



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

**Model Buku Teks SMK Berbasis *Soft Skills***

# **PRODUKSI DAN SIARAN PROGRAM TELEVISI**

**E. Oos M. Anwas**

**Supriyatno**

**Zaim Uchrowi**

**Anggraeni Dian Permatasari**

**Khofifa Najma Iftitah**

**Hari Setiawan**

**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 Teks 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  
Hari Setiawan  
Ibnu Salman

**Penelaah**

Hari Setiawan  
Muhammad Fikri

**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

**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 978-623-118-112-1 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 10/16 pt., Steve Matteson  
xx, 420 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, priyayi, 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, 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, adalah *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 seperti Wikipedia dan Grameen Bank.

Buku ini dirancang masuk dalam 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 kerjanya 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 berbasis kompetensi. Oleh karena itu, 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, dan 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 pembelajaran 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



# Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi

- A. Karakteristik Media Penyiaran Televisi 6
- B. Format Program Siaran 20
- C. Pola Acara Siaran 26
- D. Ide Kreatif dan Riset Siaran 30

# Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xvi
Petunjuk Penggunaan	
Model Buku Siswa	xvii



# Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi

A. Produser	40
B. Penulis Naskah	48
C. Pengarah Acara/ <i>Program Director</i>	56
D. Penata Kamera	64
E. Penata Cahaya	71
F. Penata Suara	75
G. Penata Artistik	86
H. Perilaku Positif dalam Produksi Program Televisi	96
I. Etika dalam Set	100
J. Bahasa Televisi	104

## BAB 2



## BAB 3

# Praproduksi Program Televisi

A. Mengidentifikasi Program Siaran	120
B. Menyusun Naskah Siaran	136
C. Menyusun Desain Produksi	174
D. Melakukan <i>Pre-Production Meeting</i>	210

# Produksi Program Televisi

A. Siaran Langsung ( <i>Live</i> ) dan Rekaman ( <i>Tapping</i> )	224
B. Produser	229
C. Pengarah Acara	238
D. Penata Kamera	252
E. Penata Cahaya	278
F. Penata Suara	288
G. Penata Artistik	302

## BAB 4



# Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi

A. Pengeditan Pascaproduksi	324
B. Mempromosikan Program Siaran	362
C. Penyiaran Program Televisi	372
D. Evaluasi dan Umpan Balik	384



## BAB 5

Glosarium	395
Daftar Pustaka	400
Daftar Kredit Gambar	402
Indeks	405
Biodata Pelaku Perbukuan	407

## Daftar Gambar

<b>Gambar 1.1</b>	Tayangan TV Final sepak bola SEA Games 2023 .....	5
<b>Gambar 1.2</b>	Organisasi penyiaran televisi .....	13
<b>Gambar 2.1</b>	Ilustrasi peran produser .....	41
<b>Gambar 2.2</b>	Penulis naskah memerlukan kemampuan menerjemahkan ide/konsep program acara. ....	49
<b>Gambar 2.3</b>	Pengarah acara sedang memantau produksi program siaran. ....	56
<b>Gambar 2.4</b>	Diskusi praproduksi.....	60
<b>Gambar 2.5</b>	Proses pengambilan gambar siaran <i>podcast</i> .....	64
<b>Gambar 2.6</b>	Penata cahaya sedang bekerja bersama kru produksi .....	71
<b>Gambar 2.7</b>	Penata suara sedang merekam adegan.....	75
<b>Gambar 2.8</b>	Penata artistik mempersiapkan properti.....	87
<b>Gambar 2.9</b>	<i>Clapperboard</i> yang berisi bahasa televisi .....	104
<b>Gambar 2.10</b>	Beberapa tanda Cue: a. <i>Stand by</i> ; b. <i>OK</i> ; c. <i>Cut</i> .....	105
<b>Gambar 3.1</b>	Presenter sedang menyampaikan berita langsung.....	121
<b>Gambar 3.2</b>	<i>Talk show</i> dilakukan dengan mengundang narasumber untuk membahas topik tertentu .....	122
<b>Gambar 3.3</b>	<i>Behind The Scene</i> film dokumenter .....	123
<b>Gambar 3.4</b>	<i>Infotainment</i> tidak ditulis dan disiarkan berdasarkan prasangka. ....	124
<b>Gambar 3.5</b>	Siaran <i>Podcast</i> .....	125
<b>Gambar 3.6</b>	Menulis naskah siaran jurnalistik yang baik menjadi kunci keberhasilan peran jurnalis. ....	136
<b>Gambar 3.7</b>	Pemilihan kru disesuaikan dengan kebutuhan produksi.....	182
<b>Gambar 3.8</b>	<i>Hunting</i> lokasi perlu dilakukan untuk memilih lokasi yang sesuai dengan kegiatan produksi. ....	198
<b>Gambar 3.9</b>	Peralatan produksi harus dipersiapkan dengan matang.....	200
<b>Gambar 3.10</b>	Pertemuan praproduksi melibatkan anggota tim produksi	210
<b>Gambar 4.1</b>	Siaran televisi acara siaran langsung ( <i>live</i> ) dan rekaman ( <i>tapping</i> ).....	225
<b>Gambar 4.2</b>	Proses produksi siaran <i>tapping</i> .....	228
<b>Gambar 4.3</b>	Produser memimpin rapat produksi.....	229

<b>Gambar 4.4</b>	Kemampuan berkomunikasi pengarah acara sangat penting .....	242
<b>Gambar 4.5</b>	<i> Casting </i> pemain dipilih sesuai kebutuhan program.....	244
<b>Gambar 4.6</b>	Kamera video perlu dipahami anatomi dan fitur-fiturnya. ...	253
<b>Gambar 4.7</b>	Lensa .....	254
<b>Gambar 4.8</b>	Sensor.....	254
<b>Gambar 4.9</b>	Pengaturan Kamera .....	254
<b>Gambar 4.10</b>	Monitor Kamera .....	254
<b>Gambar 4.11</b>	<i> SD Card </i> .....	255
<b>Gambar 4.12</b>	Mikrofon kamera .....	255
<b>Gambar 4.13</b>	Kamera dengan stabilisasi gambar.....	255
<b>Gambar 4.14</b>	HDMI .....	255
<b>Gambar 4.15</b>	<i> Prime Lens </i> .....	258
<b>Gambar 4.16</b>	<i> Zoom Lens </i> .....	258
<b>Gambar 4.17</b>	<i> Wide-Angle Lens </i> .....	258
<b>Gambar 4.18</b>	<i> Telephoto Lens </i> .....	259
<b>Gambar 4.19</b>	<i> Macro Lens </i> .....	259
<b>Gambar 4.20</b>	<i> Fish-Eye Lens </i> .....	259
<b>Gambar 4.21</b>	Ilustrasi intensitas cahaya masuk ke kamera <i> aperture </i> , <i> shutter speed </i> , dan <i> ISO </i> .....	262
<b>Gambar 4.22</b>	Proses <i> breakdown </i> naskah, <i> shot list </i> , dan syuting.....	264
<b>Gambar 4.23</b>	Visualisasi gambar dengan teknik <i> high angle </i> kamera.....	267
<b>Gambar 4.24</b>	Visualisasi dengan <i> low angle </i> kamera .....	267
<b>Gambar 4.25</b>	Visualisasi gambar dengan teknik <i> eye level </i> kamera .....	268
<b>Gambar 4.26</b>	Visualisasi dengan teknik <i> bird's eye view </i> kamera .....	269
<b>Gambar 4.27</b>	Visualisasi dengan teknik <i> frog's eye view </i> kamera .....	269
<b>Gambar 4.28</b>	Teknik pengambilan gambar akan memberikan kesan berbeda walaupun objeknya sama.....	270
<b>Gambar 4.29</b>	<i> Rule of Thirds </i> .....	272
<b>Gambar 4.30</b>	<i> Leading Lines </i> .....	272
<b>Gambar 4.31</b>	<i> Framing </i> .....	273
<b>Gambar 4.32</b>	<i> Symmetry and Balance </i> .....	273
<b>Gambar 4.33</b>	<i> Depth and Layers </i> .....	273
<b>Gambar 4.34</b>	<i> Negative Space </i> .....	274
<b>Gambar 4.35</b>	<i> Size and Scale </i> .....	274
<b>Gambar 4.36</b>	<i> Lighting and Contrast </i> .....	274

<b>Gambar 4.37</b>	<i>Studio Lighting Kit</i> .....	279
<b>Gambar 4.38</b>	<i>Softbox</i> .....	279
<b>Gambar 4.39</b>	Lampu Reflektor.....	279
<b>Gambar 4.40</b>	Ilustrasi <i>Fill Light</i> .....	280
<b>Gambar 4.41</b>	Ilustrasi <i>Backlight</i> .....	280
<b>Gambar 4.42</b>	<i>Light Stand</i> .....	280
<b>Gambar 4.43</b>	<i>Filters</i> .....	280
<b>Gambar 4.44</b>	<i>Dimmers</i> .....	281
<b>Gambar 4.45</b>	<i>Power Supply</i> .....	281
<b>Gambar 4.46</b>	Tiga sumber cahaya lampu .....	284
<b>Gambar 4.47</b>	Mikrofon Lavalier .....	289
<b>Gambar 4.48</b>	Mikrofon Shotgun.....	289
<b>Gambar 4.49</b>	Mikrofon Reporter .....	289
<b>Gambar 4.50</b>	<i>Boom Pole</i> .....	290
<b>Gambar 4.51</b>	<i>Headset</i> atau <i>Earpiece</i> .....	290
<b>Gambar 4.52</b>	<i>Audio Recorder</i> .....	290
<b>Gambar 4.53</b>	<i>Mixer audio</i> .....	291
<b>Gambar 4.54</b>	Kabel.....	291
<b>Gambar 4.55</b>	Bahan kedap suara ( <i>soundproofing</i> ) .....	292
<b>Gambar 4.56</b>	<i>Software</i> dan perangkat lunak.....	292
<b>Gambar 4.57</b>	<i>Real set</i> program <i>talk show</i> televisi.....	303
<b>Gambar 4.58</b>	<i>Virtual set</i> program <i>talk show</i> televisi.....	304
<b>Gambar 5.1</b>	Editor berperan menyempurnakan hasil syuting.....	321
<b>Gambar 5.2</b>	Prosedur kerja editor program televisi .....	336
<b>Gambar 5.3</b>	Komputer .....	348
<b>Gambar 5.4</b>	Perangkat lunak <i>editing</i> .....	348
<b>Gambar 5.5</b>	Monitor .....	348
<b>Gambar 5.6</b>	<i>Hard Disk Drive</i> (HDD).....	349
<b>Gambar 5.7</b>	<i>Interface Capture/Playback</i> .....	349
<b>Gambar 5.8</b>	<i>Control Surface</i> .....	350
<b>Gambar 5.9</b>	<i>Headphone</i> .....	350
<b>Gambar 5.10</b>	Tablet grafis .....	350
<b>Gambar 5.11</b>	Alur tahapan <i>editing</i> program televisi .....	354
<b>Gambar 5.12</b>	Wahana penyiaran daring .....	373

## Daftar Tabel

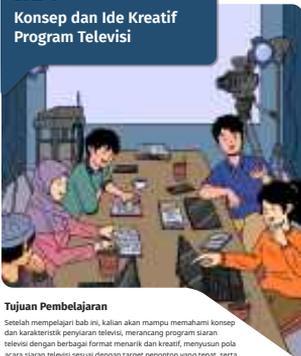
<b>Tabel 3.1</b>	Contoh <i>Rundown</i> Program <i>Talk Show</i> .....	176
<b>Tabel 3.2</b>	Contoh <i>Stripbroad</i> Dokumenter dalam Menentukan <i>Scheduling</i> dan Durasi .....	180
<b>Tabel 3.3</b>	Contoh Format Ceklis dalam Mempersiapkan Peralatan .....	201
<b>Tabel 3.4</b>	<i>Template</i> Penyusunan Anggaran .....	204
<b>Tabel 4.1</b>	Tugas Pengarah Acara Berkaitan dengan Komunikasi Visual .....	241
<b>Tabel 4.2</b>	Anatomi dan Fitur pada Kamera .....	254
<b>Tabel 4.3</b>	Jenis-Jenis Lensa .....	258
<b>Tabel 4.4</b>	Prinsip Komposisi Gambar yang Penting dalam Produksi Program Jurnalistik .....	272
<b>Tabel 4.5</b>	Peralatan Penata Cahaya .....	279
<b>Tabel 4.6</b>	Jenis-Jenis Mikrofon.....	289
<b>Tabel 5.1</b>	Peralatan yang Digunakan dalam <i>Editing</i> Video .....	348

## Petunjuk Penggunaan Model Buku Siswa



Model buku siswa terdiri atas beberapa fitur yang mendukung pembiasaan *soft skill* di dalam buku teks. Berikut ini beberapa fitur yang ada di dalam model buku.

### BAB 1 Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi



#### Tujuan Pembelajaran

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.

1. Tujuan Pembelajaran berisi kompetensi yang dituju dalam setiap bab yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran. Tujuan Pembelajaran ini disajikan pada setiap awal bab.

### Peta Materi



2. Peta Materi berisi pemetaan materi dan *soft skill* yang ditekankan dalam setiap bab.





Pemahaman kalian melihat tayangan podcaster atau *talk show* di platform digital? Ternyata podcaster yang berisi konten positif dan sesuai dengan umur kalian. Saat ini banyak sekali podcaster 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 suatu siaran podcaster? Siapa saja yang terlibat dalam produksi siaran podcaster? Untuk menjawab pertanyaan ini, kalian dapat mempelajari bab ini.

### AKTIVITAS 2.1

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

300 | 1 | Topik dan Prinsip Kerja Produksi



4. Aktivitas Pembelajaran disajikan dalam bentuk yang beragam sesuai dengan bab terkait. Aktivitas ini disajikan berdasarkan tujuan pembelajaran. Aktivitas tidak hanya fokus pada kemampuan *hard skills*, tetapi juga mendorong pembiasaan *soft skills*.



### Studi Kasus!

Program *Talk Show A* mengandung narasumber yang memiliki kekurangan fisik atau cacat jasmani. Dalam siaran tersebut, pembawa acara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kontroversial yang menyedikan narasumber tersebut tidak nyaman. Pertanyaan-pertanyaan diajukan dengan tujuan menghibur penonton. Menunda balasan, apakah pertanyaan-pertanyaan kontroversial boleh diajukan dalam acara tersebut? Bagaimana cara pembawa acara menyikapinya dengan baik? Sampaikan pendapat kalian di kelas dan lakukan diskusi mendalam dengan guru dan teman kalian.

### 3) Dokumenter

Dokumenter bertujuan menyajikan laporan atau informasi berdasarkan penelitian mendalam tentang topik tertentu. Biasanya, dokumenter berfokus pada isu-isu sosial, politik, sejarah, atau lingkungan. Jenis berita ini menggunakan berbagai sumber informasi, termasuk wawancara, rekaman audio, dan gambar-gambar untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan holistik tentang topik yang dibahas.

Gambar 3.3. *Behind The Corner*  
Foto: <https://www.instagram.com/behindthecorner>



300 | 1 | Topik dan Prinsip Kerja Produksi

5. Kasus Industri merupakan contoh-contoh kasus yang riil terjadi di dunia industri pertelevisian khususnya berkaitan dengan *soft skills* yang disajikan pada setiap subbab.



### AKTIVITAS 1.1

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

Jenis Media Penyiaran	Kelebihan Media Penyiaran	Kekurangan Media Penyiaran
TV Konvensional (RTRW)	1.	
	2.	
TV Berlangganan (Over The Top (OTT))	1.	
	2.	
Media Online	1.	
	2.	



Sekarang kalian dapat memahami kelebihan dan kekurangan media penyiaran PTA, OTT, ataupun media online. Menurut kalian, media penyiaran apakah yang paling menarik? Dapatkah stasiun televisi menggunakan lebih dari satu jenis media penyiaran? Coba kembangkan pendapat kalian secara lisan dalam forum diskusi kelas.



Modul Buku Teks SMA Berbasis APLI JARIS PRODUKSI DAN SARAN PROGRAM TELEVISI UNTUK SMA/MAK Kelas XI

**Rangkuman**

Pembelajaran mengenai konsep dan ide kreatif siaran televisi mencakup empat hal. Keempat aspek pembelajaran tersebut sebagai berikut:

- Karakteristik media penyiaran mencakup jenis, organisasi, serta sumber daya penyiaran. Jenis penyiaran antara lain televisi konvensional/terrestrial or PTA, televisi berlangganan/over the top (OTT) atau televisual media penyiaran online. Lembaga penyiarannya adalah penyiaran publik, swasta, komunitas, dan berlangganan. Selain itu juga terbagi menjadi TV lokal, nasional, serta global.
- Format atau bentuk program siaran yang mencakup jenis, waktu, durasi, segmen, gaya tulis, materi pendukung, dan pengisi acara. Adapun jenis program antara lain berita, talk show, acara realitas, hiburan, pendidikan, hingga film dan serial televisi.
- Pola acara siaran adalah susunan acara dalam waktu tertentu seperti sehari, seminggu, atau sebulan. Pola disusun berdasarkan kebebasan memotong pemrosesan siaran dan kesesuaian programnya. Terkait dengan pola, terdapat sejumlah istilah yang digunakan seperti *live*, *lagging*, *rerun*, *repackaging*, *premiere*, dan *finale*.
- Ide kreatif dan riset diperlukan dalam pengembangan program siaran. Inspiratif, menghibur, unik, fokus pada target audiens, interaktif, dan edukatif adalah sebagian dari elemen ide kreatif. Penelusuran informasi online, wawancara, observasi, studi kasus, konsultasi dengan ahli merupakan sebagian dari cara riset.

Model Buku Teks SMK Berbasis Soft Skills PRODUKSI DAN SARANA PROGRAM TELEVISI untuk SMK/MA Kelas XI



6. Rangkuman berisi materi dan *soft skills* esensial yang didasarkan pada tujuan pembelajaran.

7. Asesmen berisi soal/ aktivitas penilaian yang dapat dikerjakan siswa untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran setiap bab.

**Asesmen**

1. Penguasaan sukses di daerah kalian tertarik untuk terjun dalam pelaksanaan penyiaran televisi. Ia ingin mendalami salah satu jenis media penyiaran televisi, seperti PTA, OTT, dan online. Bantulah penguasaan tersebut untuk membandingkan kelebihan dan kekurangan tiap-tiap jenis media penyiaran!
2. Saat ini di daerah kalian sering terjadi tawaran antarpelajar Televisi daerah/lokal meminta kalian membuat program televisi yang efektif untuk menegakkan tawaran itu. Program penyiaran seperti apa yang akan kalian usulkan? Apa yang menarik dari program itu?
3. Buatlah rancangan pola acara untuk siaran sehari dari pagi sampai malam dengan target pemirsa dari kalangan masyarakat menengah ke bawah! Tuliskan pula segmen umur untuk acara yang akan kalian sajikan tersebut!
4. Sekolah kalian diminta membuat profil sekolah. Profil sekolah harus dibuat dalam bentuk program siaran televisi berdurasi 30 menit. Sekolah pun menunjuk kalian untuk merancang program tersebut. Apa ide kreatif yang kalian miliki untuk menciptakan program profil sekolah yang bagus? Jelaskan pendapat kalian!
5. *Soft skills* yang diperlukan untuk menjadi pengembang program siaran televisi antara lain komunikasi, kerja sama, kemampuan belajar dan beradaptasi, disiplin dan bertanggung jawab, serta kreativitas. Apa upaya kalian untuk meningkatkan atau melatih tiga *soft skills* tersebut pada diri kalian?

SMK | Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi



8. Proyek berisi aktivitas yang mendorong penguasaan kompetensi berdasarkan tujuan pembelajaran dan pembiasaan *soft skills* yang paling ditekankan dalam setiap bab.

**Proyek 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*, *show*, *documenter*, atau lainnya. Sebelum melakukan produksi siaran jurnalistik tersebut, lakukan proyek 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 animasi.
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* apa saja yang dibutuhkan misalnya misalnya komunikasi, kerja sama, kreatif, kepemimpinan, terbuka terhadap masukan, dan lain-lain.
5. Presentasikan hasil identifikasi kelompok kalian di depan kelas.

Model Buku Teks SMK Berbasis Soft Skills PRODUKSI DAN SARANA PROGRAM TELEVISI untuk SMK/MA Kelas XI





#### Refleksi

Apa yang kalian rasakan setelah mempelajari bab ini? Apakah kalian sudah memahami peran tiap kru produksi? Coba bandingkan hasil kerja kalian pada Aktivitas 2.1 dan hasil asesmen. Apakah ada peningkatan dari hasil kerja kalian? Apakah kalian menjadi tertarik untuk segera mempraktikkan peran kru produksi tersebut?

Apakah kalian sudah memiliki kemampuan nonteknis (*soft skills*) yang dibutuhkan untuk menjadi kru produksi yang andal? Jika masih merasa kurang, terus berlatih ya. Kalian dapat membiasakan *soft skills*, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Setelah memahami bab ini kalian sudah siap memasuki bab-bab selanjutnya untuk mempraktikkan peran tiap-tiap kru produksi tersebut.

BAB 2 | Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi 113

9. Refleksi berisi renungan bagi siswa terkait ketercapaian tujuan pembelajaran dan pembiasaan *soft skills* yang sudah dilakukan dalam setiap bab.



10. Pengayaan berisi materi/aktivitas tambahan bagi siswa untuk lebih memahami bab yang disajikan.

#### Pengayaan

Untuk memperdalam pemahaman kalian terhadap tugas, dan prosedur kerja kru produksi, kalian dapat menonton video behind the scene suatu proses produksi siaran. Analisislah peran setiap kru dalam produksi siaran tersebut.



113 Model Buku Teks SMK Berbasis Soft Skills PRODUKSI DAN SIARAN PROGRAM TELEVISI untuk SMK/MAK Kelas XI

# BAB 1

## Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi



### Tujuan Pembelajaran

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.

# 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 pendukung
- Gaya tutur

**3**

## POLA ACARA SIARAN

- Harian
- Mingguan
- Bulanan



**4**

## IDE KREATIF DAN RISET SIARAN

- Elemen pengembangan ide kreatif
- Tahapan riset siaran
- Cara meriset acara televisi

## SOFT SKILL YANG DIKEMBANGKAN:

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

Selamat! Saat ini kalian berada di kelas XI pada Program Keahlian *Broadcasting* dan Perfilman SMK/MAK. Mengapa kalian memilih konsentrasi keahlian produksi dan siaran program televisi? Yuk, ceritakan kepada teman-teman secara lisan dalam forum diskusi kelas. Selanjutnya, teruslah belajar dan berdoa semoga Tuhan Yang Maha Esa mempermudah langkah kalian dalam meraih cita-cita.

Pada kelas X kalian telah mempelajari dasar-dasar *broadcasting* dan perfilman. Selanjutnya, kalian akan belajar tentang produksi dan penyiaran televisi. Bacalah narasi berikut.





## 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.



**Gambar 1.1** Tayangan TV Final sepak bola SEA Games 2023

Profesionalitas kru televisi membuat pertandingan tampak lebih dramatis. Mereka tidak sekadar menyajikan tontonan. Kru mampu membawa pemirsa ikut merasakan perjuangan tim Indonesia berlaga demi kehormatan bangsa.

Tidakkah kalian tertarik menjadi kru televisi profesional seperti itu?



Setelah membaca narasi tersebut di atas, kalian yakin bahwa penyiaran televisi merupakan pekerjaan menarik untuk ditekuni, kan? Dalam dunia penyiaran itu, kalian dapat menjadi pekerja profesional di stasiun televisi, baik lokal maupun nasional. Namun, kalian dapat juga menjadi pengembang konten.

Apakah kalian mau menjadi kru televisi profesional atau pengembang konten mandiri, perlu mempelajari ilmu penyiaran secara utuh lebih dahulu. Hal itu perlu dimulai dengan mempelajari konsep dan ide kreatif penyiaran yang mencakup karakteristik media penyiaran, format program siaran, pola acara siaran, serta ide dan riset siaran.



## A. Karakteristik Media Penyiaran Televisi

Media penyiaran televisi memiliki karakteristik umum serupa dengan film, yakni sama-sama berbasis gambar bergerak dan suara, video dan audio. Keduanya memiliki kesamaan dalam proses produksi, seperti dalam soal pemakaian kamera maupun tata cahaya, artistik, dan suara.

Perbedaan utama justru pada tujuan produksinya. Film dimaksudkan untuk menghasilkan karya artistik. Adapun penyiaran televisi ditujukan untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, produksi siaran televisi umumnya lebih sederhana. Apalagi produksi untuk mengembangkan konten mandiri yang juga bagian dari media penyiaran daring.

Sebagai media penyiaran, televisi dapat diidentifikasi setidaknya dari tiga karakteristik. Ketiganya adalah jenis media, jenis kelembagaan atau organisasi, serta sumber daya penyarannya. Karakteristik itu dapat diuraikan sebagai berikut.



## 1. Jenis Media Penyiaran Televisi

Peradaban manusia sudah ada sejak ribuan tahun silam. Meskipun demikian, penyiaran televisi baru berkembang sekitar tahun 1920. Siaran televisi saat itu masih berwujud gambar hitam putih.

Di Indonesia, siaran televisi pertama ialah meliput Pesta Olahraga se-Asia di Jakarta, Asian Games IV. Liputan dimulai pada 24 Agustus 1962. Tanggal itu lalu dijadikan sebagai hari lahir Televisi Republik Indonesia (TVRI).

Dahulu televisi masih terbatas. Pemerintah menyediakan televisi di halaman kantor-kantor kecamatan. Masyarakat pun berbondong-bondong menonton televisi umum di sana. Baru pada tahun 1990-an, televisi banyak terdapat di rumah-rumah masyarakat.

Saat itu stasiun televisi swasta bermunculan. Siarannya mulai berwarna serta menggunakan teknologi analog. Sekitar tahun 2010, lahir siaran berbasis internet. Sistem analog televisi kemudian harus diganti dengan sistem digital agar kualitas siaran lebih baik lagi.



