Budaya/Jurusan Sejarah/ Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (1991)

### Judul Buku yang Pernah Diedit dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemendikbudristek (2023)
2. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemendikbudristek (2023)
3. Dasar-Dasar Teknik Kimia Industri untuk SMK/MAK Kelas X. Kemendikbudristek (2023)
4. Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Teknik Kimia Industri untuk SMK/MAK Kelas X. Kemendikbudristek (2023)
5. Dasar-Dasar Kuliner Semester 1 untuk SMK/MAK Kelas X, Kemendikbudristek (2022)
6. Dasar-Dasar Kuliner Semester 2 untuk SMK/MAK Kelas X, Kemendikbudristek (2022)
7. Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Kuliner untuk SMK/MAK Kelas X, Kemendikbudristek (2022)
8. Sosiologi SMA Kelas XII, Kemendikbudristek (2022)
9. Buku Panduan Guru Sosiologi SMA Kelas XII, Kemendikbudristek (2022)
10. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Netra Disertai Hambatan Intelektual, Kemendikbudristek (2022)
11. Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Rekayasa SMA/MA Kelas X, Kemendikbudristek (2022)
12. Buku Panduan Guru Prakarya: Rekayasa SMP/MTs Kelas VII, Kemendikbudristek (2022)
13. Sosiologi SMA Kelas XI. Kemendikbudristek (2022)
14. Buku Panduan Guru Sosiologi SMA Kelas XI, Kemendikbudristek (2022)



**Desainer**

Nama Lengkap : Ines Mentari  
Email : [inesmentari1@gmail.com](mailto:inesmentari1@gmail.com)  
Bidang Keahlian : Desain Grafis

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. 2013-sekarang : Desainer tata letak (Pekerja Lepas) di Pusat Perbukuan
2. 2022 : Desainer Grafis di PT Bukalapak.com Tbk
3. 2019–2021 : Senior Desainer Grafis di PT. Rukita Bhinneka Indonesia
4. 2017–2019 : Desainer Grafis di PT Metrox Lifestyle
5. 2016–2017 : Desainer tata letak dan ilustrator di PT. ASTA Ilmu Sukses
6. 2014–2016 : Desainer kover dan ilustrator (Pekerja Lepas) di Gramedia Pustaka Utama

### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1 : Jurusan Desain Komunikasi Visual (2012-2015)

### Judul Buku yang Pernah Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Piring Bahagia Si dan Bi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023).
2. Gadis Rempah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023)
3. Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023)
4. Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023)
5. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas VI. Kemendikbudristek. (2022)
6. Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMA/MA Kelas XII. Kemendikbudristek. (2022)



**Desainer**

Nama Lengkap : Giri Lantria Utari  
Email : girilantria92@gmail.com  
Instansi : Praktisi  
Alamat Instansi : Depok  
Bidang Keahlian : Desain Grafis

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

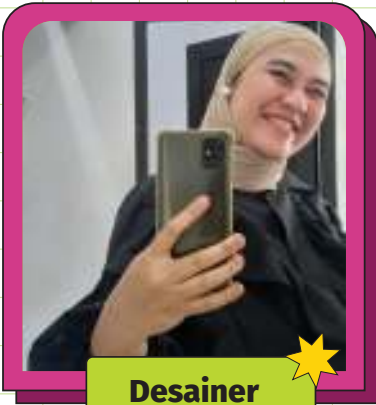
Freelance (Desainer Grafis/Penata Letak) Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2013 – sekarang)

### **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**

D3 Desain Grafis Politenik Negeri Media Kreatif Jakarta (2010–2013)

### **Judul Buku yang Pernah Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Dasar-Dasar Agribisnis Perikanan untuk SMK/MAK Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023)
2. Buku Siswa dan Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Nautika Kapal Niaga SMK/MAK Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023)
3. Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan SMA/MA Kelas XII. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022)
4. Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata SMK/MAK Semester 1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022)



**Desainer**

Nama Lengkap : Ulfah Yuniasti  
Email : [ulfahyuniasti2006@gmail.com](mailto:ulfahyuniasti2006@gmail.com)  
Bidang Keahlian : Desain Grafis

#### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. 2013–sekarang : Desainer Buku (Pekerja Lepas) di Pusat Perbukuan
2. 2022-2023 : Desainer Grafis (Pekerja Lepas) di Joylada
3. 2015–2017 : *E-Commerce Graphic Designer*

#### **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**

D3 Desain Grafis Politenik Negeri Media Kreatif Jakarta (2010–2013)

#### **Judul Buku yang Pernah Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Kapal SMK/MAK Kelas X Semester 2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023)
2. Buku Siswa dan Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Nautika Kapal Niaga SMK/MAK Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023)
3. Buku Panduan Guru Prakarya dan Kewirausahaan: Kerajinan SMP/MTs Kelas VIII. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022)
4. Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Kapal SMK/MAK Kelas X Semester 1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022)
5. Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti untuk Satuan PAUD. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021)