Perkembangan media penyiaran televisi dapat kalian lihat pada infografik berikut.

## Perkembangan Media Penyiaran Televisi

**1962**

Penyiaran televisi pertama di Indonesia.

Siaran hitam putih, jangkauan terbatas.

**1990-an**

Berkembang siaran televisi swasta.

Siaran berwarna, jangkauan luas.

**2010-an**

Teknologi internet meluas.

Berkembang televisi berbasis internet.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media penyiaran dibedakan menjadi dua, yaitu media penyiaran konvensional dan media penyiaran berbasis internet atau daring. Untuk menonton, ada media penyiaran gratis dan ada yang harus berlangganan.

Secara umum jenis media penyiaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu TV konvensional, TV berlangganan, dan media *online*/daring. Ketiga jenis media penyiaran dapat dijelaskan melalui infografik berikut.

## 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.



## 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.		



Sekarang kalian dapat memahami kelebihan dan kekurangan media penyiaran FTA, OTT, ataupun media *online*. Menurut kalian, media penyiaran apakah yang paling menarik? Dapatkah stasiun televisi menggunakan lebih dari satu jenis media penyiaran? Coba kemukakan pendapat kalian secara lisan dalam forum diskusi kelas.



## AKTIVITAS 1.2

Untuk memperdalam pengetahuan kalian mengenai media penyiaran, lakukan aktivitas dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

1. Pilihlah tiga stasiun televisi *free to air* yang berbeda. Lakukan analisis dan tuliskan hasilnya dalam bentuk laporan sederhana. Sebutkan jenis acara yang ditayangkan, target audiens, dan strategi pemasaran stasiun televisi itu.
2. Pilihlah tiga layanan *streaming video over the top* (OTT). Lakukan analisis konten-konten yang tersedia dalam layanan itu. Buatlah laporan tentang jenis konten, target audiens, dan strategi pemasarannya.
3. Pilih tiga media *online* terkemuka yang berbeda dan analisislah konten-konten yang ditampilkan. Selanjutnya, buatlah laporan sederhana yang memuat informasi mengenai jenis konten yang tersedia, target audiens, dan strategi pemasaran media *online* tersebut.
4. Bandingkan kelebihan dan kekurangan antara media penyiaran *free to air*, *over the top* (OTT), dan media *online* yang telah kalian temukan. Sajikan hasil perbandingan tersebut dalam bentuk laporan sederhana. Laporan tersebut berisi tentang perbedaan tiga media penyiaran yang ditemukan serta manfaat dan kelemahannya, baik dalam konten, target audiens, maupun bisnis.

## 2. Organisasi/Lembaga Penyiaran



### 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.

Penyiaran oleh pengembang konten mandiri dapat dikerjakan secara perorangan. Namun, penyiaran televisi profesional tentu harus dikerjakan oleh lembaga atau organisasi penyiaran. Organisasi penyiaran itu diatur pemerintah dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran atau disebut Undang-Undang Penyiaran.

Dalam undang-undang tersebut terdapat empat jenis organisasi penyiaran atau lembaga penyiaran. Keempatnya ialah lembaga penyiaran publik, lembaga penyiaran swasta, lembaga penyiaran komunitas, dan lembaga penyiaran berlangganan.

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

##### Lembaga Penyiaran Publik (LPP)

Didirikan oleh pemerintah, netral, tidak komersial, untuk layanan masyarakat.



##### Lembaga Penyiaran Swasta

Didirikan oleh swasta, berbadan hukum, bersifat komersial.



##### Lembaga Penyiaran Komunitas

Didirikan oleh masyarakat atau komunitas, jangkauan terbatas, melayani komunitas sendiri.



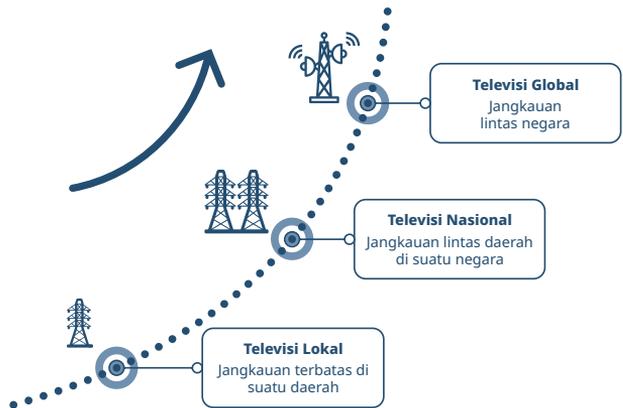
##### Lembaga Penyiaran Berlangganan

Didirikan oleh swasta, bersifat komersial, melayani pemirsa dengan berlangganan.



Berdasarkan luas cakupan liputan dan penyiarannya, organisasi atau lembaga penyiaran dapat dikelompokkan sebagai berikut. Pertama, media penyiaran lokal di kabupaten, kota, atau provinsi. Kedua, media penyiaran nasional lintas daerah dalam negara. Ketiga, media penyiaran global lintas negara.

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



Organisasi atau lembaga media penyiaran dapat dikelompokkan berdasarkan segmentasi pasar usaha masing-masing. Oleh karena itu, muncul sebutan TV berita, TV hiburan, TV pendidikan, TV olahraga, TV anak, TV keagamaan, dan lain-lain. Lembaga-lembaga penyiaran itu umumnya merupakan lembaga penyiaran swasta.

Contoh organisasi/lembaga media penyiaran dapat kalian lihat pada gambar berikut.



**Gambar 1.2** Organisasi penyiaran televisi

Sumber: pngwing.com, tvri.go.id, dan www3.nhk.go.jp



## 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 Kelembagaan	Nama Lembaga	Jenis Kelembagaan	Karakteristik Siaran
<b>Media Penyiaran Lokal</b>	1.		
	2.		
	3.		
<b>Media Penyiaran Nasional</b>	1.		
	2.		
	3.		
<b>Media Penyiaran Global</b>	1.		
	2.		
	3.		



## AKTIVITAS 1.5

Lakukan penelusuran informasi mengenai organisasi/lembaga media penyiaran yang ada di berbagai negara. Carilah informasi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, atau internet. Sajikan hasilnya dalam bentuk tabel seperti contoh berikut.

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

### 3. Sumber Daya Penyiaran

Sumber daya penyiaran adalah hal-hal yang diperlukan untuk membuat dan menyebarkan produk penyiaran. Sebelum memahami materi tersebut lebih lanjut, lakukan kegiatan berikut.



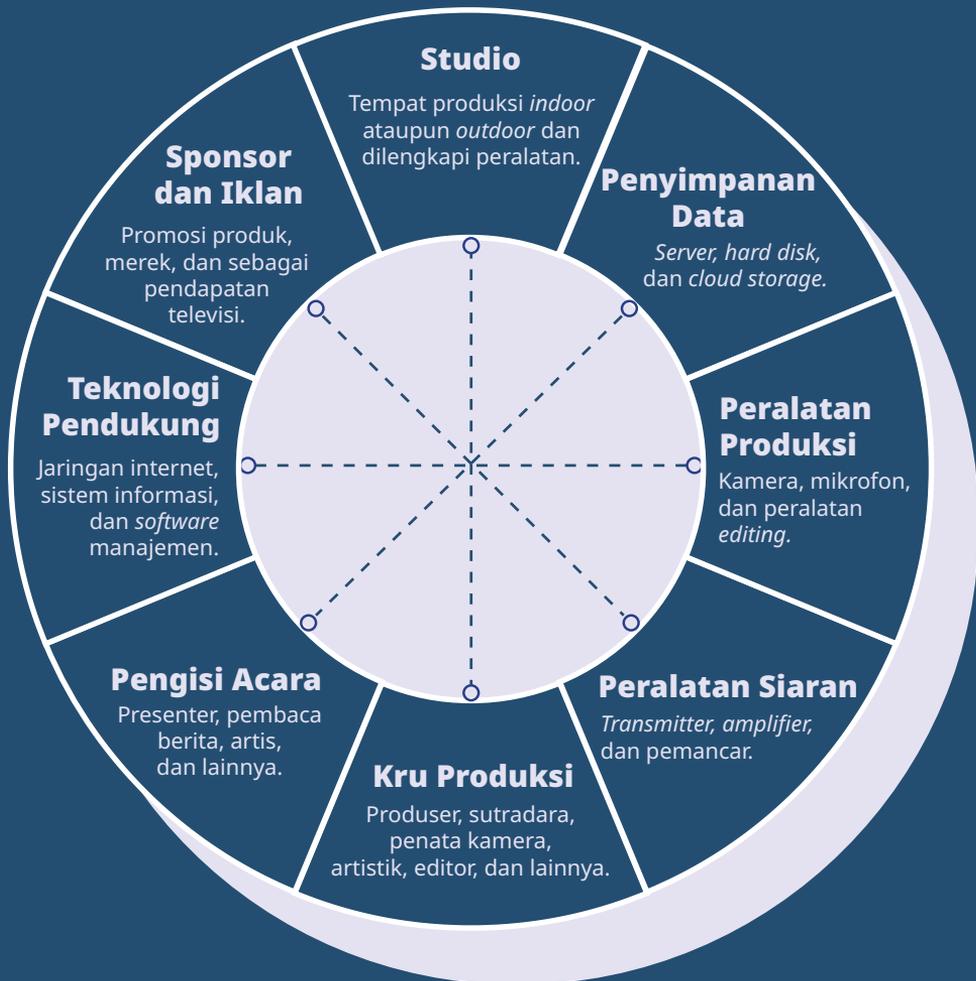
#### AKTIVITAS 1.6

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.

Sumber daya penyiaran dapat bervariasi, tergantung jenis program yang diproduksi serta klasifikasi stasiun televisi yang akan memproduksi atau menyiarkannya. Secara umum sumber daya penyiaran di stasiun televisi antara lain studio, peralatan siaran, peralatan produksi, hingga penyimpanan data.

Selain itu, kru produksi, pengisi acara, teknologi pendukung, serta sponsor dan iklan juga termasuk sumber daya penyiaran. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai sumber daya penyiaran, cermati infografik berikut.

## Sumber Daya Penyiaran





## AKTIVITAS 1.7

### Studi Kasus!

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



## **Soft Skills** untuk Pembelajaran Karakteristik Media Penyiaran

Untuk mendalami materi karakteristik media penyiaran, kalian perlu mengembangkan beberapa *soft skills* utama, seperti **kemauan belajar** dan **disiplin**. Karakter itu akan membuat kalian antusias untuk menelusuri lebih lanjut pengetahuan tentang penyiaran, baik untuk pengembangan konten mandiri maupun dunia pertelevisian. Selanjutnya, *soft skills* **komunikasi** dan **kerja sama** dapat kalian asah melalui diskusi, baik dengan teman sebangku maupun diskusi kelompok, serta dengan presentasi.

## B. Format Program Siaran



### 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.

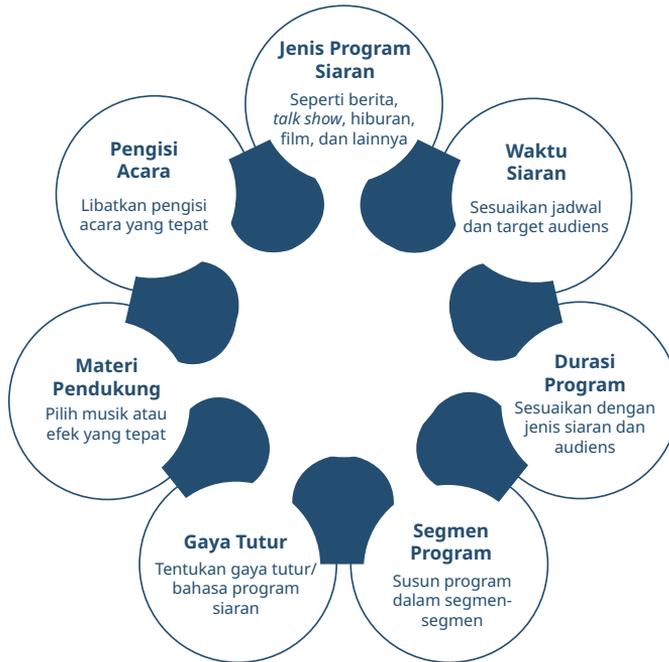


Program siaran menarik bukan semata hasil kreativitas sendiri penciptanya. Program siaran menarik lahir karena dikembangkan dengan format yang tepat. Secara bahasa, format berarti bentuk. Format program siaran berarti kerangka tampilan suatu program siaran secara utuh.

### 1. Format Program Siaran Televisi

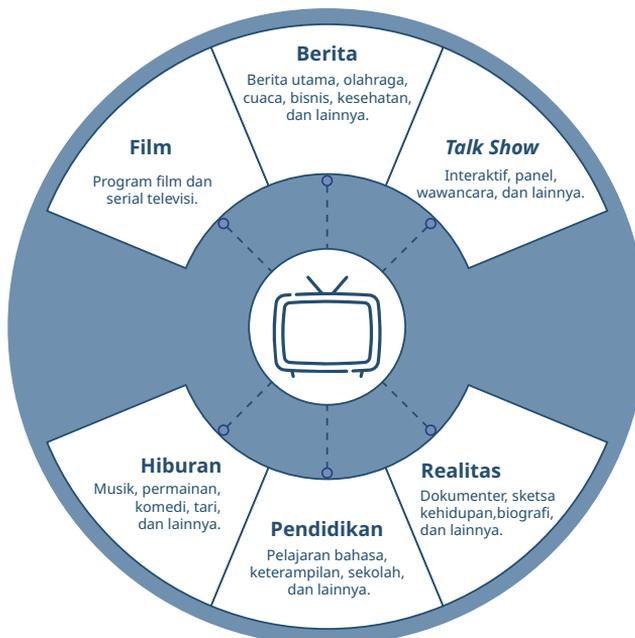
Format program siaran televisi berkaitan dengan cara suatu program siaran disusun dan diatur. Hal tersebut mencakup aspek konsep, durasi, dan segmen acara. Terdapat sejumlah elemen yang diperlukan untuk menyusun format program siaran televisi, antara lain yang tersebut dalam infografik berikut.

## Elemen Format Program Siaran



Elemen pertama dari pengembangan format program siaran ialah jenis program siaran. Elemen ini dapat digambarkan sebagai berikut.

## Jenis Program Siaran



## 2. Format Program Siaran Mandiri

Dalam membuat format program, pengembang konten perorangan dengan penyiaran mandiri secara daring dapat mengadaptasi elemen pembuatan format program stasiun televisi. Namun, pengembang konten perorangan perlu menyusunnya secara lebih sederhana sesuai dengan keperluan audiens.

Segmen program, durasi program, waktu siaran, gaya tutur, materi pendukung hingga pengisi acara tetap merupakan elemen penting. Namun, penggunaannya bukan memakai ukuran yang biasa digunakan untuk program televisi, melainkan sebagai program siaran mandiri seperti yang berbasis media sosial. Misalnya yang menyangkut durasi. Program siaran televisi banyak yang berdurasi 30 menit. Sebaliknya, durasi program siaran mandiri bisa sangat singkat, seperti hanya 1 menit. Jenis program yang diinginkan pemirsa juga sedikit berbeda.

Beberapa program siaran mandiri melalui media sosial yang populer antara lain program pemasaran, hobi, instruksional, pengembangan diri, hingga hiburan sebagai berikut.



# Konten Populer untuk Siaran Daring Mandiri

## Konten Pemasaran

Program ini berupa unggahan konten untuk memasarkan suatu produk. Baik produk untuk konsumsi perorangan maupun produk untuk konsumsi rumah tangga dan kantor.

## Konten Hobi

Program ini berupa unggahan konten hobi seperti memasak, olahraga, membudidayakan tanaman hias, memelihara hewan, memancing, dan sebagainya yang memiliki banyak penggemar.

## Konten Instruksional

Program ini berupa panduan teknis seperti mengatasi masalah komputer dan telepon genggam, panduan memasak, memperbaiki kendaraan, dan sebagainya.

## Konten Pengembangan Diri

Program ini berupa konten pengembangan diri seperti konten motivasi, kesehatan, hingga *parenting* atau pengasuhan.

## Konten Sosial

Program ini mengangkat kegiatan membantu warga kurang mampu, mengatasi sampah dan program lingkungan, hingga eksperimen sosial.

## Konten Hiburan

Program ini mencakup beberapa aktivitas yang banyak digemari remaja. Di antaranya ialah tari bebas, musik, hingga konten humor.



## AKTIVITAS 1.9

### Merancang Program Jurnalistik

Bentuklah kelompok yang terdiri atas 3–5 peserta didik. Rancanglah program jurnalistik untuk memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai suatu topik penting. Program itu dapat berupa *talk show*, reportase investigasi, atau jenis lainnya. Kerjakan aktivitas ini dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

1. Pilih topik yang penting dan relevan untuk dirancang sebagai program jurnalistik. Topik dapat berkaitan dengan masalah sosial, politik, ekonomi, atau isu penting lain yang sedang menjadi perhatian masyarakat.
2. Tentukan format program jurnalistik yang akan kalian rancang. Sebagai contoh, dalam bentuk *talk show*, reportase investigasi, atau jenis program jurnalistik lainnya. Sesuaikan format program dengan isu atau topik yang telah kalian pilih.
3. Buatlah daftar narasumber yang akan diundang untuk mengisi program jurnalistik. Narasumber tersebut harus memiliki kompetensi dan pengetahuan yang relevan dengan isu atau topik yang dibahas.
4. Siapkan kebutuhan teknis produksi program jurnalistik, seperti lokasi syuting, kru produksi, alat-alat produksi, dan lainnya.
5. Sajikan hasil rancangan program jurnalistik dalam bentuk proposal yang memuat judul dan format program, narasumber, serta kebutuhan teknis produksi program. Cantumkan pula tujuan, manfaat, serta pemirsa sasaran program tersebut.
6. Presentasikan hasil rancangan program jurnalistik di depan kelas secara bergantian.

### Catatan:

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

## **Soft Skills** untuk Pembelajaran Format Program Penyiaran

Untuk merancang format program penyiaran dengan baik, kalian perlu mengembangkan beberapa *soft skills* utama seperti **kreativitas** dan **kemauan belajar**. Selain itu, *soft skills* **komunikasi** dan **kerja sama** dikembangkan melalui diskusi di kelas, serta **disiplin** untuk menjalankan prinsip-prinsip perumusan format program penyiaran.





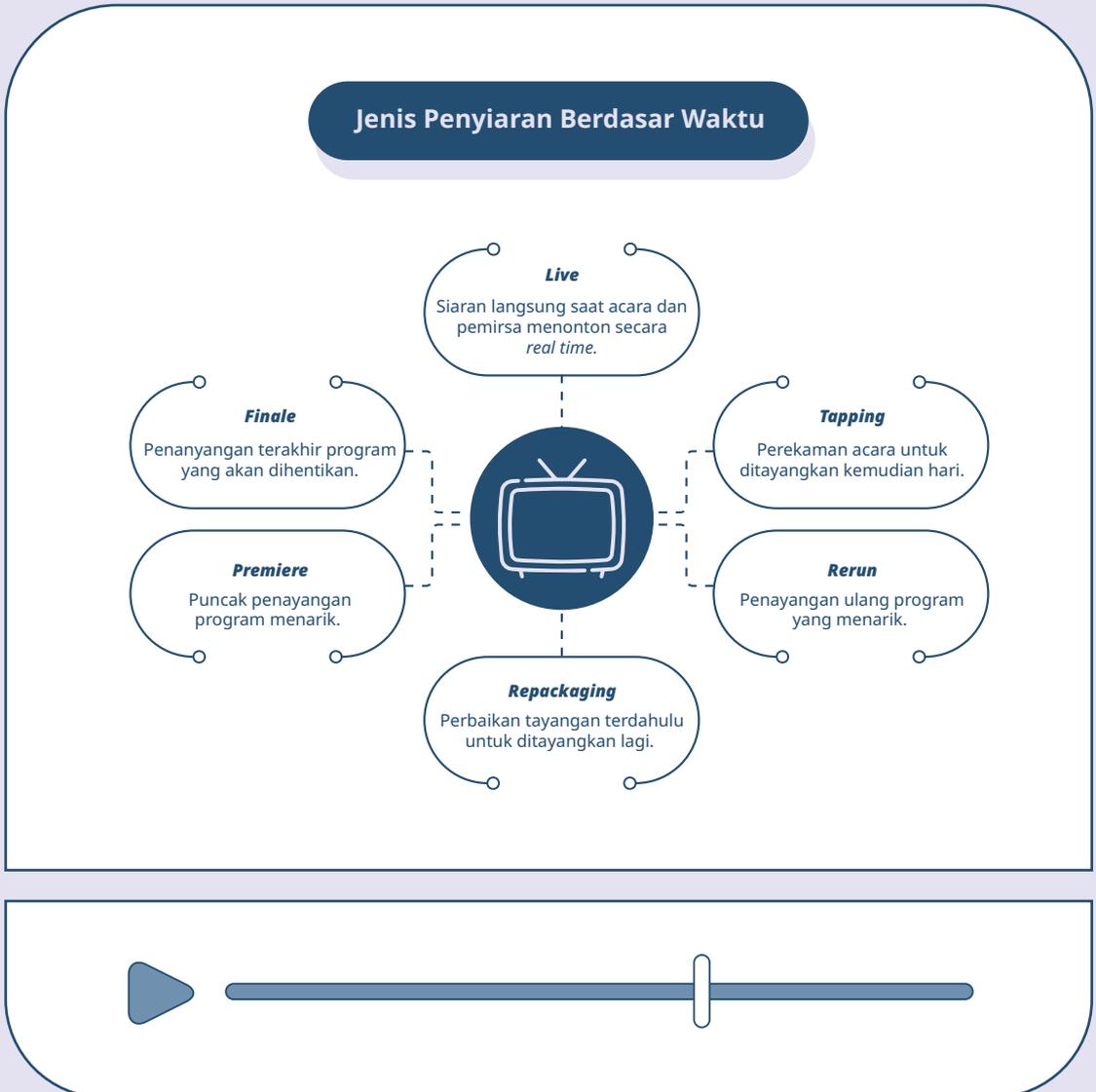
### C. Pola Acara Siaran

Pola acara siaran adalah susunan acara dalam suatu waktu tertentu. Misalnya, susunan acara harian, mingguan, atau bulanan pada stasiun televisi. Pola acara siaran disusun untuk memenuhi kebutuhan penonton berdasarkan hasil identifikasi pemirsa.

Identifikasi itu terkait dengan jenis kelamin, gender, umur, serta tingkat sosial ekonomi. Setiap kalangan punya kebiasaan tertentu dalam menonton televisi. Ibu rumah tangga dari kalangan ekonomi menengah ke bawah banyak menonton televisi pada pagi hari setelah menyelesaikan pekerjaan rumah tangganya. Anak-anak usia sekolah punya kebiasaan waktu menonton yang berbeda. Mereka biasa menonton televisi pada sore hari. Oleh karena itu, perlu diidentifikasi program siaran yang tepat sesuai dengan kriteria penonton sasaran tersebut.

Untuk menyusun pola acara siaran, program diurutkan sesuai dengan kebiasaan menonton pemirsa sasaran. Urutan atau susunan itulah yang akan membentuk suatu pola tertentu sehingga stasiun televisi mudah menyiarkan dan menempatkan pemasangan iklan.

Pengenalan jenis penyiaran berdasarkan waktu juga penting dipertimbangkan dalam penyusunan pola acara. Adapun jenis penyiaran berdasarkan waktu tersebut sebagai berikut.





## 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.



Contoh pola siaran TV Edukasi.

## *Soft Skills* untuk Pembelajaran Pola Acara Siaran

Untuk menyusun pola acara siaran dengan baik, kalian perlu mengembangkan beberapa *soft skills* utama seperti **kemauan belajar**, **kreativitas**, dan **disiplin**. **Kemauan belajar** diperlukan untuk mengkaji pola acara siaran sesuai dengan karakteristik televisi, tujuan program, serta target audiens. *Soft skills komunikasi* dan **kerja sama** diperlukan saat mendalami dan mendiskusikan berbagai hal agar dapat menyusun pola acara siaran secara efektif dan efisien.

## D. Ide Kreatif dan Riset Siaran

### 1. Ide Kreatif

Ide atau sering disebut juga sebagai ide kreatif merupakan hal pertama yang harus dimiliki dalam pengembangan program televisi. Ide kreatif berupa konsep atau gagasan baru yang inovatif dan orisinal harus mampu menghibur perhatian pemirsa dan membuat mereka suka menonton acara tersebut.

Ide kreatif dapat meliputi konsep acara, format, konten, karakter, atau cara penyampaian yang unik dan menarik. Perumusan ide kreatif dalam pembuatan siaran acara televisi biasanya melibatkan penggabungan berbagai elemen yang tidak konvensional atau berbeda dari acara televisi lainnya.

Dalam merumuskan ide kreatif hal utama yang perlu diperhatikan ialah kesesuaian antara tujuan dan target pemirsanya. Pertimbangan lainnya ialah ketersediaan sarana produksi serta pembiayaan. Adapun aspek teknis untuk mengembangkan ide kreatif dapat diamati pada infografik berikut.



## 2. Riset dan Pengembangan Ide Program Televisi

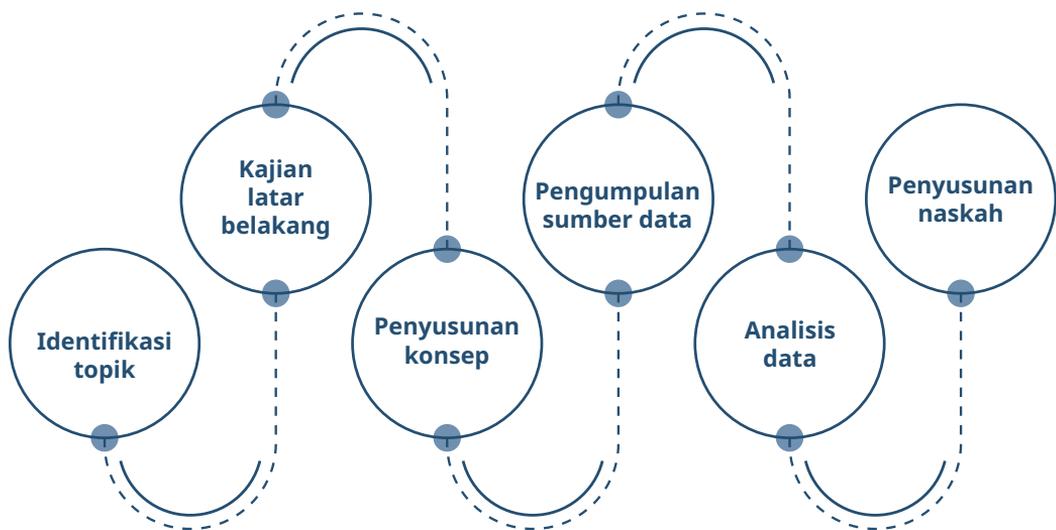
Agar dapat menghasilkan program siaran berkualitas, produksi acara televisi perlu ditunjang dengan riset. Yang disebut riset itu adalah proses pengumpulan informasi dan data yang dilakukan oleh jurnalis dan tim produksi untuk mengembangkan ide acara televisi.

Riset dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti wawancara, survei, analisis data dan dokumen, serta investigasi lapangan. Riset acara televisi jurnalistik bertujuan untuk memastikan keakuratan, kualitas, dan kedalaman acara yang akan diproduksi dan disiarkan kepada pemirsa.

Adapun tahapan pelaksanaan riset acara televisi adalah identifikasi topik, penyelidikan latar belakang, penyusunan konsep, pengumpulan sumber dan data, analisis data, serta penyusunan naskah. Topik perlu dikaji secara mendalam menggunakan berbagai sumber seperti media, buku, dan wawancara dengan ahli.

Selanjutnya, konsep dapat disusun dengan mempertimbangkan tujuan, audiens, format, dan gaya penyampaian. Wawancara, survei, hingga investigasi dilakukan lagi untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis. Setelah analisis, penyusunan naskah pun dapat dilakukan.

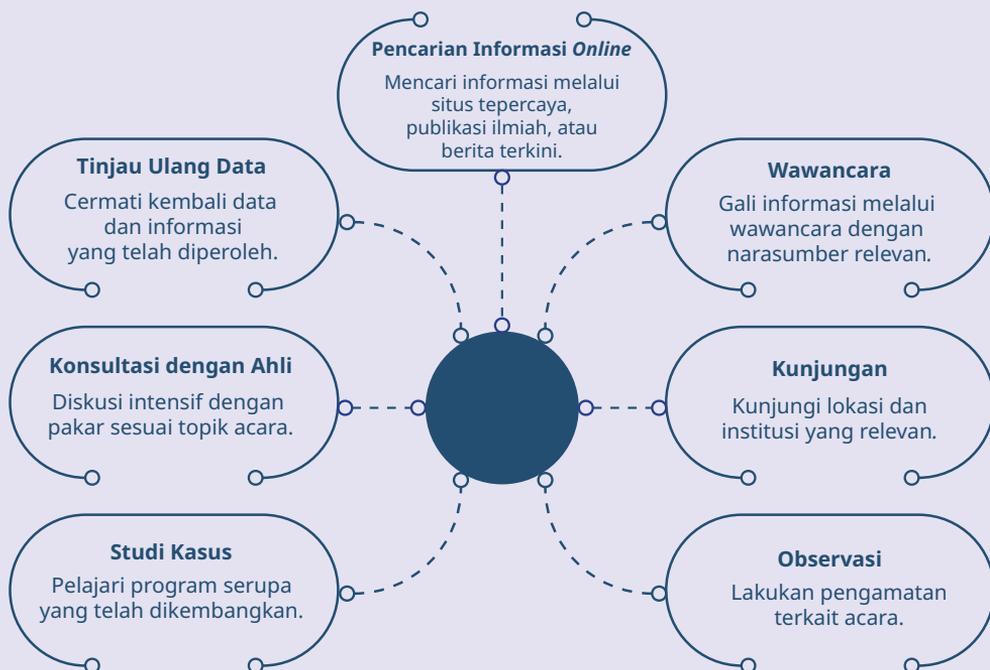
Adapun tahapan riset acara televisi secara singkat sebagai berikut.



Tim riset acara televisi perlu memperhatikan kualitas informasi yang diperoleh dan memastikan sumber informasi yang digunakan tepercaya dan relevan. Upaya ini akan menunjukkan bahwa informasi yang disajikan di acara televisi memiliki kualitas dan daya tarik yang tinggi bagi pemirsa.

Berikut beberapa cara untuk melakukan riset acara televisi.

### Cara Melakukan Riset Acara Televisi





## AKTIVITAS 1.11

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

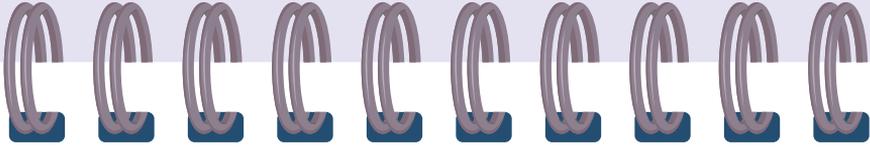
1. Pilihlah beberapa metode riset berikut.
  - Pencarian informasi *online*.
  - Wawancara.
  - Kunjungan ke lokasi.
  - Observasi langsung.
  - Studi kasus topik terkait.
  - Konsultasi dengan ahli.
  - Tinjau kembali sumber yang sudah ada.
2. Susunlah hasil riset dalam rancangan program sehingga menjadi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

### Catatan:

Ide dapat berubah seiring dengan kreativitas selama riset dilakukan.

### **Soft Skills** untuk Ide Pembelajaran Kreatif dan Riset

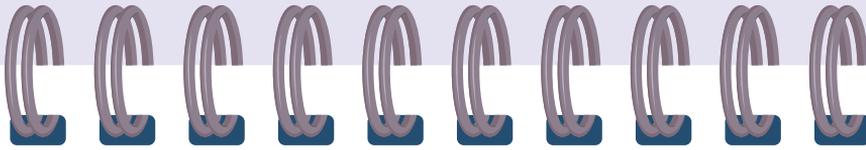
Untuk melakukan perancangan ide kreatif dan riset siaran, kalian perlu mengembangkan beberapa *soft skills* utama seperti **kreativitas**, **kemauan belajar**, dan **komunikasi**. Kreativitas diperlukan untuk perumusan ide kreatif sebelum dituangkan dalam perencanaan yang matang. Selanjutnya ialah kemauan untuk mempelajari berbagai hal yang relevan dengan soal ide kreatif serta komunikasi untuk mendukung pembelajaran itu.



## Rangkuman

Pembelajaran mengenai konsep dan ide kreatif siaran televisi mencakup empat hal. Keempat aspek pembelajaran tersebut sebagai berikut.

- Karakteristik media penyiaran mencakup jenis, organisasi, serta sumber daya penyiaran. Jenis penyiaran antara lain televisi konvensional/*free to air* (FTA), televisi berlangganan/*over the top* (OTT) atau televisi/media penyiaran *online*. Lembaga penyiarannya adalah penyiaran publik, swasta, komunitas, dan berlangganan. Selain itu juga terbagi menjadi TV lokal, nasional, serta global.
- Format atau bentuk program siaran yang mencakup jenis, waktu, durasi, segmen, gaya tutur, materi pendukung, dan pengisi acara. Adapun jenis program antara lain berita, *talk show*, acara realitas, hiburan, pendidikan, hingga film dan serial televisi.
- Pola acara siaran adalah susunan acara dalam waktu tertentu seperti sehari, seminggu, atau sebulan. Pola disusun berdasarkan kebiasaan menonton pemirsa sasaran dan kesesuaian programnya. Terkait dengan pola, terdapat sejumlah istilah yang digunakan seperti *live*, *tapping*, *rerun*, *repackaging*, *premiere*, dan *finale*.
- Ide kreatif dan riset diperlukan dalam pengembangan program siaran. Inspiratif, menghibur, unik, fokus pada target audiens, interaktif, dan edukatif adalah sebagian dari elemen ide kreatif. Penelusuran informasi *online*, wawancara, observasi, studi kasus, konsultasi dengan ahli merupakan sebagian dari cara riset.



## Asesmen

1. Pengusaha sukses di daerah kalian tertarik untuk terjun dalam perusahaan penyiaran televisi. Ia ingin mendalami salah satu jenis media penyiaran televisi, seperti FTA, OTT, dan *online*. Bantulah pengusaha tersebut untuk membandingkan kelebihan dan kekurangan tiap-tiap jenis media penyiaran!
2. Saat ini di daerah kalian sering terjadi tawuran antarpelajar. Televisi daerah/lokal meminta kalian membuat program televisi yang efektif untuk mencegah tawuran itu. Program penyiaran seperti apa yang akan kalian usulkan? Apa yang menarik dari program itu?
3. Buatlah rancangan pola acara untuk siaran sehari dari pagi sampai malam dengan target pemirsa dari kalangan masyarakat menengah ke bawah! Tuliskan pula segmen umur untuk acara yang akan kalian sajikan tersebut!
4. Sekolah kalian diminta membuat profil sekolah. Profil sekolah harus dibuat dalam bentuk program siaran televisi berdurasi 30 menit. Sekolah pun menunjuk kalian untuk merancang program tersebut. Apa ide kreatif yang kalian miliki untuk menciptakan program profil sekolah yang bagus? Jelaskan pendapat kalian!
5. *Soft skills* yang diperlukan untuk menjadi pengembang program siaran televisi antara lain komunikasi, kerja sama, kemauan belajar dan beradaptasi, disiplin dan bertanggung jawab, serta kreativitas. Apa upaya kalian untuk meningkatkan atau melatih tiga *soft skills* tersebut pada diri kalian?

## Refleksi

Kalian sudah mempelajari materi Konsep dan Ide Kreatif Program Televisi ini secara tuntas. Kalian sudah memahami karakteristik media penyiaran, program penyiaran, pola acara penyiaran, hingga ide dan riset siaran. Setelah mendalami semua materi tersebut, apa yang kalian rasakan?

Menurut kalian, apakah dunia penyiaran televisi merupakan kerja yang santai dan bersenang-senang saja? Ataukah dunia penyiaran televisi sangat menantang dan mengasyikkan apabila dijalani dengan penuh disiplin serta bertanggung jawab?

Apakah kalian nanti ingin bekerja sebagai kru profesional di stasiun televisi? Untuk tujuan itu, apa yang akan kalian siapkan? Ataukah kalian ingin jadi pengembang konten penyiaran mandiri menggunakan media sosial? Apa yang kalian akan lakukan agar menjadi pengembang konten yang hebat?

## Pengayaan

Materi pembelajaran yang dapat termuat dalam buku teks tentu terbatas. Masih banyak informasi atau pengetahuan yang dapat dieksplorasi untuk memperkaya pembelajaran ini. Oleh karena itu, kalian perlu menelusuri sendiri informasi yang relevan untuk memperkaya pembelajaran.

Pada era digital seperti sekarang, tidak sulit untuk menelusuri informasi sendiri. Banyak kanal dan unggahan digital yang tersedia. Dalam soal perbedaan produksi untuk film dan televisi, misalnya, kalian dapat mengakses <https://centralcasting.com/difference-between-tv-and-film-production/>.

Terkait soal film dan TV itu serta hal lain yang relevan, kalian juga dapat menjelajah <https://quora.com/>. Tentang program televisi di Indonesia, kalian dapat mengakses <https://tvri.go.id/tvprogram/> dari televisi publik TVRI atau dari salah satu TV lainnya.

Adapun konten penyiaran mandiri dapat kalian telusuri sendiri sesuai minat masing-masing pada beragam platform media sosial. Kalian dapat menelusuri konten hobi, pengembangan diri, sosial, hiburan, atau lainnya. Kuncinya ialah kemauan kalian sendiri untuk terus mempelajari berbagai hal demi masa depan kalian.

## BAB 2

# Tugas dan Prosedur Kerja Kru Produksi



### Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu memahami tugas dan menganalisis prosedur kerja kru produksi siaran jurnalistik (produser, penulis naskah, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik).

# Peta Materi



## 1. PENGARAH ACARA

- Tugas pengarah acara
- Prosedur kerja pengarah acara

## 2. PRODUSER

- Tugas produser
- Prosedur kerja produser



## 3. PENATA SUARA

- Tugas penata suara
- Prosedur kerja penata suara



## 4. PENATA CAHAYA

- Tugas penata cahaya
- Prosedur kerja penata cahaya



## 5. PENATA ARTISTIK

- Tugas penata artistik
- Prosedur kerja penata artistik



## 6. PENATA KAMERA

- Tugas penata kamera
- Prosedur kerja penata kamera



## 7. PENULIS NASKAH

- Tugas penulis naskah
- Prosedur kerja penulis naskah



### KEMAMPUAN SOFT SKILLS YANG DIKEMBANGKAN

Kreatif  
Komunikasi  
Kerja sama  
Kepemimpinan  
Terbuka terhadap masukan  
Kecematan



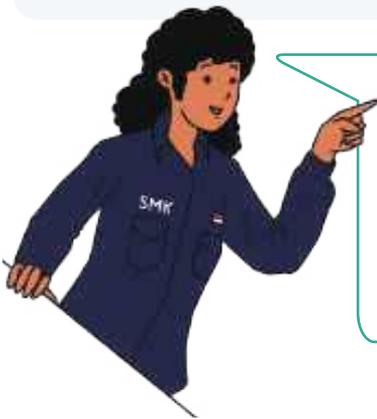
Pernahkan kalian melihat tayangan *podcast* atau *talk show* di platform digital? Tentunya *podcast* yang berisi konten positif dan sesuai dengan umur kalian, ya. Saat ini banyak sekali *podcast* yang memiliki *viewers* hingga mencapai lebih dari satu juta orang. Wah, kira-kira berapa penghasilan *content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



## 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merencanakan anggaran</li> <li>• ...</li> </ul>
2.	Pengarah Acara	...
3.	Penulis Naskah	...
4.	Penata Kamera	...
5.	Penata Cahaya	
6.	Penata Suara	
7.	Penata Artistik	



Kalian telah mencoba mengidentifikasi kru produksi dalam siaran jurnalistik di stasiun televisi dan peran setiap kru produksi. Untuk mengonfirmasi hasil identifikasi kalian, pelajari bab ini dengan saksama.

## A. Produser

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.

Kasus di depan merupakan contoh yang menggambarkan peran produser. Produser berperan dalam sebuah produksi siaran/program, mulai dari mencari peluang siaran/program, menyediakan dana untuk proses pembuatan program/siaran, serta mencari penulis naskah, sutradara, hingga kru produksi lainnya. Produser juga bertanggung jawab dalam mengawasi praproduksi, proses produksi, pascaproduksi hingga peluncuran program/siaran.

Dalam sebuah stasiun televisi, produser biasanya masih terbagi lagi menjadi eksekutif produser dan produser. Eksekutif produser bertanggung jawab dalam menyusun dan mengembangkan ide untuk program siaran. Produser bersama penulis naskah dan pengarah acara sering disebut *triangle system*. Sistem *triangle* ini yang membuat konsep desain keseluruhan dari suatu program. Setiap produser program televisi jurnalistik bisa saja memiliki pendekatan dan tanggung jawab sedikit berbeda, tergantung pada format program, target audiens, dan kebijakan stasiun televisi atau jaringan yang mereka kerjakan. Lantas, apa tugas produser? Bagaimana prosedur kerja produser? Mari perhatikan penjelasan berikut.

Gambar 2.1 Ilustrasi peran produser



## 1. Tugas Produser

Produser memiliki beragam tugas yang dapat dijabarkan seperti berikut.

### a. Perencanaan dan Manajemen

Produser berperan dalam perencanaan hingga manajemen produksi. Dalam peran ini seorang produser harus memiliki kemampuan **visioner**. Kemampuan ini memungkinkan produser mampu melihat peluang ke depan dan merencanakan konsep produksi secara matang. Produser juga berperan dalam mengatur jadwal produksi dan membuat rencana kerja serta mengelola anggaran produksi. Selain keterampilan teknis manajerial yang perlu dikuasai oleh produser, **kecermatan** dan **kreativitas** sangat penting untuk menjalankan peran ini. Produser harus cermat dalam mengatur jadwal produksi sehingga tidak ada bentrok jadwal dan produksi bisa selesai tepat waktu. Kecermatan dalam mengelola anggaran produksi sangat penting untuk mencegah *overbudgeting*.

Pengelolaan anggaran produksi juga membutuhkan **kejujuran** sehingga tidak ada penyelewengan dana. Produser berperan dalam melakukan negosiasi dan menjalin hubungan dengan pihak eksternal, seperti sponsor atau mitra produksi (lembaga pemerintah, organisasi masyarakat, atau institusi lain sebagai bahan penggalan informasi). Dalam negosiasi ini, kemampuan **komunikasi** seorang produser sangat dibutuhkan.

## b. Pengembangan Ide

Produser merupakan otak dari konsep suatu produksi. Produser berperan dalam mengembangkan konsep dan ide program televisi jurnalistik. Produser juga berperan melakukan penelitian mendalam untuk menentukan topik berita yang relevan. Penelitian ini mencakup riset pasar dan pengumpulan informasi tentang audiens target dalam rangka memahami preferensi dan kebutuhan mereka.

Dalam merancang suatu program, produser harus memastikan keberlanjutan program televisi jurnalistik dengan mengidentifikasi dan mengembangkan ide konten yang inovatif. Dalam melaksanakan peran pengembangan ide ini, seorang produser harus memiliki kemampuan **berpikir kreatif** dan **inovatif** agar menghasilkan program-program yang berkualitas dan berkelanjutan.



## c. Koordinasi Produksi

Produser berperan dalam pemilihan kru produksi hingga koordinasi tim produksi, termasuk reporter, penulis naskah, sutradara, kamerawan, dan editor. Selain itu, produser berperan dalam menjalin hubungan dengan narasumber dan memastikan akses untuk wawancara atau liputan. Dalam peran ini, produser harus memiliki kemampuan **komunikasi** dan **kerja sama** yang baik sehingga hubungan dengan tim produksi dan narasumber dapat terjaga. Produser juga berperan dalam mengatur dan mengawasi proses produksi, termasuk pengambilan gambar, wawancara, dan penyuntingan. Pengaturan ini harus dilakukan dengan cermat agar kualitas produksi dapat dihasilkan sesuai dengan harapan.



#### d. Pengawasan Etika dan Kualitas

Produser tidak hanya berperan dalam teknis produksi, tetapi juga berperan dalam pengawasan etika dan kualitas. Produser harus memastikan kepatuhan terhadap standar jurnalistik dan etika penyiaran. Dalam melakukan peran ini, produser harus memiliki **ketelitian/kecermatan** sehingga benar-benar memastikan tidak ada kode etik jurnalistik yang dilanggar. Dalam kontrol kualitas, produser berperan mengamati dan menganalisis rating dan umpan balik penonton untuk memperbaiki dan mengembangkan program. **Kemampuan analisis** yang tajam dan **ide-ide kreatif** dari produser sangat dibutuhkan untuk pengembangan program secara berkelanjutan.

### e. Pemasaran dan Promosi

Dalam fungsi manajemen, produser harus mampu membuat strategi pemasaran dan promosi untuk meningkatkan kepopuleran program siaran jurnalistik. Materi promosi merupakan tonggak dari rating dan *viewers* karena tanpa promosi penonton bisa jadi tidak mengetahui program siaran yang dimaksud. Strategi pemasaran ini memerlukan **kreativitas** dan **inovasi** sehingga akan dihasilkan materi promosi yang menarik.

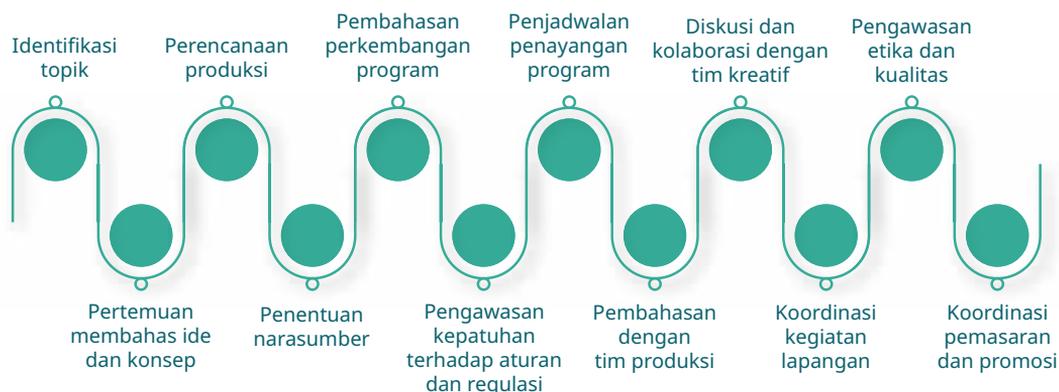


## 2. Prosedur Kerja Produser

Untuk melaksanakan tugas-tugas produser, prosedur kerja produser dapat diperinci sebagai berikut.

- Mengidentifikasi topik berita yang menarik dan relevan melalui riset dan pemantauan media.
- Mengadakan pertemuan tim untuk membahas ide dan konsep program.
- Membuat rencana produksi yang mencakup jadwal, anggaran, dan peran tim.
- Menentukan daftar narasumber yang akan diwawancarai dan mengatur jadwal wawancara.
- Mengadakan pertemuan tim rutin untuk membahas perkembangan program, memberikan umpan balik, dan melakukan perencanaan lanjutan.
- Memastikan kepatuhan terhadap aturan dan regulasi penyiaran dengan berkoordinasi dengan departemen legal dan kepatuhan.
- Menjadwalkan penayangan program secara efektif dengan berkomunikasi dengan tim penyiaran dan jaringan distribusi.
- Mengadakan pertemuan tim produksi secara teratur untuk berdiskusi tentang topik berita, ide konten, dan perencanaan produksi.
- Melakukan diskusi dan kolaborasi dengan tim kreatif, termasuk penulis naskah, desainer grafis, dan pengarah produksi.
- Mengoordinasikan kegiatan lapangan, termasuk liputan berita, wawancara, dan pengambilan gambar.
- Melakukan pengawasan etika dan kualitas produksi siaran televisi.
- Mengoordinasikan proses pemasaran dan promosi program siaran televisi.

Secara lebih sederhana, prosedur kerja produser dapat digambarkan sebagai berikut.





## 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!

### Soft Skills Produser

Uraian pada subbab ini menjelaskan bahwa untuk menjadi produser andal, tidak hanya kemampuan teknis yang perlu dikuasai. Kemampuan nonteknis seperti sikap dan nilai-nilai yang sering disebut *soft skills* juga perlu dikuasai. Adapun kemampuan *soft skills* yang penting dikuasai seorang produser sebagai berikut.

1. Kreatif dan inovatif dalam merancang program siaran televisi.
2. Kemampuan perencanaan yang baik (*visioner*) untuk menyusun program yang memiliki peluang baik ke depan.
3. Kecermatan dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
4. Kejujuran dalam melakukan tugas terutama dalam hal *budgeting*, penentuan kru, dan sebagainya.
5. Kemampuan komunikasi dan kerja sama yang baik dengan semua kru produksi.

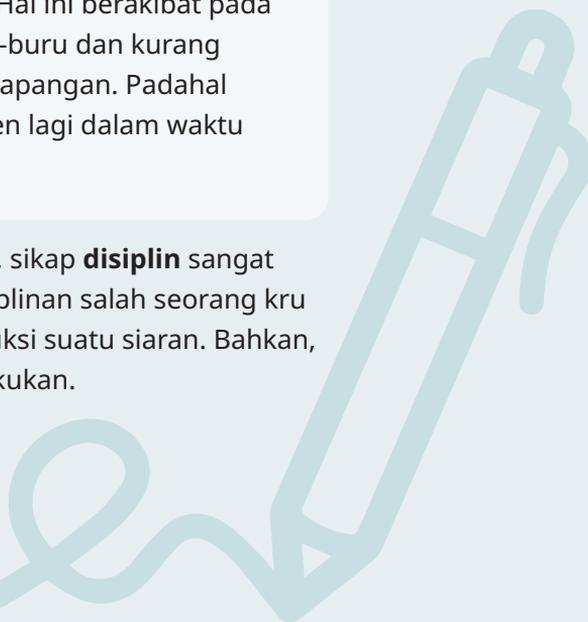
Selain *soft skills* di atas, coba kalian identifikasi lagi, sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) yang penting dimiliki oleh produser.

## B. Penulis Naskah

Untuk mengawali pembahasan subbab ini, mari perhatikan contoh kasus berikut!

Dira seorang penulis naskah baru di salah satu stasiun televisi lokal. Ia mendapat tugas membuat naskah untuk siaran *soft news* upacara Ngaben. Beberapa hari lagi kebetulan salah seorang bangsawan akan mengadakan upacara adat tersebut. Diranya diberi tugas untuk membuat naskah terkait upacara Ngaben. Namun, ia terlambat mengumpulkan naskah untuk dibahas bersama kru produksi. Hal ini berakibat pada *breakdown* naskah yang terburu-buru dan kurang persiapan sebelum produksi di lapangan. Padahal belum tentu ada upacara Ngaben lagi dalam waktu dekat.

Sebagai seorang kru produksi, sikap **disiplin** sangat penting untuk dimiliki. Ketidaksiplinan salah seorang kru dapat berdampak luas pada produksi suatu siaran. Bahkan, produksi bisa terancam gagal dilakukan.





**Gambar 2.2** Penulis naskah memerlukan kemampuan menerjemahkan ide/konsep program acara.

*Sumber: Kemendikbudristek/Khoffa Najma Iftitah (2023)*

Seorang penulis naskah adalah individu yang bertugas menciptakan naskah untuk keperluan penyiaran. Mereka memiliki kemampuan untuk mengubah ide menjadi naskah melalui proses imajinasi, yang melibatkan penginderaan terhadap rangsangan atau inspirasi. Melalui proses ini diharapkan akan menghasilkan tulisan yang menarik dan sarat pesan positif bagi para penonton.

## 1. Tugas Penulis Naskah

Secara lebih terperinci, penulis naskah memiliki tugas sebagai berikut.

### a. Perencanaan

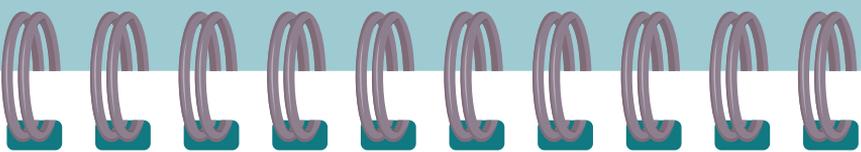
Sebelum menulis naskah, penulis naskah perlu melakukan penelitian mendalam tentang topik berita yang akan ditulis. Penelitian ini harus dilakukan dengan **cermat** sehingga informasi yang diperoleh akurat dan terverifikasi.

### b. Penulisan Naskah

Peran utama penulis naskah ialah menghasilkan naskah berkualitas termasuk narasi, dialog, dan teks pendukung yang akan menjadi acuan dalam proses produksi nantinya. Penulis naskah juga berperan dalam mengembangkan struktur cerita yang baik untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan menarik.

Penulisan naskah perlu mempertimbangkan gaya dan format program televisi jurnalistik yang ditentukan. Selain itu, penulis naskah perlu memastikan kepatuhan terhadap etika jurnalistik dan standar penyiaran dalam penulisan naskah.

Selain kemampuan teknis, penulis naskah harus **kreatif** dan **inovatif** dalam menghasilkan naskah sehingga menjadi menarik saat diproduksi nantinya. Penulis naskah harus berkolaborasi dengan produser dan sutradara dalam proses penulisan ini untuk memastikan naskah yang ditulis sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh produser dan naskah dapat diproduksi. Kolaborasi ini tentunya memerlukan kemampuan **komunikasi** dan **kerja sama** yang baik.



## 2. Prosedur Kerja Penulis Naskah

Untuk melaksanakan tugasnya, prosedur kerja penulis naskah dapat diperinci sebagai berikut.

- a. Melakukan penelitian mendalam tentang topik berita yang akan ditulis untuk memastikan informasi akurat dan terverifikasi.
- b. Menyusun konsep dan struktur cerita yang jelas, mulai dari pendahuluan, isi berita, hingga penutup.  
Dalam tahapan ini, penulis naskah juga mempertimbangkan hal-hal di bawah ini.
  - Menyampaikan informasi dengan bahasa yang jelas, ringkas, dan sesuai dengan target audiens.
  - Mengidentifikasi kutipan penting dan sumber daya yang relevan untuk menambah kekuatan cerita.
  - Memastikan bahwa naskah memiliki alur yang logis dan terorganisasi dengan baik.
  - Memperhatikan tata bahasa, tanda baca, dan kesesuaian gaya penulisan yang diharapkan oleh stasiun televisi atau jaringan yang bersangkutan.
  - Bekerja sama dengan produser, wartawan, penyunting, dan kru produksi lainnya untuk menyusun naskah sesuai visi program.
  - Berkolaborasi dengan wartawan atau reporter untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut atau kutipan yang diperlukan.
- c. Menyampaikan naskah kepada produser dan tim produksi untuk mendapat masukan sebelum finalisasi naskah.
- d. Melakukan revisi dan penyuntingan naskah berdasarkan umpan balik dari tim produksi, produser, atau penyunting.
- e. Menyampaikan naskah final kepada produser dan tim produksi untuk persiapan produksi selanjutnya.



# PROSEDUR KERJA PENULIS NASKAH

**1 PENELITIAN**  
Penelitian mendalam terkait topik siaran.



**2 PENYUSUNAN**  
Penyusunan naskah berupa konsep dan struktur cerita yang jelas.

**3 PENYAMPAIAN**  
Penyampaian naskah kepada produser dan tim produksi.



**4 REVISI**  
Perbaikan naskah berdasarkan masukan.



**5 PENYERAHAN**  
Penyerahan naskah final kepada produser dan tim produksi.

Secara lebih sederhana, prosedur kerja penulis naskah dapat digambarkan sebagai berikut.

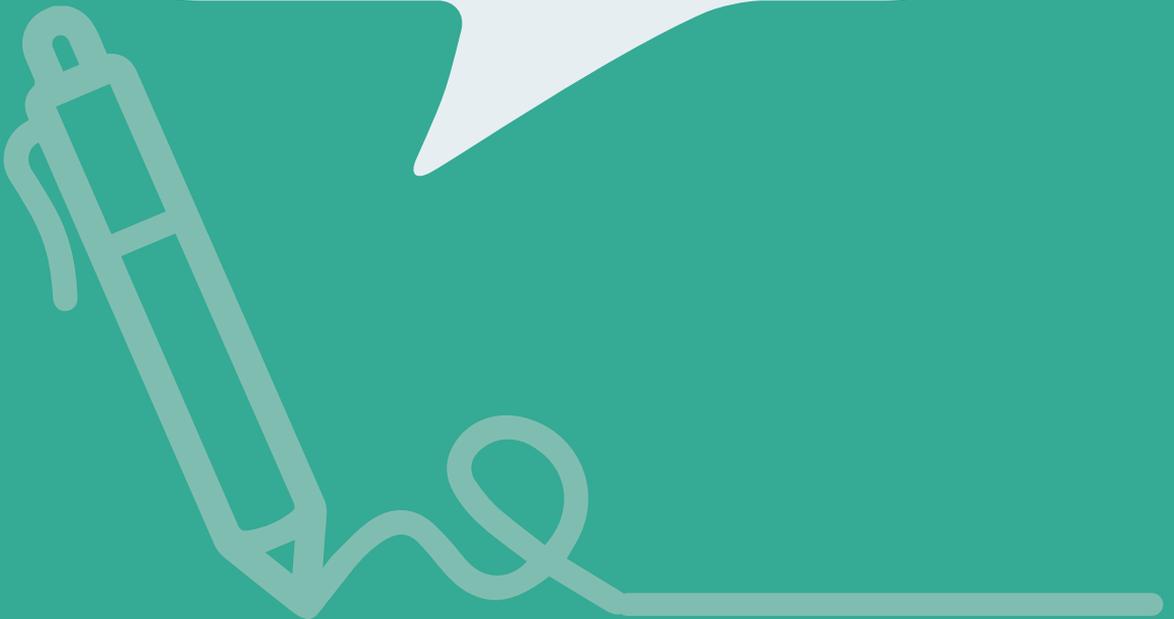




### AKTIVITAS 2.3

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!



## Soft Skills Penulis Naskah

Penulis naskah harus memiliki kemampuan teknis dan sikap yang mendukung tugas-tugasnya. Adapun kemampuan *soft skills* yang penting dikuasai seorang penulis naskah sebagai berikut.

1. Kecermatan dalam menulis naskah sehingga sesuai dengan kaidah-kaidah yang sudah ditentukan.
2. Kreativitas dalam mengembangkan naskah sehingga menjadi program yang menarik.
3. Kemampuan komunikasi dan kerja sama dengan kru produksi lainnya.
4. Sikap terbuka terhadap masukan sehingga masukan-masukan dari produser dan kru produksi lain dapat diterima dan disikapi dengan lapang dada.



Selain *soft skills* di atas, coba kalian identifikasi lagi sikap dan nilai-nilai yang penting dimiliki seorang penulis naskah.

## C. Pengarah Acara/*Program Director*

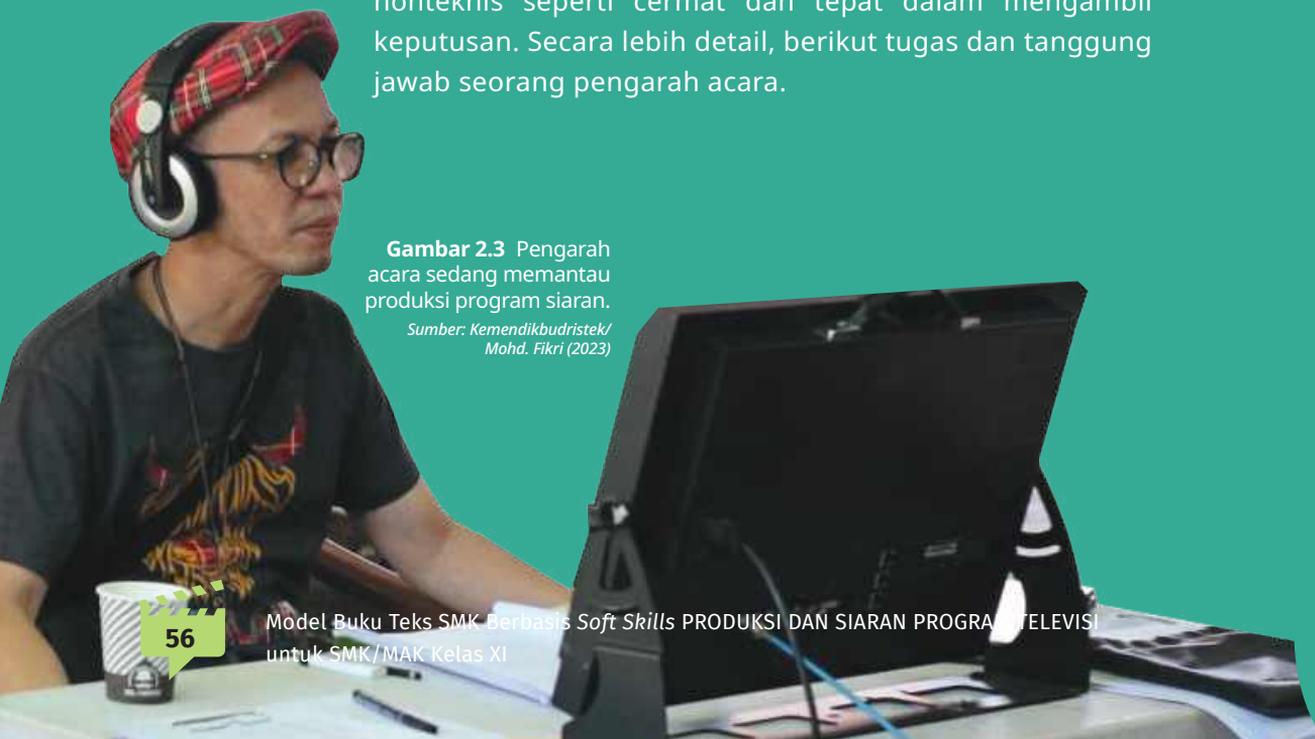
Perhatikan contoh kasus berikut!

Saat mempersiapkan siaran berita harian, pengarah acara harus memilih berita yang akan disiarkan, mengatur urutan cerita, dan membuat keputusan terkait presentasi visual dan audio. Selain itu, pengarah acara 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 terbatas. Pengarah acara harus mengambil keputusan cepat untuk memprioritaskan berita yang akan disajikan secara detail dan berimbang signifikan pada penonton. Pengarah acara harus **cermat dan tepat dalam mengambil keputusan**.

Pengarah acara atau sutradara televisi adalah individu yang memimpin penyutradaraan program televisi dan aktif dalam setiap tahap kreatif mulai dari praproduksi, produksi, hingga pasca produksi, baik untuk program drama maupun nondrama. Mereka dapat bekerja di dalam studio (*indoor*) lokasi di alam terbuka (*outdoor*), dan dapat menggunakan sistem produksi dengan satu atau beberapa kamera. Pengarah acara dapat dikatakan sebagai *leader* dalam sebuah produksi siaran televisi.

Contoh kasus di atas merupakan salah satu tugas seorang pengarah acara. Selain kemampuan teknis, pengarah acara harus memiliki kemampuan nonteknis seperti cermat dan tepat dalam mengambil keputusan. Secara lebih detail, berikut tugas dan tanggung jawab seorang pengarah acara.



**Gambar 2.3** Pengarah acara sedang memantau produksi program siaran.

Sumber: Kemendikbudristek/  
Mohd. Fikri (2023)

## 1. Tugas Pengarah Acara

Seorang pengarah acara memiliki tugas sebagai berikut.

### a. Perencanaan dan Pengembangan

Pengarah acara/sutradara televisi memiliki tugas dalam perencanaan dan pengembangan program jurnalistik. Mereka bekerja sama dengan tim produksi untuk merumuskan konsep, format, dan tujuan program yang sesuai dengan tema atau topik yang dibahas khususnya produser dan penulis naskah. Seperti halnya produser, pengarah acara dalam hal ini perlu memiliki **pemikiran visioner** sehingga mampu menjawab kebutuhan penonton dan menghasilkan program yang berkelanjutan. Selain itu, **kecermatan** dalam melakukan perencanaan penting dimiliki pengarah acara agar mampu membaca peluang dan terobosan untuk pengembangan programnya.

### b. Pengarah Visual

Pengarah acara bertanggung jawab untuk menciptakan pengarahan visual program jurnalistik. Pengarah acara merancang tata letak kamera, komposisi gambar, pengaturan set, dan pencahayaan untuk menciptakan tampilan visual yang menarik sesuai dengan tujuan program. Pengarah acara harus memiliki **kreativitas** sehingga dapat memberikan arahan visual yang menarik dan tepat kepada kru produksi sesuai karakteristik program yang diproduksi. Dalam memberikan arahan visual, pengarah acara harus mampu menyampaikan dengan baik sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman dan dapat diterima dengan baik. Oleh karena itu, kemampuan **komunikasi** sangat penting dimiliki oleh seorang pengarah acara.

### c. Pengarah Penampilan

Pengarah acara harus memberikan arahan kepada pembawa acara, reporter, atau narator program. Pengarah acara juga membantu membangun penampilan yang tepat, mengatur gerakan, ekspresi, dan intonasi suara agar sesuai dengan gaya program dan tujuan jurnalistiknya. Kemampuan **komunikasi yang baik dan efektif** sangat diperlukan untuk memberikan arahan-arahan kepada kru produksi.

#### d. Koordinasi Produksi

Pengarah acara menjadi pusat koordinasi dalam produksi program jurnalistik sehingga **kepemimpinan** seorang sutradara sangat dibutuhkan. Pengarah acara berkomunikasi dengan semua anggota tim produksi, termasuk penulis naskah, produser, penata kamera, penata suara, dan penata artistik untuk memastikan kelancaran produksi dan pencapaian tujuan program. Kemampuan **komunikasi** yang baik sangat diperlukan untuk koordinasi ini.

Selain itu, kemampuan **kolaborasi dan kerja sama** tim yang baik sangat diperlukan oleh pengarah acara untuk menciptakan koordinasi yang sehat antarkru produksi. Dalam fungsi koordinasinya, pengarah acara harus memiliki kemampuan **pemecahan masalah** yang baik. Jika terjadi selisih paham antarkru produksi, pengarah acara harus mampu memberikan solusi agar produksi tetap berjalan lancar tanpa hambatan.

#### e. Pemilihan Materi

Pengarah acara terlibat dalam pemilihan materi atau konten yang akan dimasukkan ke program jurnalistik. Pengarah acara melakukan evaluasi, pemilihan, dan penyusunan narasi atau segmen yang relevan dan menarik bagi audiens. Pada pemilihan materi ini, pengarah acara harus memiliki kemampuan **pengambilan keputusan yang tepat dan cermat** sehingga materi yang terpilih sesuai dengan kebutuhan dan segmentasi penonton. Pengarah acara harus mampu memutuskan berita yang lebih banyak dibahas dalam satu program dan berita yang disampaikan sekilas.



## 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?

### f. Pengambilan Gambar

Pengarah acara mengarahkan pengambilan gambar selama produksi program jurnalistik. Mereka bekerja sama dengan penata kamera untuk menentukan sudut pandang, gerakan kamera, dan komposisi terbaik untuk mendukung narasi dan tujuan program. Fungsi pengarah acara sebagai pengarah membutuhkan kemampuan **komunikasi** yang mumpuni sehingga tidak menimbulkan multitafsir atau menyinggung orang lain. Kemampuan **kolaborasi** dan **kerja sama** tim yang kompak sangat penting untuk menciptakan lingkungan dan atmosfer kerja yang harmonis. Dengan demikian, dapat dihasilkan program siaran jurnalistik yang berkualitas.

### g. Editing dan Pascaproduksi

Pengarah acara televisi terlibat dalam proses *editing* dan pascaproduksi program. Mereka memberikan arahan kepada penyunting video untuk memastikan pemilihan adegan yang tepat, urutan yang kohesif, dan penyampaian narasi yang kuat dalam versi final program. Arahan pengarah acara harus disampaikan dengan komunikasi yang baik agar dapat diterima dengan baik pula oleh editor. Selain itu, pengarah acara harus selalu **menjaga etika jurnalistik** sehingga tidak ada niatan untuk mengarahkan editor menyunting bagian-bagian tertentu yang akan menimbulkan kegaduhan dalam masyarakat.

## 2. Prosedur Kerja Pengarah Acara

Pengarah acara berperan dari praproduksi hingga pascaproduksi. Perhatikan infografik berikut.



Secara lebih detail, prosedur kerja pengarah acara sesuai infografik di atas sebagai berikut.

### a. Tahapan Praproduksi

Perhatikan ilustrasi tahapan praproduksi berikut.



Gambar 2.4 Diskusi praproduksi

Sebelum masuk ke tahap praproduksi, diperlukan persiapan yang harus dilakukan oleh pengarah acara. Persiapan yang perlu dilakukan sebagai berikut.

- 1) Membaca dan menganalisis naskah/skrip, rencana produksi, dan hasil riset yang telah dilakukan. Dalam analisis ini, pengarah acara harus **cermat** dan **kreatif** agar siaran yang dihasilkan sesuai dengan konsep dan rencana produksi yang sudah disusun.
- 2) Pengarah acara harus berkoordinasi dengan tim produksi untuk memahami tujuan program, tema, dan segmen yang akan disajikan. Dalam hal ini pengarah acara harus memiliki kemampuan **leadership** yang mumpuni, **kolaborasi** tim, dan kemampuan **komunikasi** yang baik.

Dalam tahapan praproduksi, pengarah acara memiliki prosedur kerja seperti berikut.

- 1) Menerjemahkan jadwal produksi yang telah disusun oleh produser menjadi jadwal yang lebih operasional. Misalnya sebuah program siaran dokumenter yang terbagi menjadi 10 *scene* dan pengambilan gambar akan dilakukan di beberapa lokasi. Pengarah acara akan mengatur jadwal pengambilan *scene-scene* yang berlokasi sama dalam waktu yang sama. Hal ini agar produksi dapat berjalan efektif dan efisien. Dalam hal ini, pengarah acara harus **cermat** sehingga tidak ada bentrok jadwal, kesalahan set, ataupun lainnya.
- 2) Berkoordinasi dengan penata artistik untuk merencanakan tata letak set, dekorasi, dan properti sesuai konsep visual program. Dalam perencanaan ini, **kreativitas** pengarah acara sangat dibutuhkan. Selain itu, **komunikasi** yang baik dan efektif dengan penata artistik harus dilakukan agar pesan dapat diterima dengan baik.
- 3) Berkoordinasi dengan penata suara, penata kamera, dan penata cahaya untuk memastikan persiapan teknis yang tepat, termasuk pengaturan mikrofon, kabel, peralatan rekaman suara, kamera, dan peralatan pencahayaan. **Komunikasi** yang baik dan efektif dengan penata suara dan kamera menjadi faktor kunci keberhasilan koordinasi ini. **Kecermatan** pengarah acara dalam mengontrol persiapan sangat penting agar tidak ada hal-hal teknis dan nonteknis yang terlewat sehingga dapat menghambat proses produksi. Sebagai contoh, tidak cermat dalam mempersiapkan mikrofon sehingga saat pengambilan gambar mikrofon tidak dapat digunakan.
- 4) Mengadakan pertemuan praproduksi dengan tim produksi untuk membahas perincian produksi, arahan artistik, dan tujuan jurnalistik program.



## b. Tahapan Produksi

Pengarah acara berperan menyeluruh dalam memberi arahan dan koordinasi dengan semua kru produksi. Tahapan produksi mencakup kegiatan berikut.

- 1) Mengarahkan pengambilan gambar selama produksi program jurnalistik.
- 2) Memberikan instruksi kepada penata kamera mengenai sudut pandang, gerakan kamera, dan komposisi yang diinginkan untuk setiap adegan.
- 3) Mengoordinasikan aksi dan gerakan pembawa acara, reporter, narator, atau pengisi acara lainnya sesuai dengan skrip dan arahan visual yang telah ditentukan.
- 4) Memastikan kualitas gambar yang baik, pencahayaan yang tepat, dan kejelasan visual dalam setiap pengambilan gambar.
- 5) Memastikan kolaborasi yang efektif antara anggota tim produksi, termasuk kru teknis, reporter, editor, dan lainnya.
- 6) Mengawasi dan mengarahkan seluruh proses produksi untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan program jurnalistik.
- 7) Berkomunikasi secara aktif dengan tim produksi untuk memastikan visi program tercapai dan memperbaiki jika ada masalah yang timbul selama produksi.
- 8) Mengambil keputusan kreatif dan membuat perubahan saat diperlukan untuk mencapai kualitas produksi yang diinginkan.

## c. Tahapan Pascaproduksi

Prosedur kerja pengarah acara dalam tahapan pascaproduksi antara lain sebagai berikut.

- 1) Melibatkan diri dalam proses *editing* untuk memastikan narasi, adegan, dan visual sesuai dengan tujuan jurnalistik program.
- 2) Bekerja sama dengan editor untuk memilih dan menyusun materi yang telah direkam menjadi versi final program.
- 3) Memberikan arahan dan masukan kepada editor mengenai pemilihan adegan, urutan, dan penggunaan elemen visual yang mendukung cerita program.
- 4) Mengawasi proses *finishing*, termasuk penyesuaian warna, pengeditan audio, dan penambahan elemen grafis jika diperlukan.



## 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?

### Soft Skills Pengarah Acara

Pengarah acara merupakan pemimpin dalam produksi siaran. Oleh karena itu, tidak hanya kemampuan teknis saja yang penting dimiliki oleh pengarah acara. Kemampuan nonteknis juga penting dikuasai. Contoh kemampuan tersebut seperti berikut.

1. Kepemimpinan sangat diperlukan untuk mengoordinasi seluruh kru produksi dengan baik.
2. Kreatif dalam memberikan arahan agar menghasilkan program yang menarik.
3. Komunikasi sangat penting dimiliki agar tidak timbul kesalahpahaman dalam memberikan arahan.
4. Kerja sama tim untuk berkolaborasi menghasilkan program yang berkualitas.
5. Kemampuan pemecahan masalah untuk memberikan solusi-solusi terhadap hambatan yang ada.

Coba kalian identifikasi lagi sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) lain yang penting dimiliki oleh pengarah acara.

## D. Penata Kamera

Perhatikan contoh permasalahan berikut!

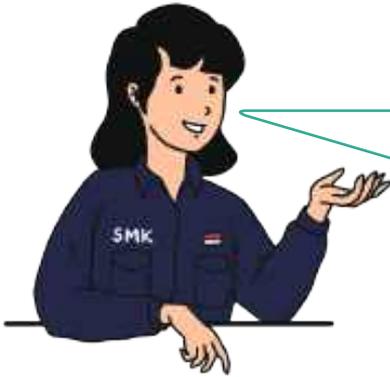
Toni seorang lulusan SMK Program Keahlian *Broadcasting* dan Perfilman. Ia baru saja diterima di salah satu stasiun televisi lokal di daerahnya. Ia melamar sebagai kamerawan, seperti yang ia alami sejak kelas XI. Ia hanya menguasai satu tipe kamera karena di sekolahnya dahulu hanya tersedia satu tipe 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.

Kalian mungkin juga akan menghadapi permasalahan seperti di atas saat memasuki dunia kerja sebagai penata kamera. Bisa jadi peralatan yang tersedia di sekolah kalian saat ini berbeda dengan yang akan kalian gunakan di dunia kerja nanti. Sikap **mau terus belajar** dan **mudah beradaptasi** akan sangat membantu kalian sukses dalam setiap pekerjaan.

**Gambar 2.5** Proses pengambilan gambar siaran *podcast*

Sumber: Kemendikbudristek/Akunnas Pratama (2023)





Penata kamera merupakan kru produksi yang bertugas merekam gambar menggunakan perangkat keras dengan arahan sutradara. Apa tugas dan prosedur kerja penata kamera? Mari simak penjelasan berikut.

## 1. Tugas Penata Kamera

Tugas seorang penata kamera sebagai berikut.

### a. Mengambil Gambar yang Berkualitas

Penata kamera bertanggung jawab untuk menciptakan gambar-gambar yang berkualitas tinggi dan estetis dalam program jurnalistik. Mereka harus menguasai teknik pencahayaan, komposisi, dan pengaturan kamera untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penata kamera harus memiliki **kreativitas** tinggi sehingga ide-ide pengambilan gambar *out of the box* bisa terus digali untuk menghasilkan gambar yang menarik.

### b. Memahami Konsep Program

Penata kamera harus memahami dengan baik konsep program jurnalistik dan tujuan yang ingin dicapai. Mereka harus dapat memvisualisasikan konsep tersebut dalam pengambilan gambar secara tepat. Kreativitas sangat penting dimiliki oleh penata kamera dalam melaksanakan tugas ini. Dengan **kreativitas**, penata kamera akan memiliki cara untuk memvisualkan konsep yang sudah dirancang menjadi tampilan gambar yang menarik pemirsa.

### c. Kolaborasi dengan Sutradara

Penata kamera bekerja sama dengan sutradara televisi untuk memahami visi kreatif program. Penata kamera harus mampu menginterpretasikan dan menerapkan arahan sutradara dalam pengambilan gambar. Penata kamera akan menerima arahan dari sutradara. Penata kamera harus bersikap *open minded*/**terbuka terhadap arahan dan masukan** yang diberikan sutradara.

Jika ada arahan yang memang bertentangan dengan pengambilan gambar, penata kamera harus mampu menyampaikan argumennya dengan cara komunikasi yang baik.

Pekerjaan kru produksi merupakan pekerjaan kelompok yang saling berkait sehingga kemampuan **bekerja sama** dan **mudah beradaptasi** sangat penting dimiliki penata kamera. Kru produksi sering dihadapkan pada *rolling* kru produksi atau perubahan peralatan sehingga penata kamera harus pandai menyesuaikan diri.

#### d. Pemilihan Sudut Pandang yang Tepat

Penata kamera harus mampu memilih sudut pandang yang sesuai untuk setiap adegan atau situasi. Penata kamera harus dapat menggambarkan adegan dengan cara yang paling efektif dan informatif. Pemilihan sudut pandang ini juga tidak boleh bertentangan dengan **prinsip pemberitaan berimbang**. Pemilihan sudut pandang dengan **cermat** dapat membawa pemirsa larut dalam adegan atau berita yang sedang diproduksi.

#### e. Perhatian terhadap Elemen Teknis

Penata kamera harus memiliki kepekaan terhadap detail. Penata kamera harus memperhatikan elemen-elemen seperti pencahayaan, fokus, kedalaman bidang, komposisi, dan pengaturan kamera untuk menghasilkan gambar yang menarik dan informatif. Hal ini membutuhkan **kecermatan** tinggi sehingga tidak ada elemen yang terlewat saat pengambilan gambar.

#### f. Pemeliharaan Peralatan

Penata kamera membutuhkan berbagai peralatan pendukung. Oleh karena itu, penata kamera harus **bertanggung jawab** untuk menjaga, memelihara, dan memeriksa peralatannya sehingga terus berfungsi dengan baik. Jika ada peralatan rusak, penata kamera wajib segera memperbaikinya/membawa ke bengkel untuk perbaikan.

## 2. Prosedur Kerja Penata Kamera

Penata kamera memiliki prosedur kerja seperti tampak pada alur berikut.



### Persiapan Praproduksi

Melakukan pengecekan peralatan, mengatur *setting* kamera, dan koordinasi dengan tim produksi terkait rencana produksi.

### Kerja Sama dengan Tim Produksi

Kolaborasi dengan pengarah acara, penata cahaya, dan penata suara untuk menghasilkan gambar yang diinginkan.



### Pengambilan Gambar

Meliputi tahapan produksi pengambilan gambar.

### Penanganan Teknis

Meliputi pengoperasian teknis kamera, penyesuaian gambar, peralatan tambahan, dan pemeliharaan alat.



### Evaluasi dan Pemantauan

Meliputi evaluasi hasil gambar dan penyesuaian situasi, perbaikan pengambilan gambar jika diperlukan.

Penjelasan lebih lanjut dari prosedur kerja penata kamera sebagai berikut.

### a. Persiapan Praproduksi

- 1) Melakukan pengecekan peralatan kamera dan memastikan semuanya berfungsi dengan baik.
- 2) Mengatur *setting* kamera sesuai dengan kebutuhan produksi.
- 3) Berkoordinasi dengan tim produksi untuk memahami rencana dan persiapan teknis lainnya.

### b. Kerja Sama dengan Tim Produksi

- 1) Berkomunikasi dengan sutradara dan anggota tim produksi lainnya untuk memastikan kebutuhan pengambilan gambar terpenuhi.
- 2) Bekerja sama dengan penata cahaya untuk memastikan sinergi antara elemen-elemen produksi, misalnya:
  - bekerja sama dalam menciptakan pencahayaan sesuai *mood* dan suasana yang diinginkan dalam program;
  - membantu penata cahaya dalam penyesuaian pencahayaan jika diperlukan selama pengambilan gambar; dan
  - komunikasi yang baik dengan penata cahaya untuk memastikan kualitas visual yang konsisten.
- 3) Bekerja sama dengan penata suara untuk memastikan sinergi antara elemen-elemen produksi, seperti:
  - memastikan kualitas rekaman suara baik selama pengambilan gambar;
  - menghindari gangguan suara yang tidak diinginkan atau memengaruhi kualitas rekaman suara; dan
  - berkoordinasi dengan penata suara dalam hal penempatan mikrofon dan pengaturan audio yang tepat.
- 4) Mengikuti arahan sutradara dan kolaborasi dengan tim untuk mencapai visi yang diinginkan.

### c. Pengambilan Gambar

- 1) Memastikan kamera dan peralatan teknis lainnya siap digunakan.
- 2) Mengatur pencahayaan dan melakukan penyesuaian yang diperlukan.
- 3) Mengatur sudut pandang dan komposisi yang tepat untuk setiap adegan.
- 4) Menggunakan teknik pengambilan gambar yang kreatif, seperti pergerakan kamera atau penggunaan tripod.
- 5) Dalam melakukan pengambilan gambar ini, aspek kreativitas dan inovasi sangat dibutuhkan oleh penata kamera, misalnya dalam hal berikut ini.
  - Membawa kreativitas dalam pengambilan gambar untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan unik.
  - Menggunakan teknik komposisi yang kreatif, seperti *framing* yang unik atau pergerakan kamera yang dinamis untuk memperkaya pengalaman visual pemirsa.
  - Mencari cara baru dan inovatif untuk menggambarkan cerita atau kejadian dalam program jurnalistik.

### d. Penanganan Teknis

- 1) Memahami dan menguasai pengoperasian peralatan kamera dan peralatan teknis lainnya.
- 2) Memantau kualitas gambar dan melakukan penyesuaian jika diperlukan, seperti penyesuaian fokus, eksposur, dan *setting* kamera lainnya.
- 3) Memastikan penggunaan peralatan tambahan seperti tripod, *steadicam*, atau *crane* jika diperlukan.
- 4) Menjaga peralatan kamera dalam kondisi baik dan melakukan perawatan rutin untuk memastikan kualitas pengambilan gambar yang optimal.

### e. Evaluasi dan Pemantauan

- 1) Melakukan evaluasi kualitas gambar serta memastikan kesesuaian dengan standar produksi dan keinginan sutradara.
- 2) Memonitor dan memperhatikan perubahan situasi atau kondisi selama pengambilan gambar untuk memastikan hasil yang baik.
- 3) Mengambil tindakan perbaikan jika diperlukan, seperti penyesuaian teknis atau perubahan sudut pandang.



## 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?

### Soft Skills Penata Kamera

Untuk menunjang tugasnya, penata kamera perlu memiliki keterampilan teknis dan nonteknis (*soft skill*). Adapun *soft skills* yang dibutuhkan oleh penata kamera sebagai berikut.

1. Komunikasi
2. Kerja sama
3. Kreativitas
4. Mudah beradaptasi
5. Kecermatan
6. Terbuka terhadap masukan

Identifikasilah *soft skills* lain yang diperlukan oleh penata kamera!



## E. Penata Cahaya

Perhatikan contoh kasus 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.



**Gambar 2.6** Penata cahaya sedang bekerja bersama kru produksi

*Sumber: Kemendikbudristek/Mohd. Fikri (2023)*

Penata cahaya merupakan kru produksi yang bertanggung jawab mengatur pencahayaan selama proses produksi. Penata cahaya bertugas mengatur pencahayaan, baik untuk pengambilan gambar dalam ruangan maupun luar ruangan.

## 1. Tugas Penata Cahaya

Tugas seorang penata cahaya sebagai berikut.

### a. Pengaturan Cahaya dan Kualitas Visual

Seorang penata cahaya bertugas membuat dan mengatur pencahayaan yang sesuai untuk produksi program televisi jurnalistik. Penata cahaya juga membantu menciptakan suasana yang tepat dan mendukung pengambilan gambar. Hal ini bertujuan untuk memastikan pencahayaan yang digunakan memberikan kualitas visual yang baik dan mengomunikasikan pesan yang diinginkan.

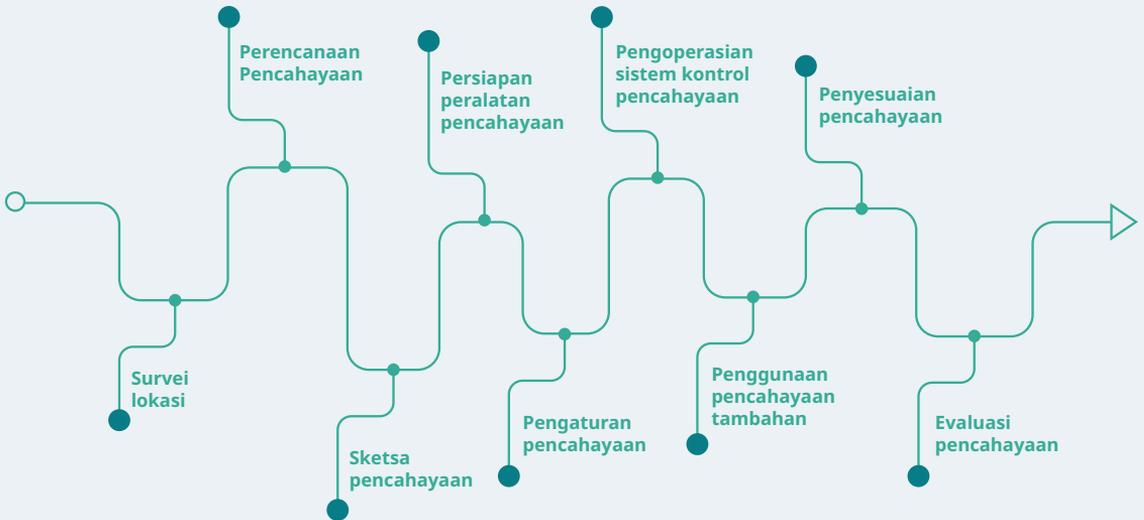
Penata cahaya harus **cermat** dan **kreatif** sehingga pencahayaan yang dihasilkan sesuai dengan standar yang diinginkan. Dalam menjalankan tugasnya, penata cahaya selalu berkoordinasi dengan kru produksi lain seperti pengarah acara, produser, dan penata kamera. Oleh karena itu, penata cahaya harus dapat **berkomunikasi dengan baik** dan dapat **bekerja sama** dalam tim.

### b. Perawatan Alat

Penata cahaya harus menjaga peralatan pencahayaan dalam kondisi baik dan aman. Penata cahaya juga harus melakukan perawatan rutin terhadap peralatan pencahayaan, serta memeriksa dan memastikan keamanan selama penggunaan. Dalam melaksanakan tugas ini, penata cahaya hendaknya melakukannya dengan penuh **tanggung jawab** dan memiliki **sense of belonging** (rasa memiliki) terhadap peralatan-peralatan tersebut. Dengan perasaan tersebut, penata cahaya akan sepenuhnya merawat peralatan dengan baik.

## 2. Prosedur Kerja Penata Cahaya

Penata cahaya memiliki prosedur kerja seperti tampak pada alur berikut.



Penjelasan lebih lanjut dari prosedur kerja penata cahaya sebagai berikut.

- Melakukan survei lokasi untuk mengevaluasi kebutuhan pencahayaan, memperhatikan sumber cahaya alami, ruang, dan peralatan yang tersedia.
- Merencanakan pencahayaan yang sesuai untuk setiap adegan atau lokasi dalam program televisi jurnalistik (koordinasi dengan produser, sutradara, dan penata kamera).
- Membuat sketsa pencahayaan atau plot cahaya sebagai panduan untuk penataan pencahayaan yang efektif.
- Menyiapkan peralatan pencahayaan, termasuk pemasangan lampu, filter, dan perlengkapan lain yang diperlukan.
- Mengatur intensitas, warna, dan sudut pencahayaan yang optimal untuk menciptakan efek visual yang diinginkan (kerja sama dengan sutradara dan penata kamera).
- Mengoperasikan sistem kontrol pencahayaan selama proses pengambilan gambar dan mengubah pencahayaan sesuai dengan kebutuhan sutradara atau penata kamera.
- Mempertimbangkan penggunaan pencahayaan tambahan seperti *backlights*, *fill lights*, atau efek khusus untuk menciptakan suasana yang diinginkan.
- Melakukan penyesuaian pencahayaan secara *real-time* selama pengambilan gambar jika diperlukan.
- Mengevaluasi pencahayaan setelah produksi.



## 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?

### Soft Skills Penata Cahaya

Penata cahaya tidak hanya dituntut untuk menguasai keterampilan teknis, tetapi juga sikap dan nilai-nilai hidup (*soft skills*) yang mendukung pekerjaannya. Kemampuan nonteknis yang perlu dimiliki penata cahaya sebagai berikut.

1. Kecermatan dalam mengatur pencahayaan sehingga mendukung pengambilan gambar secara tajam.
2. Kreativitas dalam mengatur pencahayaan.
3. Komunikasi dan kerja sama yang baik dengan tim produksi.
4. *Sense of belonging* terhadap peralatan sehingga akan menjaganya dengan baik.



Identifikasilah *soft skills* lain yang perlu dimiliki oleh seorang penata cahaya!

## F. Penata Suara

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.

Contoh kasus ini mengingatkan bahwa menjadi seorang penata suara perlu kecermatan dan ketelatenan. Persiapan sebelum produksi perlu selalu dilakukan termasuk memeriksa seluruh peralatan yang akan digunakan dan memastikan alat-alat berfungsi dengan baik.

**Gambar 2.7** Penata suara sedang merekam adegan

Sumber: Kemendikbudristek/Mohd. Fikri (2023)



Penata suara merupakan kru produksi yang bertanggung jawab untuk menghasilkan suara yang baik dalam suatu produksi siaran. Gambaran umum mengenai tugas dan prosedur kerja seorang penata suara dalam program televisi jurnalistik sebagai berikut.



## 1. Tugas Penata Suara

Penata suara memiliki tugas sebagai berikut.

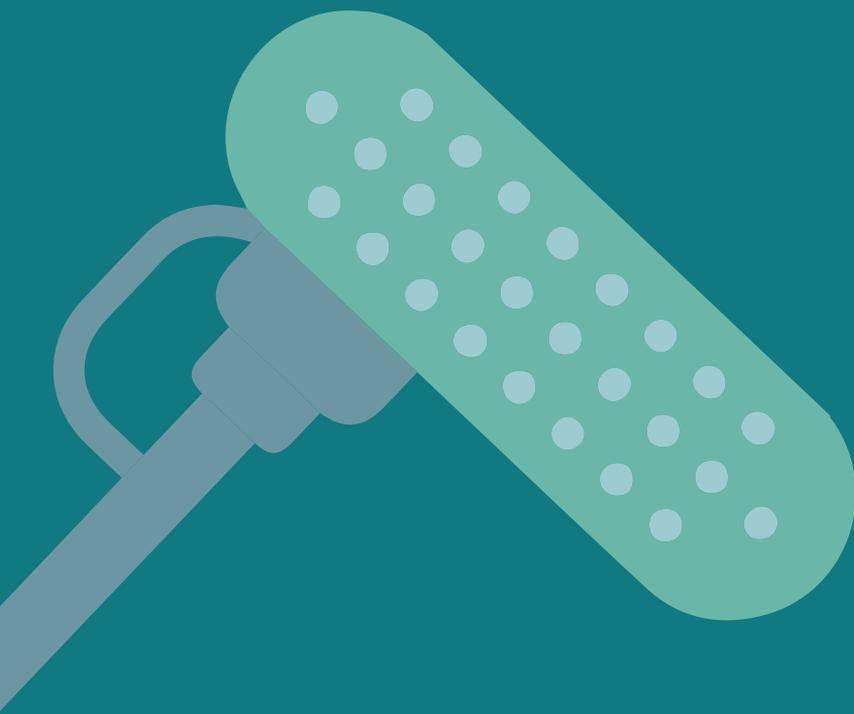
### a. Perekaman Suara

Penata suara bertanggung jawab untuk merekam suara yang berkualitas tinggi selama proses produksi program jurnalistik. Penata suara bertugas memastikan suara direkam dengan jelas, bebas dari gangguan, dan memenuhi standar kualitas audio yang diinginkan. Penata suara harus secara **detail** dan **cermat** memperhatikan setiap suara yang terekam.

### b. Perancangan Audio

Komponen audio dalam suatu program sering tidak hanya melibatkan suara yang direkam pada saat pengambilan gambar, tetapi memungkinkan penata suara menambahkan efek suara lain yang mendukung. Penata suara berperan dalam merancang elemen audio yang sesuai dengan konten program. Penata suara memilih dan menyesuaikan elemen audio, seperti musik latar, efek suara, dan penggunaan mikrofon yang tepat, untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tujuan program.

Dalam merancang elemen audio ini, penata suara wajib **menghormati** dan mengikuti kaidah **hak cipta** yang dimiliki oleh setiap elemen audio yang akan digunakan atau menggunakan elemen yang bebas hak cipta. Jika diperlukan, penata suara harus berkoordinasi dengan kru produksi lain untuk memastikan perizinan terkait penggunaan elemen audio yang dicantumkan dari sumber-sumber lain.



### c. *Mixing Audio*

Penata suara melakukan proses *mixing* audio untuk menggabungkan berbagai sumber suara menjadi satu kesatuan yang seimbang. Penata suara mengatur tingkat volume, *panning*, dan kualitas suara agar semua elemen audio terdengar jelas dan seimbang. Penggabungan beberapa sumber suara membutuhkan **kreativitas** sehingga menghasilkan suara yang menarik.

### d. *Editing Audio*

Penata suara melakukan *editing* audio untuk memastikan kesesuaian waktu, kejelasan, dan kualitas suara. Penata suara dapat melakukan pemotongan, perbaikan, atau penyesuaian lain pada rekaman suara agar sesuai dengan kebutuhan program. Dalam mengedit audio, penata suara harus **cermat** agar tidak ada bagian penting yang terpotong dan mengakibatkan pesan tidak sampai kepada penonton.

### e. Kontrol Kualitas

Penata suara bertanggung jawab memastikan kualitas audio yang dihasilkan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Penata suara melakukan peninjauan dan pengujian untuk memastikan rekaman suara bebas dari kebisingan, distorsi, atau gangguan lainnya. Dalam mengontrol kualitas, penata suara harus **cermat** sehingga kualitas suara terjamin.

### f. Koordinasi dengan Tim Produksi

Penata suara tidak dapat bekerja sendiri, tetapi harus berkoordinasi dengan kru produksi lain. Penata suara harus berkomunikasi secara teratur dengan sutradara, produser, penulis, dan anggota kru produksi lainnya untuk memastikan kebutuhan audio terpenuhi. Penata suara juga harus **terbuka dalam menerima umpan balik dan arahan** dari tim produksi untuk melakukan perubahan atau penyempurnaan pada elemen audio. Dalam hal ini, seorang penata suara harus dapat berkomunikasi dengan baik dan memiliki kemampuan **kerja sama** yang baik.



## 2. Prosedur Kerja Penata Suara

Penata suara memiliki prosedur kerja yang tampak pada alur berikut.



Penjelasan mengenai prosedur kerja penata suara sesuai dengan alur tersebut sebagai berikut.

### a. Persiapan Praproduksi

- 1) Mengkaji skrip dan rencana produksi untuk memahami kebutuhan audio program.
- 2) Memastikan ketersediaan peralatan audio yang diperlukan, seperti mikrofon, *mixer*, dan perangkat perekam.
- 3) Berkoordinasi dengan sutradara dan penata suara lainnya untuk memahami visi dan kebutuhan audio program.

### b. Perekaman Suara

- 1) Mengatur dan mengoperasikan peralatan audio, seperti mikrofon, *mixer*, dan perekam suara untuk merekam dialog, wawancara, atau narasi.
- 2) Mengarahkan presenter, reporter, atau narator untuk menghasilkan suara yang berkualitas tinggi.
- 3) Memastikan kualitas suara yang direkam memenuhi standar yang ditetapkan.

### c. Perancangan Audio

- 1) Memilih dan mengedit musik latar, efek suara, atau elemen audio lainnya sesuai dengan konten dan suasana program.
- 2) Mengatur dan menyesuaikan elemen audio untuk mencapai keseimbangan yang tepat antara suara narasi, musik, dan efek suara.

#### d. *Mixing dan Editing Audio*

- 1) Melakukan proses *mixing* audio untuk menggabungkan beberapa sumber suara.
- 2) Mengatur tingkat volume, *panning*, dan *equalization* untuk mencapai keseimbangan yang tepat antara elemen audio yang berbeda.
- 3) Mengedit rekaman suara, termasuk pemotongan, penyesuaian waktu, perbaikan kebisingan, atau penyesuaian lainnya sesuai kebutuhan program.
- 4) Menyusun ulang elemen audio agar sesuai dengan urutan yang diinginkan dan memastikan transisi yang halus antara bagian-bagian program.

### **e. *Mixing dengan Video***

- 1) Berkolaborasi dengan tim penyunting video untuk menyatukan audio dengan gambar dalam program.
- 2) Memastikan sinkronisasi yang tepat antara rekaman suara dan adegan yang ditampilkan.
- 3) Menyesuaikan kualitas audio agar sesuai dengan kualitas visual yang diinginkan.

### **f. *Kontrol Kualitas***

- 1) Mendengarkan dan mengevaluasi rekaman audio secara keseluruhan untuk memastikan kualitas yang baik dan kejelasan suara.
- 2) Memperbaiki atau melakukan penyesuaian lainnya jika ada masalah atau ketidaksesuaian dalam rekaman suara.
- 3) Melakukan pengujian audio pada berbagai perangkat dan sistem reproduksi untuk memastikan kualitas audio tetap konsisten di berbagai platform.



## 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?

## Soft Skills Penata Suara

Penata suara harus menguasai keterampilan nonteknis yang mencakup sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) yang mendukung pekerjaannya. Kemampuan nonteknis tersebut sebagai berikut.

1. Kecermatan dalam merekam suara dan mengedit suara.
2. Kreativitas dalam menghasilkan suara yang menarik dan sesuai.
3. Terbuka dalam menerima masukan.
4. Komunikasi dan kerja sama dengan kru produksi lainnya.
5. Menghormati hak cipta karya orang lain.



Identifikasilah *soft skills* lain yang perlu dimiliki oleh seorang penata suara!

## G. Penata Artistik

Perhatikan contoh kasus 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 *stereof foam* dan bahan lainnya. Penata artistik harus memiliki kreativitas tinggi sehingga menghasilkan konsep artistik yang menarik dan sesuai dengan konsep acara.



Penata artistik merupakan kru yang bertanggung jawab menciptakan suasana yang mendukung karakteristik siaran. Penata artistik biasanya dibagi lagi menjadi beberapa divisi, seperti set studio, *design*, *wardrobe*, *make up*, dan *property*. Misalnya, dalam sebuah *talk show* yang mengambil tema *camping*, penata artistik akan menyiapkan properti yang mendukung tema tersebut seperti tenda, api unggun, dan pohon tiruan. Penata artistik juga akan menyiapkan *wardrobe* dan mendandani pengisi acara dengan pakaian dan *make up* yang sesuai dengan tema tersebut. Berbeda lagi dengan siaran berita *hard news*, presenter akan didandani dengan pakaian rapi formal dengan set studio yang sesuai.



**Gambar 2.8** Penata artistik mempersiapkan properti

*Sumber: Kemendikbudristek/Mohd. Fikri (2023)*

Selain kreativitas, penata artistik harus memiliki **kecermatan** sehingga mampu menyajikan set yang detail sesuai dengan karakteristik acara. Adapun tugas dan prosedur kerja seorang penata artistik dalam program acara televisi jurnalistik sebagai berikut.

## 1. Tugas Penata Artistik

Penata artistik memiliki tugas sebagai berikut.

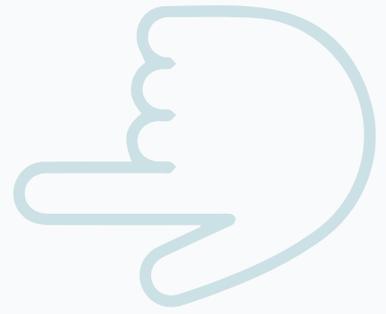
### a. Perancangan Visual

Penata artistik bertanggung jawab merancang tampilan visual program televisi jurnalistik. Penata artistik menciptakan konsep artistik, gaya visual, dan pemilihan elemen dekorasi yang sesuai dengan konten program. Perancangan visual ini tidak hanya terbatas pada set studio dan dekorasi, tetapi juga meliputi *wardrobe* dan *make up* pengisi acara. Kostum/pakaian yang sesuai dengan tema acara dan *make up look* pengisi acara juga sudah harus dipikirkan dalam perancangan visual ini. **Kreativitas** sangat diperlukan oleh penata artistik sehingga dapat melahirkan konsep-konsep artistik yang menarik dan sesuai dengan karakteristik acara tersebut.

### b. Pengaturan Set

Penata artistik mengatur set dan dekorasi yang digunakan dalam program jurnalistik. Penata artistik memastikan bahwa set dan properti yang digunakan mencerminkan suasana yang diinginkan dan mendukung narasi program. Dalam hal ini, **kreativitas** menjadi kunci keberhasilan penata artistik dalam menciptakan set yang menarik.





### c. Pengaturan Tata Cahaya

Penata artistik bekerja sama dengan penata cahaya untuk menciptakan pencahayaan yang sesuai dengan konsep artistik program. Penata artistik memastikan pencahayaan yang tepat untuk menciptakan suasana yang diinginkan dan menyoroti elemen visual yang penting. Penata artistik harus memiliki kemampuan **komunikasi** dan **kerja sama** yang baik sehingga kolaborasi dengan penata cahaya dapat terjalin dengan kompak.

### d. Pemilihan dan Penyediaan Properti, *Wardrobe*, dan *Make Up*

Penata artistik bertanggung jawab untuk memilih dan menyediakan properti, *wardrobe*, dan *make up* yang diperlukan dalam program jurnalistik. Penata artistik memastikan bahwa properti, *wardrobe*, dan *make up* yang digunakan mendukung narasi program dan sesuai dengan konsep artistik yang telah ditentukan. Dalam hal ini, penata artistik harus **kreatif** sehingga properti yang digunakan sesuai dengan konsep artistik yang dibangun.

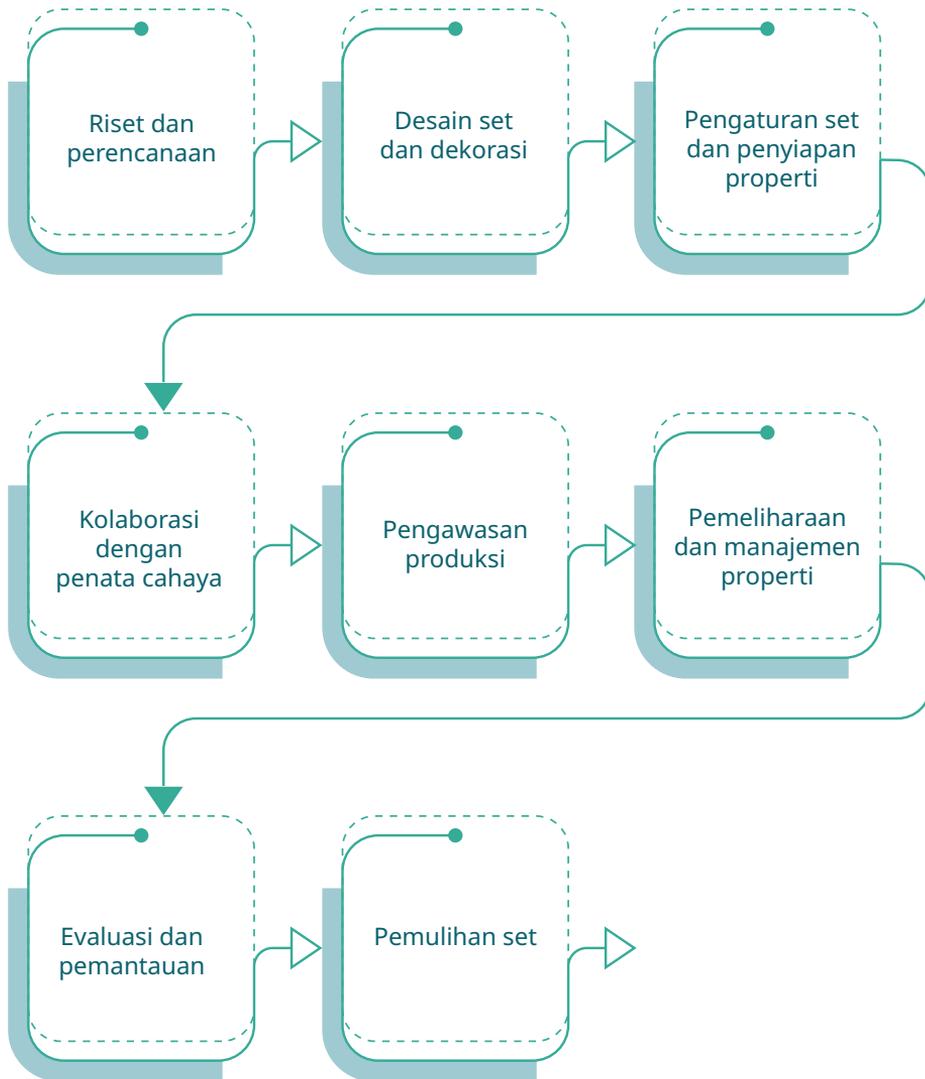
### e. Kolaborasi dengan Tim Produksi

Penata artistik bekerja sama dengan pengarah acara, produser, penata kamera, dan anggota tim produksi lainnya untuk memastikan konsistensi visual dalam program jurnalistik. Penata artistik berkolaborasi untuk memahami visi kreatif program dan menjaga kesinambungan antara elemen-elemen produksi. Untuk itu, penata artistik harus dapat **berkomunikasi** dan **bekerja sama** dengan baik dengan seluruh kru produksi.



## 2. Prosedur Kerja Penata Artistik

Prosedur kerja penata artistik dapat digambarkan dalam alur berikut.



Penjelasan lebih lanjut mengenai prosedur kerja penata artistik sebagai berikut.

### a. Riset dan Perencanaan

- 1) Melakukan riset tentang topik program dan mencari referensi visual yang relevan.
- 2) Membuat *mood board* atau *storyboard* yang menggambarkan konsep visual program.
- 3) Membuat perencanaan kostum/*wardrobe* dan *make up* yang sesuai dengan konsep program.
- 4) Berkoordinasi dengan sutradara dan anggota tim produksi untuk memahami kebutuhan visual program.

### b. Desain Set dan Dekorasi

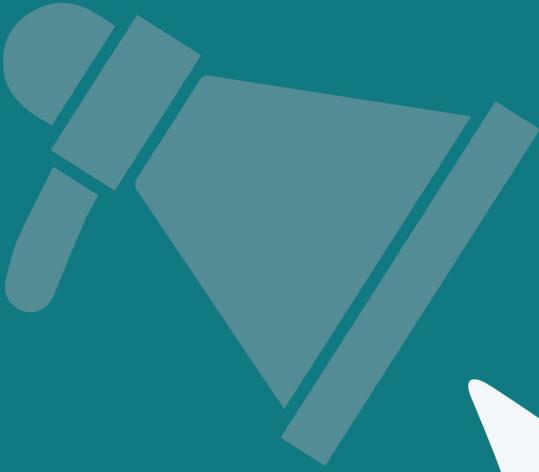
- 1) Menghasilkan desain set dan dekorasi berdasarkan konsep visual yang telah ditetapkan.
- 2) Menentukan pemilihan warna, tekstur, dan elemen visual lainnya sesuai dengan konsep program.
- 3) Mengatur penempatan properti dan dekorasi untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

### c. Pengaturan Set dan Penyiapan Properti

- 1) Mengatur set dan menyiapkan properti sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- 2) Memastikan set dan properti terlihat rapi, sesuai dengan kebutuhan pengambilan gambar, dan mendukung narasi program.
- 3) Menentukan *wardrobe* dan *make up* yang sesuai dengan konsep acara.

### d. Kolaborasi dengan Penata Cahaya dan Penata Kamera

- 1) Berkomunikasi dengan penata cahaya untuk mencapai kesesuaian antara pencahayaan dan konsep visual program.
- 2) Mengoordinasikan pencahayaan dengan set dan properti yang telah disiapkan.
- 3) Berkomunikasi dengan penata kamera untuk menghasilkan komposisi yang diharapkan dengan penempatan properti atau ornamen tertentu.



#### **e. Pengawasan Produksi**

- 1) Memastikan set, dekorasi, dan properti tetap terjaga selama proses produksi.
- 2) Memastikan *wardrobe* dan *make up* yang digunakan pengisi acara tetap rapi selama pengambilan gambar.
- 3) Memantau setiap pengambilan gambar untuk memastikan konsistensi visual dan kesesuaian dengan konsep artistik.
- 4) Memberikan arahan kepada tim produksi terkait pengaturan set, penempatan properti, atau perubahan visual yang diperlukan.

#### **f. Pemeliharaan dan Manajemen Properti dan *Wardrobe***

- 1) Mengelola inventaris properti dan memastikan properti yang digunakan dalam program jurnalistik dalam kondisi baik.
- 2) Merawat, membersihkan, dan memperbaiki properti jika diperlukan.
- 3) Membuat catatan mengenai penggunaan dan perawatan properti untuk referensi masa depan.
- 4) Merawat *wardrobe* yang digunakan oleh pengisi acara dengan baik.

### **g. Evaluasi dan Pemantauan**

- 1) Melakukan evaluasi visual setelah setiap pengambilan gambar atau produksi guna memastikan kualitas visual yang konsisten.
- 2) Mengevaluasi kembali desain set dan dekorasi jika ada perubahan dalam konsep atau narasi program.
- 3) Melakukan perbaikan atau perubahan visual jika diperlukan untuk memenuhi kebutuhan program.

### **h. Pemulihan Set**

- 1) Setelah produksi selesai, penata artistik bertanggung jawab untuk membersihkan dan mengembalikan set serta properti ke kondisi semula.
- 2) Menjaga dan mengatur kembali inventaris properti setelah digunakan dalam program.



## 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.	Sinar 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>





## Soft Skills Penata Artistik

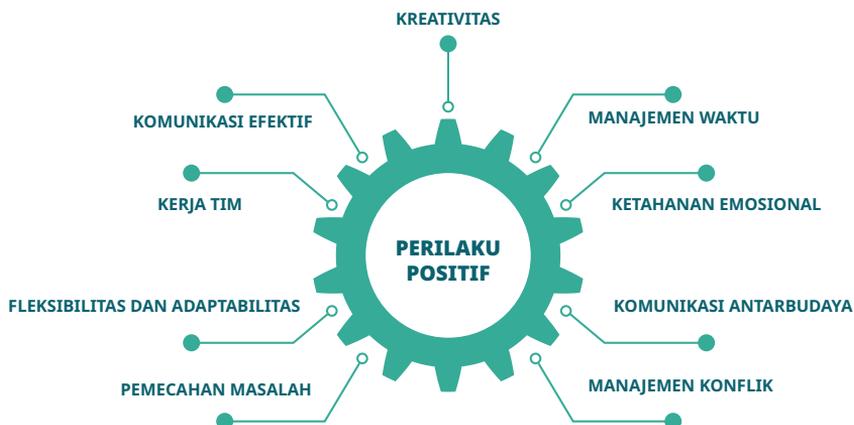
Penata artistik harus menguasai keterampilan nonteknis, mencakup sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) yang mendukung pekerjaannya. Kemampuan nonteknis tersebut sebagai berikut.

1. Kreativitas
2. Komunikasi dan kerja sama

Identifikasilah *soft skills* lain yang perlu dimiliki oleh seorang penata artistik!

## H. Perilaku Positif dalam Produksi Program Televisi

Dalam produksi program televisi jurnalistik yang melibatkan banyak orang, sangat dibutuhkan perilaku positif agar menghasilkan karya yang berkualitas. Perilaku tersebut tampak pada skema berikut.



Perilaku positif pada skema di atas dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Pemecahan Masalah

Setiap produksi televisi dapat menghadapi berbagai masalah teknis atau kreatif. Keterampilan dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan menemukan solusi yang efektif akan membantu tim untuk tetap berjalan lancar dan mencapai hasil yang diinginkan. Contoh pemecahan masalah dalam suatu produksi berita sebagai berikut.

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.

## 2. Fleksibilitas dan Adaptabilitas

Dunia televisi menghadapi tantangan dan perubahan yang cepat. Oleh karena itu, kemampuan beradaptasi dengan cepat, fleksibel dalam menghadapi perubahan jadwal atau situasi yang tidak terduga, serta kemauan untuk belajar hal baru, sangat diperlukan.

## 3. Kerja Tim

Keahlian bekerja dalam tim merupakan kunci untuk mencapai kesuksesan produksi program televisi. Kemampuan untuk berkolaborasi, mendengarkan, dan berkontribusi secara produktif sangat penting untuk menciptakan atmosfer kerja yang positif dan saling mendukung.

## 4. Komunikasi Efektif

Kemampuan berkomunikasi dengan jelas, terbuka, dan tulus sangat penting. Kemampuan ini membantu seseorang memastikan pesan dan instruksi yang disampaikan dengan baik, serta memfasilitasi pertukaran ide dan pemecahan masalah antaranggota tim produksi dan pengisi acara. Contoh kasus terkait komunikasi saat produksi sebagai berikut.

Beberapa waktu lalu, dunia perfilman digegerkan dengan kasus kekerasan verbal (berkata kasar) yang dilakukan oleh seorang sutradara. Sutradara tersebut bahkan menggunakan *handy talky* (HT) untuk melakukan kekerasan verbal terhadap kru produksi lainnya. Akibat perbuatan tersebut, sang sutradara dipecat dari salah satu *production house*. Contoh kasus ini menggambarkan komunikasi yang tidak efektif, bahkan merembet pada ketidakprofesionalan seorang kru produksi.

## 5. Kreativitas

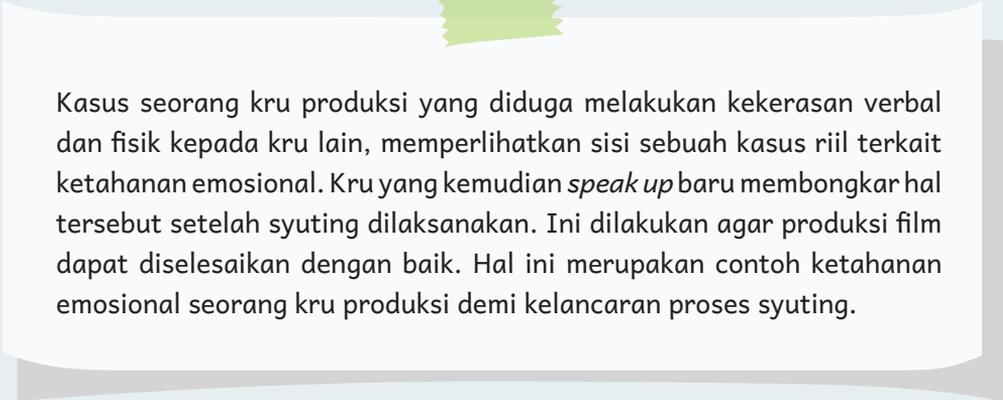
Dalam produksi televisi, kreativitas dibutuhkan untuk menghasilkan ide-ide segar, solusi inovatif, dan tampilan visual yang menarik. Kemampuan berpikir di luar kotak dan memberikan kontribusi kreatif membantu meningkatkan kualitas program dan membedakannya dari yang lain.

## 6. Manajemen Waktu

Dalam industri televisi, jadwal yang ketat merupakan hal yang umum. Mampu mengelola waktu dengan baik, mengatur prioritas, dan bekerja efisien sangat penting untuk memenuhi tenggat waktu produksi dan menjaga kualitas hasil akhir.

## 7. Ketahanan Emosional

Dunia produksi televisi dapat menjadi lingkungan yang penuh tekanan dan tuntutan tinggi. Ketahanan emosional, kemampuan untuk tetap tenang, dan mengelola stres merupakan hal penting untuk menjaga kerja tim secara produktif dan seimbang. Contoh kasus terkait ketahanan emosional sebagai berikut.



Kasus seorang kru produksi yang diduga melakukan kekerasan verbal dan fisik kepada kru lain, memperlihatkan sisi sebuah kasus riil terkait ketahanan emosional. Kru yang kemudian *speak up* baru membongkar hal tersebut setelah syuting dilaksanakan. Ini dilakukan agar produksi film dapat diselesaikan dengan baik. Hal ini merupakan contoh ketahanan emosional seorang kru produksi demi kelancaran proses syuting.

## 8. Komunikasi Antarbudaya

Di stasiun televisi, kalian mungkin akan berinteraksi dengan tim yang berasal dari berbagai latar belakang budaya. Kemampuan untuk menghormati, memahami, dan berkomunikasi dengan sensitivitas dalam lingkungan multikultural sangat penting.

## 9. Manajemen Konflik

Ketika bekerja dalam tim, konflik antaranggota tim dapat terjadi. Keterampilan manajemen konflik yang baik membantu mengatasi perbedaan pendapat atau masalah interpersonal dengan cara yang konstruktif dan mendukung kelancaran produksi. Contoh keterampilan manajemen konflik sebagai berikut.

Pada suatu produksi siaran berita, terjadi kesalahpahaman antara penata kamera dan penata cahaya. Faktor penyebabnya pada saat syuting, hasil gambar tidak maksimal karena efek pencahayaan kurang optimal. Penata kamera menyalahkan penata cahaya karena tidak dapat mengatur pencahayaan dengan baik. Sebaliknya, penata cahaya menyalahkan penata kamera karena tidak langsung memberikan umpan balik saat syuting masih berlangsung. Kondisi ini berlarut-larut hingga syuting selanjutnya.

Sutradara sebagai koordinator produksi mencoba menengahi konflik ini. Ia mengatakan bahwa yang paling salah ialah dirinya karena tidak maksimal dalam melakukan pengawasan produksi sehingga penata cahaya dan penata kamera tidak perlu lagi saling menyalahkan. Sikap ini mampu meluluhkan hati penata kamera dan penata cahaya untuk kembali berdamai.

## I. Etika dalam Set

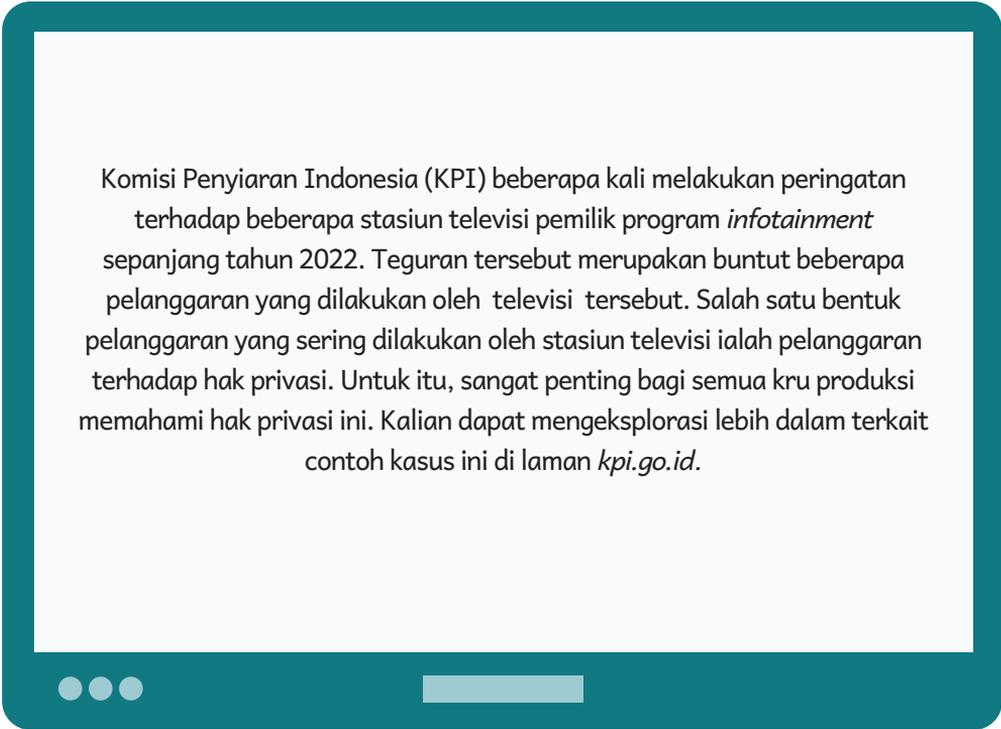
Perhatikan contoh permasalahan berikut!

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.

Permasalahan seperti di atas tidak akan terjadi jika semua kru mampu menerapkan etika dalam set. Etika dalam set di stasiun televisi sangat penting untuk menciptakan lingkungan kerja yang profesional, aman, dan menghormati semua anggota tim. Beberapa prinsip etika yang penting untuk diterapkan di set stasiun televisi sebagai berikut.

## 1. Menghormati Privasi dan Keamanan

Menghormati privasi dan keamanan semua individu yang terlibat dalam produksi merupakan hal yang sangat penting. Informasi pribadi dan percakapan di lokasi produksi harus dijaga kerahasiaannya. Selain itu, perlu dipastikan adanya langkah-langkah keamanan yang memadai untuk melindungi kru dan *talent*. Menghormati privasi dalam hal ini juga harus dilakukan terhadap narasumber yang sedang diberitakan. Simak contoh kasus berikut.



Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) beberapa kali melakukan peringatan terhadap beberapa stasiun televisi pemilik program *infotainment* sepanjang tahun 2022. Teguran tersebut merupakan buntut beberapa pelanggaran yang dilakukan oleh televisi tersebut. Salah satu bentuk pelanggaran yang sering dilakukan oleh stasiun televisi ialah pelanggaran terhadap hak privasi. Untuk itu, sangat penting bagi semua kru produksi memahami hak privasi ini. Kalian dapat mengeksplorasi lebih dalam terkait contoh kasus ini di laman *kpi.go.id*.

## 2. Komunikasi yang Jelas dan Terbuka

Komunikasi yang jelas dan terbuka merupakan kunci dalam lingkungan kerja yang sehat. Penting untuk menyampaikan instruksi dan informasi dengan jelas, serta mendorong pertukaran ide dan masukan yang konstruktif antara anggota tim.

## 3. Menghormati Peran dan Tanggung Jawab

Menghargai peran dan tanggung jawab setiap anggota tim merupakan aspek penting dari etika di set stasiun televisi. Menunjukkan apresiasi dan menghargai kontribusi individu membantu menciptakan lingkungan kerja yang positif dan berdaya.

## 4. Kerja Tim dan Kolaborasi

Kolaborasi yang efektif dan kerja tim sangat penting dalam produksi televisi. Menghormati pendapat dan ide-ide dari anggota tim lainnya, mendengarkan dengan saksama, dan bersedia bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama merupakan sikap etis yang perlu dipegang teguh. Perhatikan contoh kasus berikut!

Ketika sedang syuting di tempat terbuka, tiba-tiba cuaca mendung. Kru produksi bersama-sama mengamankan semua peralatan yang sudah disiapkan agar tidak terkena hujan. Mereka tidak lagi memandangi kamera hanya tanggung jawab penata kamera, mikrofon hanya menjadi tanggung jawab penata suara, ataupun peralatan pencahayaan hanya menjadi tugas penata cahaya. Semua kru bertanggung jawab dan bekerja sama dalam mengamankan peralatan ketika terjadi peristiwa yang mendadak tersebut. Sikap kolaborasi seperti inilah yang sangat dibutuhkan dalam suatu produksi siaran.

## 5. Keterbukaan terhadap Umpan Balik

Menyambut umpan balik konstruktif dari rekan kerja dan menggunakannya untuk meningkatkan kualitas kerja merupakan sikap etis yang penting. Hal ini membantu anggota tim untuk tumbuh dan berkembang secara pribadi dan profesional. Perhatikan contoh kasus berikut!

Tata artistik sangat penting untuk membangun set menjadi menarik. Dalam suatu konsep artistik, penata artistik mendapat masukan yang cukup banyak dari sutradara dan kru produksi lain yang terkait. Penata artistik sangat terbuka terhadap masukan-masukan tersebut. Ia pun merevisi konsep sesuai dengan umpan balik yang diterima. Hasil tata artistik menjadi lebih menarik dan sesuai dengan konsep acara dibandingkan konsep awal yang sudah disusun.

## 6. Menghormati Hak Kekayaan Intelektual

Menghormati hak cipta dan kekayaan intelektual merupakan prinsip etis penting di stasiun televisi. Menghindari penggunaan atau reproduksi materi tanpa izin yang sah dan menghormati karya orang lain merupakan tindakan yang penting untuk dipegang.



### 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!

## 7. Menghormati Kode Etik Jurnalistik

Dalam produksi program televisi jurnalistik, prinsip-prinsip etika jurnalistik perlu dipatuhi. Ini termasuk kejujuran, akurasi, keberimbangan, dan keadilan dalam pengumpulan dan penyajian berita.

Saat ini kode etik jurnalistik sering diabaikan demi mendapatkan rating penyiaran yang tinggi, misalnya memuat foto dan profil anak-anak yang sedang terlibat dalam kasus kejahatan (baik sebagai korban maupun tersangka) tanpa disamarkan (blur). Bahkan, sering pemberitaan sudah mengarah pada ranah-  
ranah privasi, misalnya tempat tinggal, sekolah, ataupun keluarga.



Untuk lebih memperdalam pemahaman kalian terkait Kode Etik Jurnalistik, kalian dapat mengunduh Undang-undang Nomor 40 tahun 1999 tentang Pers dengan memindai QR Code di atas atau mengakses laman berikut ini.

<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/45370/uu-no-40-tahun-1999>

## J. Bahasa Televisi

Apakah kalian pernah melihat *clapperboard* seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.9? Perhatikan teks yang ada pada *clapperboard* tersebut. Ada beberapa istilah *scene*, *shot*, dan *take* dalam *clapperboard* tersebut. Apa makna istilah-istilah tersebut?



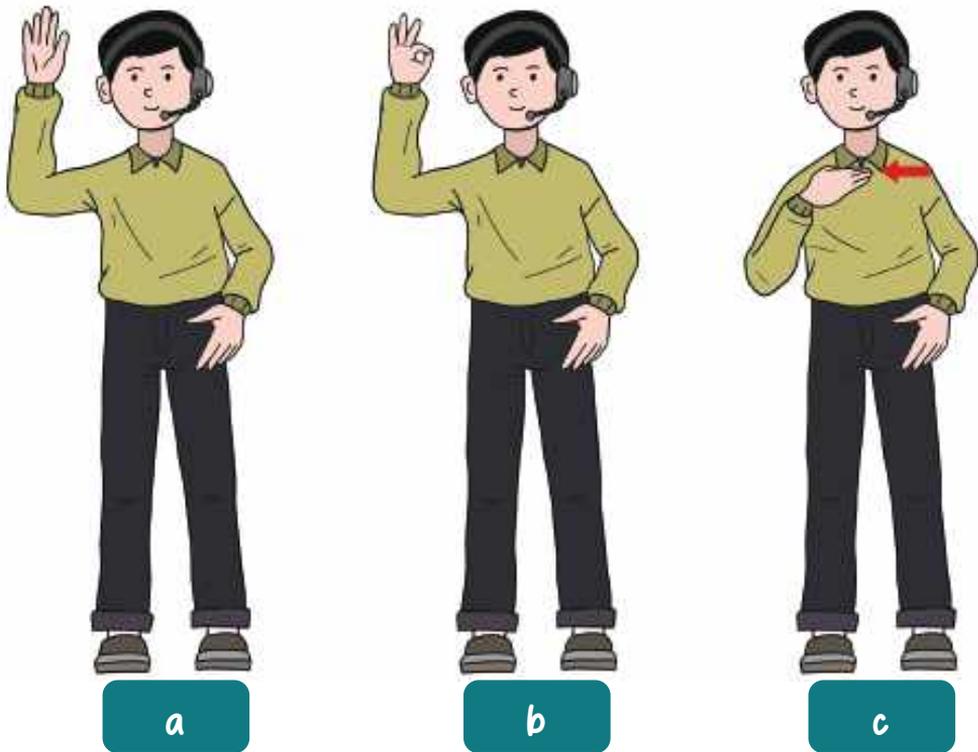
Gambar 2.9 *Clapperboard* yang berisi bahasa televisi

Berikut ini makna beberapa istilah yang ada di dalam *clapperboard*.

<i>Scene</i>	Menunjukkan <i>scene</i> berapa yang sedang diambil.
<i>Shot</i>	Menunjukkan berapa kali adegan tersebut diambil.
<i>Take</i>	Menunjukkan berapa kali adegan tersebut diulang. Biasanya <i>shot</i> akan diulang-ulang hingga mendapatkan gambar adegan yang berkualitas menurut sutradara.

Dalam produksi televisi, terdapat beberapa istilah khusus yang digunakan untuk komunikasi antara kru di lokasi produksi. Beberapa istilah umum dalam bahasa televisi digunakan oleh *floor director* dan anggota tim lainnya. *Floor director* ini seperti halnya asisten pengarah acara/sutradara. Pengarah acara biasanya berada di ruangan kontrol (*control room*), sedangkan *floor director* berada di studio untuk mengarahkan kru produksi lain. *Floor director* adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengoordinasi dan memandu aktivitas di lantai produksi. Mereka bekerja langsung dengan presenter, kamerawan, dan anggota tim lainnya di lokasi produksi.

Selain dengan *clapperboard*, komunikasi antarkru produksi dapat menggunakan tanda *cue*. *Floor director* biasanya memberikan instruksi, memberi tanda *cue*, dan memastikan jalannya produksi sesuai dengan rencana. Berikut ini ilustrasi beberapa tanda *cue* yang sering digunakan dalam produksi siaran televisi.



**Gambar 2.10** Beberapa tanda Cue: a. Stand by; b. OK; c. Cut

1.	<b>Cue</b>	Digunakan untuk memberi tanda atau instruksi kepada anggota tim untuk melakukan tindakan tertentu pada saat yang ditentukan. Sebagai contoh, <i>floor director</i> dapat memberikan <i>cue</i> kepada kamerawan untuk memulai pemotretan atau kepada presenter untuk memulai segmen berikutnya.
2.	<b>Roll Camera</b>	Digunakan sebagai perintah untuk menghidupkan kamera atau merekam adegan yang ditentukan.
3.	<b>Standby</b>	Digunakan untuk memberi tahu anggota tim bahwa mereka harus bersiap-siap untuk melakukan tindakan tertentu. Misalnya, " <i>standby</i> kamera 1" berarti kamerawan harus bersiap untuk mulai merekam.
4.	<b>Action</b>	Digunakan untuk memberi tahu anggota tim bahwa adegan atau tindakan tertentu harus dimulai. Misalnya, " <i>action</i> presenter" berarti presenter harus mulai berbicara atau memulai tindakan yang ditentukan.
5.	<b>Cut</b>	Digunakan untuk memberhentikan perekaman atau menghentikan adegan yang sedang berlangsung. Misalnya, " <i>cut</i> kamera" berarti kamerawan harus menghentikan pemotretan.
6.	<b>Zoom in/Out</b>	" <i>Zoom in</i> " digunakan untuk memberi perintah kepada kamerawan untuk memperbesar gambar yang sedang diambil, sedangkan " <i>zoom out</i> " digunakan sebagai perintah untuk memperkecil gambar.
7.	<b>Take</b>	Digunakan untuk merujuk pada rekaman tunggal atau adegan yang diambil. Misalnya, " <i>take 2</i> " berarti rekaman kedua dari adegan yang sama.

Perlu dicatat bahwa istilah-istilah ini dapat bervariasi tergantung pada stasiun televisi atau produksi yang berbeda. Oleh karena itu, dalam hal ini kru produksi harus memiliki kemampuan adaptasi/menyesuaikan diri yang baik.

Selanjutnya untuk menambah pemahaman kalian pada bahasa televisi, yuk lakukan Aktivitas 2.11!





## AKTIVITAS 2.11

### Permainan Kartu *Flash* (*Flash Card Game*)

1. Permainan ini dilakukan secara berpasangan. Kalian dapat berpasangan dengan teman sebangku atau teman lainnya.
2. Kalian dapat menyiapkan sendiri beberapa kartu *flash* dari kertas karton yang dipotong seukuran kartu. Kalian dapat menggunakan ukuran kartu pengenalan atau kartu lainnya yang mudah kalian jumpai.
3. Tuliskan juga tanda *cue* seperti *stand by*, *speed up*, *OK*, *keep talking*, *on time*, *cut*, *come closer*, *go back*, *30 seconds*, *15 seconds* dan tanda lainnya.
4. Setelah jadi, acak kartu dalam keadaan tertutup, pilih salah satu kartu.
5. Peragakan tanda *cue* yang tertulis dalam kartu yang kalian pilih.
6. Lakukan secara bergiliran dengan teman kalian.
7. Hitunglah berapa banyak kalian menjawab benar dan salah pada permainan ini.

# Rangkuman



Pada bab ini, kalian telah mempelajari tugas dan prosedur kerja kru produksi. Produser, penulis naskah, dan pengarah acara, dikenal dengan *triangle system*. Ketiganya merupakan otak yang mendesain suatu program siaran televisi. Produser merupakan konseptor utama dalam suatu program siaran televisi. Ia yang mencari peluang siaran, mencari pendanaan, hingga memilih semua kru produksi. Penulis naskah adalah orang yang menerjemahkan konsep yang dimiliki produser menjadi skrip yang siap diproduksi. Pengarah acara berperan dalam merancang program siaran televisi bersama produser dan penulis naskah. Ia juga berperan dalam mengarahkan kru produksi mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi.

Penata kamera merupakan kru yang berperan dalam mengambil gambar selama produksi termasuk mengatur bloking, sudut pandang, *angle*, dan lain sebagainya agar sesuai dengan konsep acara yang sudah disusun. Penata cahaya adalah kru yang berperan mendukung pengambilan gambar dalam hal pencahayaan. Penata suara adalah orang yang berperan dalam perekaman suara, perancangan audio, *mixing* audio, hingga *editing* audio sehingga dihasilkan audio yang sesuai dengan konsep acara. Penata artistik berperan dalam merancang tampilan visual program televisi, mengatur set, dan menyediakan properti sesuai dengan konsep acara.

Dalam melaksanakan tugasnya, kru produksi tidak hanya cukup menguasai kemampuan teknis, tetapi juga harus menguasai kemampuan nonteknis seperti *soft skill*. Hal ini agar kolaborasi antarsemua kru berjalan dengan baik sehingga hasil produksi menjadi maksimal. *Soft skill* yang dibutuhkan oleh kru produksi antara lain kreativitas, perencanaan yang baik, kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kecermatan, fleksibilitas dan adaptabilitas, pemecahan masalah (*problem solving*), manajemen waktu, ketahanan emosi, manajemen konflik, dan sejenisnya. Untuk menjaga hubungan antarkru, perlu juga diterapkan etika-etika dalam set antara lain saling menghormati, komunikasi yang jelas dan terbuka, kerja sama tim dan kolaborasi, keterbukaan terhadap masukan, menghormati hak kekayaan intelektual, dan menghormati kode etik jurnalistik.

## Asesmen

1. Amatilah sebuah siaran jurnalistik baik di FTA, OTT, ataupun media penyiaran *online*. Cermati *credit title* pada akhir acara. Lalu deskripsikan tugas tiap kru produksi seperti yang sudah kalian pelajari dalam bab ini. Masukkan hasil deskripsi kalian dalam tabel berikut di buku catatan kalian.

No.	Kru	Peran
1.	Produser	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyusun anggaran produksi</li><li>• ...</li></ul>
2.	...	...
3.	...	...
4.	...	...

2. Selain kemampuan teknis, kru produksi harus memahami etika-etika dalam set. Salah satunya menghormati kekayaan intelektual. Carilah contoh-contoh pelanggaran hak cipta yang pernah terjadi. Identifikasilah pelanggaran yang dilakukan oleh pelakunya. Dari berbagai kasus tersebut, rumuskan upaya yang dapat dilakukan agar dalam produksi siaran televisi tidak melanggar hak cipta orang lain!

No.	Pelaku Pelanggaran Hak Cipta	Korban Pelanggaran Hak Cipta	Jenis Pelanggaran Hak Cipta
1.			
2.			
3.			
4.			

Upaya menghormati hak cipta sebagai berikut.

- a.
- b.
- c.

3. Perhatikan contoh kasus berikut!

Salah satu tugas pengarah acara ialah menentukan pengisi acara/presenter yang akan terlibat dalam produksi tersebut. Dalam sebuah *casting* untuk program siaran jurnalistik yang membutuhkan presenter yang cerdas, pengarah acara kebetulan memiliki seorang teman yang terlihat cerdas dan sekilas cocok dengan karakteristik program yang akan diproduksi. Akhirnya, teman tersebut lolos untuk menjadi presenter. Tanpa diduga presenter terpilih tersebut tidak memiliki pengetahuan mumpuni tentang program yang dibawakan. Akibatnya, presenter tidak bisa improvisasi dan harus diganti di tengah produksi siaran tersebut. Permasalahan ini tentunya menimbulkan kerugian tenaga, waktu, pikiran, hingga biaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, bagaimana seharusnya seorang pengarah acara bersikap? Langkah-langkah apa saja yang seharusnya dilakukan oleh seorang pengarah acara dalam menyeleksi *cast*/pemain?

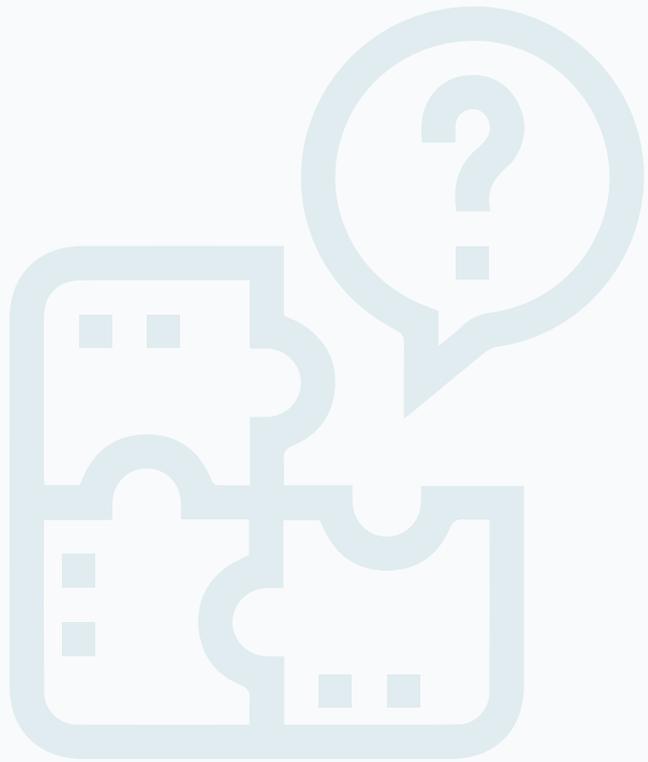


## Projek Berbagi Peran

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/talk show*, 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* apa saja yang dibutuhkan misalnya misalnya komunikasi, kerja sama, kreatif, kepemimpinan, terbuka terhadap masukan, dan lain-lain.
5. Presentasikan hasil identifikasi kelompok kalian di depan kelas.





## Refleksi

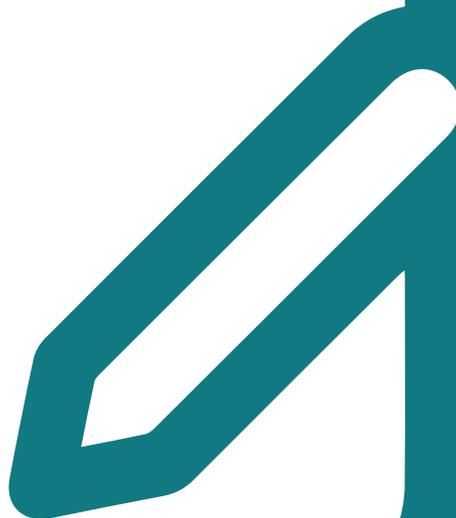
Apa yang kalian rasakan setelah mempelajari bab ini? Apakah kalian sudah memahami peran tiap kru produksi? Coba bandingkan hasil kerja kalian pada Aktivitas 2.1 dan hasil asesmen. Apakah ada peningkatan dari hasil kerja kalian? Apakah kalian menjadi tertarik untuk segera mempraktikkan peran kru produksi tersebut?

Apakah kalian sudah memiliki kemampuan nonteknis (*soft skill*) yang dibutuhkan untuk menjadi kru produksi yang andal? Jika masih merasa kurang, terus berlatih ya. Kalian dapat membiasakan *soft skill*, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Setelah memahami bab ini kalian sudah siap memasuki bab-bab selanjutnya untuk mempraktikkan peran tiap-tiap kru produksi tersebut.

## Pengayaan

Untuk memperdalam pemahaman kalian terhadap tugas, dan prosedur kerja kru produksi, kalian dapat mencari video *behind the scene* suatu proses produksi siaran. Analisislah peran setiap kru dalam produksi siaran tersebut.



## BAB 3

# Praproduksi Program Televisi



### Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini kalian diharapkan dapat menyusun rancangan naskah siaran jurnalistik dalam berbagai format acara, menganalisis naskah menjadi *breakdown* naskah ke dalam rancangan produksi untuk peran masing-masing kru, menyusun desain produksi sesuai dengan format acara yang dirancang dan melakukan rapat praproduksi.

# Peta Materi

## 01 MENDENTIFIKASI PROGRAM

Format Slaran Jurnalistik  
Bentuk Siaran Berita



## 02 MENYUSUN NASKAH SIARAN

Format naskah jurnalistik  
Prinsip-prinsip penulisan naskah jurnalistik  
Teknik menulis naskah jurnalistik

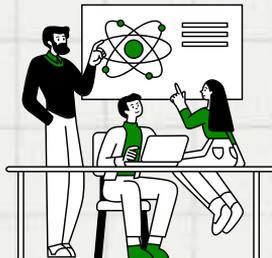
## 03 MENYUSUN DESAIN PRODUKSI

Format desain produksi, menganalisis naskah, menentukan kru produksi, *breakdown* naskah, menentukan narasumber, menentukan jadwal, *hunting* lokasi, peralatan, rancangan anggaran



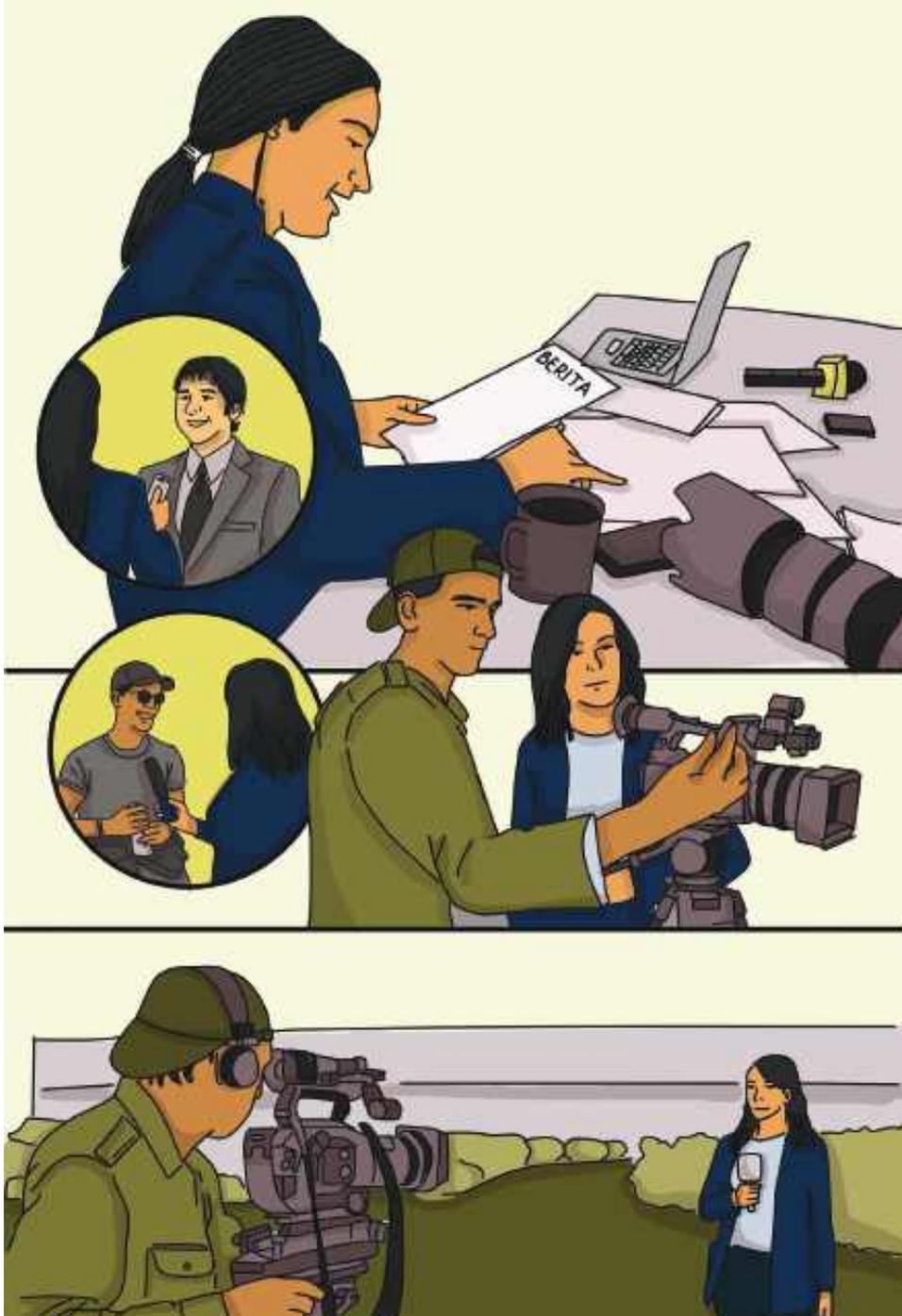
## 04 MELAKUKAN RAPAT PRAPRODUKSI

Pembahasan Tujuan Produksi, Rencana Konten dan Narasi, Pembagian Tugas, Penjadwalan Produksi, Pengaturan Logistik, Anggaran Produksi, Keselamatan dan Kesehatan, Evaluasi dan Revisi



## KEMAMPUAN SOFT SKILL YANG DIKEMBANGKAN

Kreatif, Inovatif, Ketelitian,  
Kedisiplinan, Kerja sama,  
Komunikasi



Sebelum siaran berlangsung, ada beberapa hal yang perlu disiapkan. Seperti ilustrasi di atas, seorang reporter perlu melakukan riset untuk mendapatkan informasi yang akurat. Setelah itu, reporter perlu mengonfirmasi kebenaran informasi tersebut kepada narasumber. Selanjutnya, reporter dan kru siaran perlu melakukan persiapan teknis untuk siaran, seperti mengatur kamera dan peralatan lainnya. Terakhir, reporter melakukan siaran langsung. Semua proses ini disebut sebagai tahapan praproduksi program siaran. Tahapan ini akan dipelajari pada materi bab ini.



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 kelancaraan kegiatan. Begitu juga dalam produksi siaran televisi.

Tahapan praproduksi program sangat penting dilakukan sebelum kegiatan siaran. Makin matang praproduksi, maka makin besar keberhasilan suatu program. Selain kesiapan teknis (*hard skill*), pada tahap praproduksi program siaran membutuhkan persiapan nonteknis (*soft skill*). *Soft skill komunikasi* yang baik dengan para kru untuk memperinci atau mem-*breakdown* naskah dengan jelas sangat dibutuhkan dalam tahap praproduksi. Selain itu, *soft skills kecermatan, ketelitian, dan kerja sama* yang baik juga sangat dibutuhkan saat pelaksanaan praproduksi. Kalian akan mempelajarinya lebih lanjut pada bab ini.





## A. Mengidentifikasi Program Siaran

Sebelum mengidentifikasi program siaran, perlu kalian ketahui bahwa program siaran memiliki banyak format. Pada bab ini kalian akan mempelajari program siaran khusus jurnalistik.

Apakah kalian pernah melihat siaran berita sepak bola, *infotainment*, atau siaran dokumenter seorang tokoh? Siaran-siaran tersebut merupakan contoh format program siaran jurnalistik. Format-format siaran jurnalistik tidaklah mutlak, dapat berubah-ubah seiring perkembangan zaman. Berikut beberapa siaran program yang dikenal secara umum.

### 1. Format Siaran Jurnalistik

Format siaran jurnalistik memiliki fokus dan gaya penyampaian yang berbeda. Pada dasarnya program siaran jurnalistik memiliki dua format yaitu *hard news* dan *soft news*. Penjelasan kedua format tersebut sebagai berikut.

#### a. *Hard News*

*Hard news* merupakan jenis berita yang memberikan laporan tentang peristiwa atau fakta-fakta penting dan aktual. Fokus berita ini berkaitan dengan isu-isu politik, ekonomi, sosial, atau peristiwa yang memiliki dampak luas terhadap masyarakat. Pemberitaan *hard news* bersifat **objektif** dan **didasarkan pada fakta** yang **dapat diverifikasi** atau dibuktikan kebenarannya. Adapun jenis-jenis *hard news* sebagai berikut.

##### 1) *Straight News*

*Straight news* merupakan berita langsung mengenai kejadian terbaru yang mengandung unsur penting dan menarik, tanpa disertai pendapat jurnalis atau penulis. *Straight news* ditulis secara singkat, padat, lugas, dan apa adanya.

*Soft skills* kejujuran, ketelitian, dan ketepatan sangat dibutuhkan dalam menyampaikan berita *straight news*. Tidak adanya *soft skills* tersebut dapat berdampak fatal. Misalnya, berita mengenai gempa, tetapi pembawa berita dan kru salah memberikan informasi tentang skala gempa tersebut.

Akibatnya, akan menimbulkan keresahan dalam masyarakat. Kondisi tersebut terjadi karena kesalahan dalam menyampaikan informasi.



**Gambar 3.1** Presenter sedang menyampaikan berita langsung

## 2) *Investigative Report*

*Investigative report* merupakan jenis berita yang melibatkan penyelidikan mendalam untuk mengungkap kebenaran yang tersembunyi, kejahatan, korupsi, atau pelanggaran hukum lainnya. Untuk menghasilkan laporan investigasi perlu dilakukan pengumpulan bukti, wawancara, dan pengungkapan informasi yang tidak diketahui publik sebelumnya. Tujuannya ialah mengungkap keadilan, membawa perubahan sosial, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada audiens.

Oleh karena itu, dalam pembuatan laporan investigasi diperlukan **independensi, keakuratan, keberimbangan, dan iktikad baik**. Dengan demikian, laporan tersebut benar-benar dapat mengungkap pelanggaran hukum.

### b. *Soft News*

*Soft news* dikenal juga sebagai *feature news* atau *human interest news*. *Soft news* adalah jenis berita yang lebih ringan, menghibur, serta cenderung membahas aspek manusiawi dan emosional. *Soft news* sering berfokus pada kisah inspiratif, hobi, seni, gaya hidup, perjalanan, dan hiburan. Jenis berita ini bertujuan memberikan variasi dari berita yang cenderung berat serta menarik perhatian audiens dengan cerita yang lebih personal dan menarik. Adapun jenis-jenis *soft news* sebagai berikut.

### 1) *Current Affair*

*Current affair* membahas tentang peristiwa-peristiwa yang sedang atau masih berlangsung sebagai pelengkap dari berita aktual yang sebelumnya disiarkan. Peristiwa-peristiwa tersebut dapat terjadi di tingkat lokal, nasional, ataupun internasional. Istilah "*current affairs*" secara umum menggambarkan berita dan liputan tentang topik-topik terkini yang relevan dan signifikan dalam masyarakat.

### 2) *Talk Show*

*Talk show* merupakan program siaran dengan mengundang tamu-tamu untuk berbicara atau berdiskusi tentang topik tertentu. Biasanya *talk show* memiliki tema khusus, seperti politik, hiburan, gaya hidup, atau topik-topik kontroversial. Pembawa acara dalam program *talk show* memimpin diskusi, mengajukan pertanyaan, serta memfasilitasi interaksi antara tamu-tamu dan audiens. Kegiatan tersebut bertujuan menghasilkan percakapan yang menarik, memberikan perspektif yang beragam, dan memberikan hiburan kepada audiens.

Gambar 3.2 *Talk show* dilakukan dengan mengundang narasumber untuk membahas topik tertentu



## 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.

### 3) Dokumenter

Dokumenter bertujuan menyajikan laporan atau informasi berdasarkan penelitian mendalam tentang topik tertentu. Biasanya, dokumenter berfokus pada isu-isu sosial, politik, sejarah, atau lingkungan. Jenis berita ini menggunakan berbagai sumber informasi, termasuk wawancara, rekaman arsip, dan gambar-gambar untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan holistik tentang topik yang dibahas.

Gambar 3.3 *Behind The Scene* film dokumenter



#### 4) Infotainment

*Infotainment* merupakan jenis berita yang menggabungkan elemen hiburan dengan informasi. Biasanya, *infotainment* menyajikan berita atau informasi dalam format yang lebih menghibur dan menggugah minat *audiens*. Jenis berita ini disajikan dengan gaya yang lebih santai, menggunakan elemen musik, komedi, atau gaya penyampaian yang lebih menarik. Penyajian tersebut bertujuan agar berita yang disajikan lebih menarik dan menghibur.

*Infotainment* tidak ditulis atau disiarkan berdasarkan prasangka. Berita *infotainment* perlu dilakukan dan disajikan dengan etika profesional jurnalistik. Etika profesional jurnalistik tersebut, seperti **menghormati hak privasi narasumber, menguji kebenaran informasi, tidak menghakimi, menghormati pengalaman traumatik narasumber, dan lainnya.**

Gambar 3.4 *Infotainment* tidak ditulis dan disiarkan berdasarkan prasangka.



## 5) Podcast

Istilah "*podcast*" berasal dari gabungan kata "*iPod*" dan "*broadcast*." *Podcast* pertama kali muncul pada tahun 2000-an, dan sejak itu menjadi bentuk media populer. *Podcast* adalah rekaman audio digital yang dapat diakses dan dinikmati oleh siapa saja melalui internet. *Podcast* biasanya didistribusikan melalui RSS feed, yang memungkinkan pendengar untuk berlangganan dan menerima pembaruan secara otomatis saat episode baru dirilis.

Seiring perkembangan, banyak *podcast* disiarkan tidak hanya audio, tetapi juga *podcast* video. Hal ini untuk meningkatkan keterlihatan dan keterlibatan. Video lebih menarik perhatian daripada audio saja, sehingga *podcast* video dapat membantu *podcaster* menjangkau lebih banyak pendengar. Video juga dapat membantu *podcaster* untuk melibatkan pendengar dengan cara yang lebih visual, misalnya dengan menampilkan gambar, grafik, atau animasi.

Gambar 3.5 Siaran Podcast



Format siaran jurnalistik sangat bervariasi, tergantung pada media dan negara tertentu. Terkadang, ada juga *crossover* antara jenis-jenis berita ini yang terdiri atas beberapa kategori elemen sekaligus.



### 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 skill* yang harus dimiliki kru produksi sesuai format siaran yang ditonton.

Hasil analisis dan identifikasi kalian akan dibagikan dan didiskusikan bersama kelompok lain dengan bermain *windows shopping*. Kerjakan aktivitas ini dengan sungguh-sungguh karena akan melatih *soft skill* **kolaborasi**, **kreatif**, **komunikasi**, dan **kemampuan belajar berkelanjutan** yang kalian miliki.

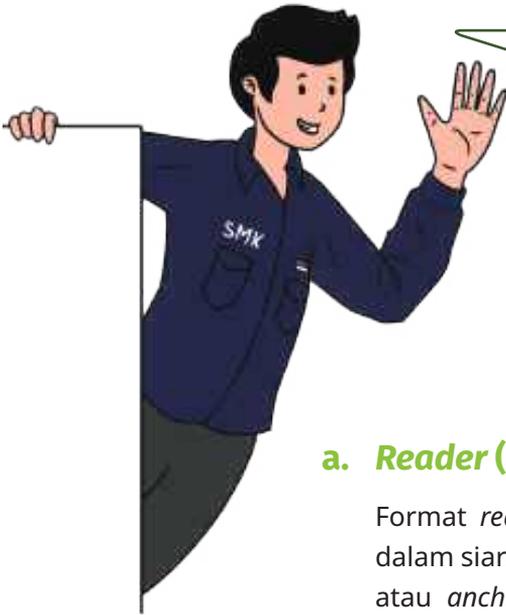
## 2. Bentuk Siaran Berita

Siaran berita televisi merupakan salah satu sumber informasi yang penting bagi masyarakat. Setiap media berita televisi menggunakan format siaran yang bervariasi untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi dan minat pemirsa. Pemilihan format dalam siaran berita televisi sangat penting karena dapat menyajikan berita atau informasi yang lebih efektif dan menarik bagi pemirsa.

Variasi format siaran berita membantu menciptakan pengalaman yang beragam dan menarik bagi pemirsa. Setiap format memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyampaikan berita. Terdapat format yang cocok untuk menyampaikan berita serius dan mendalam, sedangkan format lainnya lebih cocok untuk berita ringan dan menghibur. Penggunaan format yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pemirsa dengan berita yang disampaikan.

Setiap format siaran dalam beberapa situasi lebih relevan dan efektif daripada format lainnya. Kondisi demikian dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti jenis berita, sumber daya yang tersedia, daya tarik visual, dan preferensi pemirsa memainkan peran penting dalam menentukan pilihan format siaran berita.





Adapun beberapa format siaran berita TV yang biasanya digunakan untuk menyajikan berita kepada pemirsa sebagai berikut.

### a. *Reader* (RDR)

Format *reader* (RDR) merupakan format paling sederhana dalam siaran berita. Pada format ini seorang pembaca berita atau *anchor* membacakan berita dari teks yang terdapat di teleprompter. Biasanya, tidak ada elemen video yang ditampilkan selain wajah pembaca berita.

#### Contoh Naskah Format Reader

(LEAD iN)

PEMIRSA/ ENAM PEMUDA YANG ISENG MEMBUAT VIDEO 'PRANK CORONA' DI SUMBAWA/ NTB/ BERHASIL DITANGKAP OLEH PIHAK KEPOLISIAN// DALAM BEBERAPA HARI INI/ VIDEO TERSEBUT TELAH MEMBUAT WARGA NET RESAH// PARA PEMUDA YANG KEBANYAKAN MERUPAKAN MAHASISWA INI DIKENAKAN WAJIB LAPOR/ DAN AKUN SOSIAL MEDIANYA DITUTUP//

(END)

## b. *Reader-Graphics (RDR-GRAP)*

Format *reader-graphics* (RDR-GRAP) melibatkan penambahan elemen grafis, seperti grafik, tabel, atau ilustrasi untuk memperkuat atau menjelaskan informasi yang disampaikan oleh pembaca berita (*anchor*). Grafik tersebut ditampilkan di sebelah kanan/kiri atau di atas bahu pembaca berita. Sementara itu, pembaca berita tetap membacakan berita dari teks di teleprompter.

## c. *Reader Sound and Tape (RDR-SOT)*

Format *reader sound and tape* (RDR-SOT) melibatkan pemutaran suara atau rekaman video (*tape recorder*) selama pembacaan berita oleh pembaca berita (*anchor*). Format ini hanya berisi *lead* (teras berita) dan kutipan wawancara saja.

### Contoh Naskah Format RDR-SOT

(LEAD IN)

PEMIRSA/ ISENG MEMBUAT VIDEO PRANK CORONA/ ENAM PEMUDA DITANGKAP POLISI/ DI SUMBAWA/ NTB// HAL INI DILAKUKAN KARENA TINDAKAN MEREKA TELAH SUKSES MEMBUAT WARGA NET RESAH// BERIKUT PERNYATAAN KASAT RESKRIM POLRES SUMBAWA/ IPTU FAISAL AFRIHADI//

(SOT)

ROLL SOT

IPTU FAISAL AFRIHADI - KASAT RESKRIM POLRES SUMBAWA

“Kami langsung berkoordinasi dengan Polda untuk *takedown* berita ini semua tidak lain dan tidak bukan hanya agar tetap menjaga ketenangan, kondusivitas dari masyarakat di Pulau Sumbawa khususnya, dan masyarakat Indonesia pada umumnya”.

#### d. **Voice Over (VO)**

Dalam format *voice over* (VO), seorang reporter atau *anchor* membacakan berita sambil menampilkan gambar atau video yang relevan. *Voice over* biasanya digunakan untuk memberikan informasi singkat tentang suatu peristiwa atau isu yang terjadi dengan gambar atau video yang mendukung.

Kunjungi laman <https://www.youtube.com/watch?v=BsNvYaa8zxw> atau pindailah kode QR di samping untuk mengetahui contoh bentuk berita format *voice over* (VO). Berita tersebut berjudul "Pasien Terus Datangi Rumah Sakit Darurat Corona".



#### e. **Voice Over Sound and Tape (VO-SOT)**

Format *voice over sound and tape* (VO-SOT) menggabungkan format *voice over* dengan potongan rekaman suara narasumber (*soundbite*) yang relevan. Reporter atau *anchor* akan membacakan pengantar berita, kemudian memutar rekaman suara narasumber yang berkaitan, dan kembali membacakan penutup berita.

Kunjungi laman <https://www.youtube.com/watch?v=qL5xu49WaEo> atau pindailah kode QR di samping untuk mengetahui contoh bentuk berita format *voice over sound and tape* (VO-SOT). Berita tersebut berjudul "Indonesia Siapkan Rumah Sakit Khusus Corona".



## f. Paket (PKG)

Format paket (PKG) merupakan format yang lebih panjang dan komprehensif. Dalam format ini, seorang reporter atau produser berita telah melakukan liputan lapangan dan menyusun sebuah paket berita yang mencakup laporan lengkap tentang suatu peristiwa atau isu. Paket berita ini biasanya terdiri atas *voice over*, *soundbite* narasumber, gambar atau video terkait, dan narasi dari reporter.

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 Tidak Laku Setelah Dilarang”.



## g. Live on Tape (LOT)

Dalam format *live on tape* (LOT), seorang reporter merekam liputannya di lapangan dengan melakukan wawancara dan observasi terkait peristiwa yang sedang terjadi kemudian merekam narasi secara terpisah. Selanjutnya, editor berita akan menggabungkan rekaman tersebut menjadi satu kesatuan yang berdurasi 1–2 menit untuk disiarkan sebagai satu segmen berita.

## h. Live Report

Siaran dengan format *live report* melibatkan seorang reporter yang memberikan laporan langsung dari lokasi peristiwa atau tempat kejadian. Dalam format ini, reporter berbicara secara langsung di depan kamera dan memberikan informasi terbaru kepada pemirsa.

Kunjungi laman <https://www.youtube.com/watch?v=PaCAKo9rxE> atau pindailah kode QR di samping untuk mengetahui contoh berita dengan format *live report*. Berita tersebut berjudul “Dilarang Pakai Masker Scuba dan Buff di KRL”.



### i. **Live by Phone**

Siaran dalam format *live by phone* melibatkan penyiaran laporan langsung melalui telepon. Dalam format ini reporter bersama narasumber berkomunikasi dengan reporter lain di studio melalui panggilan telepon yang disiarkan secara langsung kepada pemirsa.

### j. **Voice Over Tanpa Narasi**

Format *voice over* (VO) tanpa narasi merupakan siaran dengan adanya suara reporter atau *anchor* membacakan berita atau memberikan informasi, tetapi tidak ada rekaman narasi suara dari narasumber.

## 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.



## 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.

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

Selain *hard skill* seperti pengetahuan mengenai program siaran, dalam mengidentifikasi program siaran juga dibutuhkan beberapa *soft skill* 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 skill* lain apa yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi program siaran? Kemukakan pendapat kalian secara lisan dan bergantian dalam forum diskusi kelas.

## B. Menyusun Naskah Siaran

Kalian ditugaskan menjadi jurnalis muda yang bertanggung jawab menyampaikan informasi kepada audiens. Dalam hal ini, kalian berkesempatan membagikan berita penting kepada masyarakat luas. Menurut kalian, keterampilan apa yang kalian butuhkan untuk menjalankan peran tersebut dengan percaya diri? Kemukakan pendapat kalian secara lisan.

Menulis naskah siaran jurnalistik adalah kunci keberhasilan kalian dalam menjalankan peran sebagai jurnalis. Menulis naskah siaran jurnalistik akan melatih kalian **berpikir kritis**, mencari sumber informasi yang tepercaya, serta menyajikan informasi secara berimbang dan adil.



**Gambar 3.6** Menulis naskah siaran jurnalistik yang baik menjadi kunci keberhasilan peran jurnalis.

### 1. Format dan *Outline* Naskah Jurnalistik TV

Pernahkan kalian melihat naskah atau skenario yang digunakan untuk siaran? Terdapat banyak format dalam menyusun naskah. Akan tetapi, secara umum ada dua jenis format yang biasanya digunakan dalam menyusun naskah, yaitu format audio dan format audio visual. Format yang biasanya digunakan dalam siaran televisi format audio visual. Oleh karena televisi termasuk media audio visual, maka visual menjadi poin utama dalam siaran. Pada bagian ini akan dibahas mengenai format naskah audio visual.

## a. Format Naskah Audio Visual

Pada umumnya format naskah jurnalistik mengikuti struktur dan format yang khas. Struktur dan contoh format naskah jurnalistik yang umum digunakan sebagai berikut.

### **Struktur Naskah**

Tanggal:

(Tanggal penulisan naskah)

Judul:

(Judul berita atau laporan)

Pemakalah:

(Nama presenter atau pembaca berita)

Pengantar:

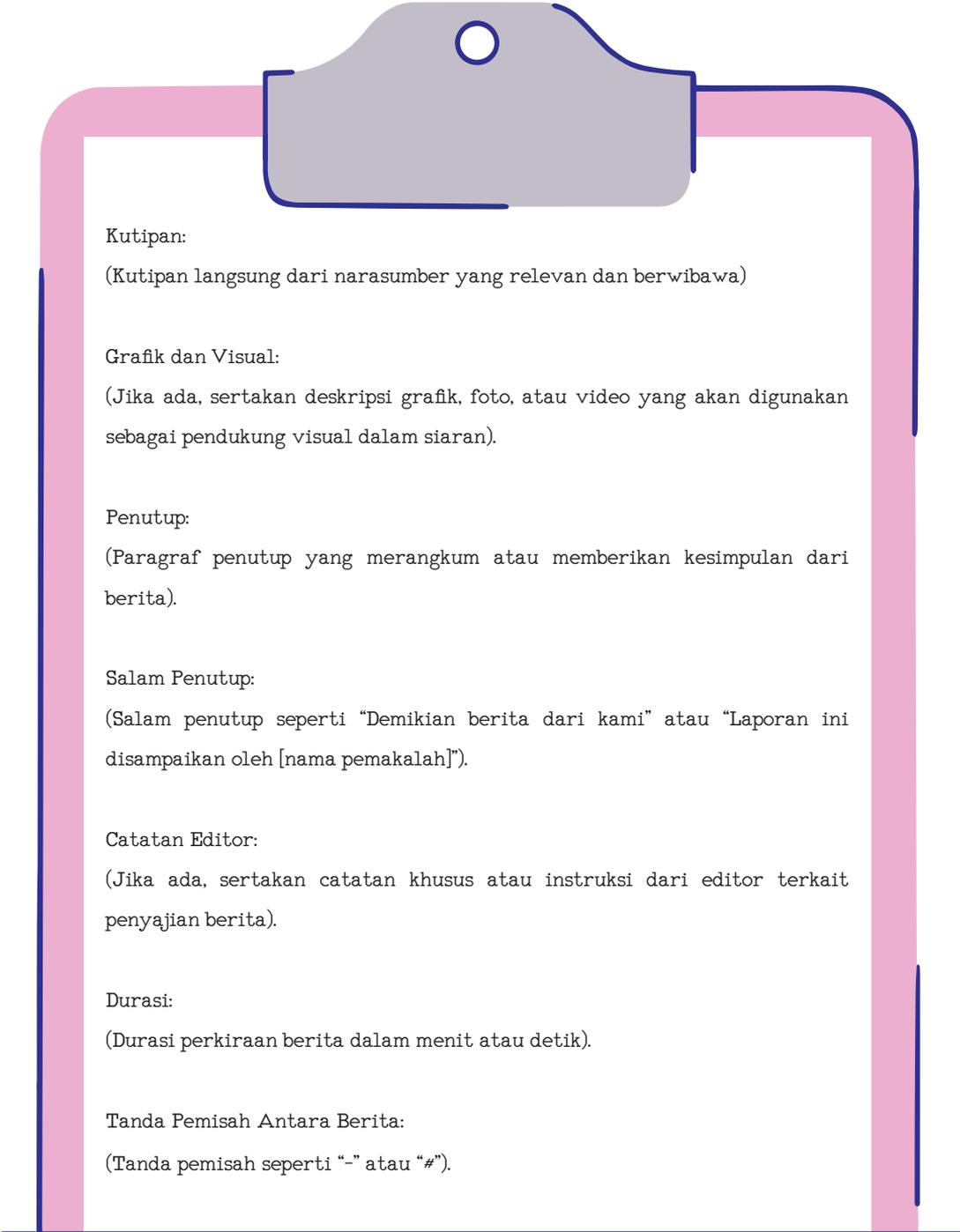
(Paragraf pengantar yang menarik perhatian pembaca atau pemirsa).

*Lead:*

(Paragraf pembuka yang berisi inti berita, menjawab pertanyaan 5W+1H, yaitu *What, Who, Where, When, Why, dan How*).

*Body:*

(Paragraf-paragraf berikutnya yang mengembangkan berita dengan memberikan informasi lebih lanjut, mendetail, dan mendalam).



Kutipan:

(Kutipan langsung dari narasumber yang relevan dan berwibawa)

Grafik dan Visual:

(Jika ada, sertakan deskripsi grafik, foto, atau video yang akan digunakan sebagai pendukung visual dalam siaran).

Penutup:

(Paragraf penutup yang merangkum atau memberikan kesimpulan dari berita).

Salam Penutup:

(Salam penutup seperti “Demikian berita dari kami” atau “Laporan ini disampaikan oleh [nama pemakalah]”).

Catatan Editor:

(Jika ada, sertakan catatan khusus atau instruksi dari editor terkait penyajian berita).

Durasi:

(Durasi perkiraan berita dalam menit atau detik).

Tanda Pemisah Antara Berita:

(Tanda pemisah seperti “-” atau “#”).

Naskah siaran televisi biasanya dibagi menjadi dua kolom. Kolom sebelah kiri dicantumkan urutan gambar yang harus diambil kamera serta penjelasan tentang sudut pengambilan gambar. Adapun kolom sebelah kanan dituliskan narasi atau percakapan yang harus dibaca pembaca berita serta musik dan suara-suara yang harus direkam.

Dalam menuliskan naskah siaran televisi, semua informasi yang tidak akan disuarakan atau tidak dibaca bersuara oleh pelaku harus ditulis dengan huruf besar, contohnya INT atau EXT (INTERIOR DAN EXTERIOR), LS (LONG SHOT), atau MS (MEDIUM SHOT). Sementara itu, narasi dan percakapan yang akan dibaca oleh pelaku ditulis dengan huruf kecil. Contoh naskah siaran televisi sebagai berikut.

No.	Visual	Audio
1.	<input type="text"/>	(MUSIK)
2.	JUDUL <input type="text"/>	
3.	LS. <input type="text"/>	(SUARA PEREMPUAN) Di sekolah ini semua terjadi
4.	MS. <input type="text"/>	Dan seterusnya
5.	Dan seterusnya	

Contoh naskah format audio visual sebagai berikut.

### IDENTITAS NASKAH

NAMA PROGRAM	Video Pendamping Diklat Berjenjang
JUDUL	Etika dan Karakter Pendidik PAUD
SASARAN	Pelatih dan Pendidik PAUD
INDIKATOR MEDIA VIDEO	Pendidik PAUD dapat menunjukkan Etika dan Karakter sebagai Pendidik PAUD
MATERI	Etika Pendidik PAUD
PENULIS	
DURASI	

### SINOPSIS

Etika merupakan standar dan penilaian moral. Dengan kata lain, etika menjadi prinsip atau standar moral dari sekelompok orang tertentu atau pada bidang pekerjaan tertentu yang mendasari perilaku dan interaksi sehingga umumnya tiap profesi memiliki kode etik tersendiri. Dalam kehidupan sehari-hari, etika diwujudkan dalam etiket sebagai tata cara pergaulan.

NASKAH  
VIDEO PENDAMPING MODUL DIKLAT BERJENJANG  
MODUL: ETIKA DAN KARAKTER PENDIDIK PAUD  
JUDUL: ETIKA PENDIDIK PAUD

VISUAL	AUDIO
<p>01. GRAFIS Opening Bumper Judul : Etika Pendidik PAUD Tujuan : Pendidik PAUD dapat menunjukkan etika dan etiket sebagai Pendidik PAUD.</p> <p>Sinopsis: "Etika mempelajari nilai atau kualitas yang menjadi standar dan penilaian moral serta merupakan sejumlah prinsip atau standar moral dari sekelompok orang tertentu atau pada bidang pekerjaan tertentu yang mendasari perilaku dan interaksi sehingga umumnya tiap profesi memiliki kode etik tersendiri. Dalam kehidupan sehari-hari, etika diwujudkan dalam etiket sebagai tata cara pergaulan."</p>	<p>Musik</p>

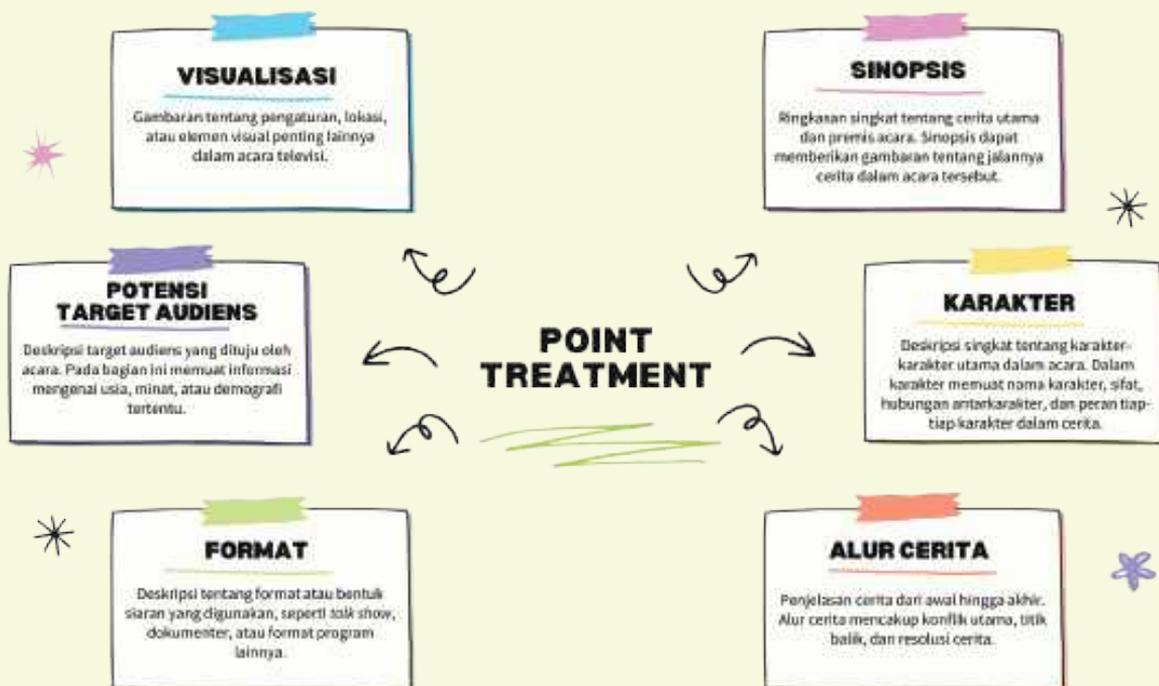
VISUAL	AUDIO
<p>02. MONTAGE MASALAH NYATA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar guru yang tidak beretika, mengabaikan anak, dan tidak sapa senyum.</li> <li>Gambar guru sedang menghukum murid secara fisik (berdiri di depan kelas/di setrap).</li> </ul> <p>03. EXT. HALAMAN SEKOLAH -PENYAMBUTAN MURID DI PAGI HARI</p> <p>Beberapa guru bersiap menyambut murid di pintu gerbang sekolah pada pagi hari. Salah satu guru sambil mengobrol dengan guru lain membuka permen lalu membuang bungkus permen sembarangan.</p>	<p>Musik</p> <p><i>Ambience sekolah</i></p>

VISUAL	AUDIO
<p>04. MONTAGE:</p> <p>Gambar tokoh pemikir etika dan moral: Plato, Kohlberg.</p>  <p>Sumber: commons.wikimedia.org/George E. Koronaios (2022)</p>  <p>Sumber: <a href="https://ysglifespanpsychologists.weebly.com">https://ysglifespanpsychologists.weebly.com</a></p>	<p>Musik</p> <p>Aristoteles pernah mengatakan:</p> <p><i>"Karakter yang baik merupakan perbuatan yang benar dalam hidup, berbuat benar dalam hubungan dengan orang lain dan berbuat benar terhadap diri sendiri"</i></p> <p>Narator</p> <p>Berdasarkan Teori Perkembangan Moral menurut Lawrence Kohlberg, manusia pada tahap pasca konvensional atau usia dewasa dapat mematuhi peraturan yang tanpa syarat dan moral itu sendiri adalah nilai yang harus dipakai dalam segala situasi.</p>
<p>05. EXT. HALAMAN SEKOLAH - PAGI</p> <p>Seorang guru menegur dengan sopan guru yang tadi membuang sampah sembarangan. Guru tersebut lalu membuang sampah ke tempat sampah.</p> <p>Tidak lama beberapa murid mulai berdatangan. Guru yang menegur tersebut menyambut murid dengan hangat, berjongkok/membungkuk dan menatap murid saat bersalaman sambil menanyakan kabar murid pagi itu.</p> <p>Namun, ada juga guru yang bersalaman dengan murid tanpa menatap murid (mengobrol dengan guru lain sambil makan permen dan salah satu tangan masuk ke saku pakaian).</p> <p>FTB</p>	<p>Narator</p> <p>Etika merupakan cabang utama filsafat yang mempelajari nilai atau kualitas sebagai studi mengenai standar dan penilaian moral. Etika merupakan sejumlah prinsip atau standar moral dari sekelompok orang tertentu atau pada bidang pekerjaan tertentu yang mendasari perilaku dan interaksi. Ada kemungkinan etika yang berlaku di suatu tempat atau kelompok masyarakat berbeda dengan etika yang berlaku di tempat atau kelompok lainnya.</p> <p>Musik</p>

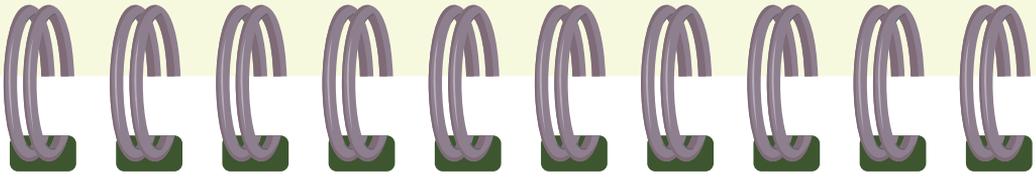
## b. Treatment

Langkah sebelum menyusun naskah jurnalistik televisi adalah menulis *treatment*. *Treatment* merupakan dokumen yang berfungsi sebagai ringkasan atau rancangan awal dari suatu ide atau konsep acara televisi. *Treatment* digunakan sebagai proposal untuk menarik minat produser atau staf produksi dalam mengembangkan dan memproduksi acara tersebut.

*Treatment* berisi gambaran umum tentang cerita, karakter, dan alur acara. Adapun poin-poin penting dalam *treatment* tergambar dalam infografis berikut.

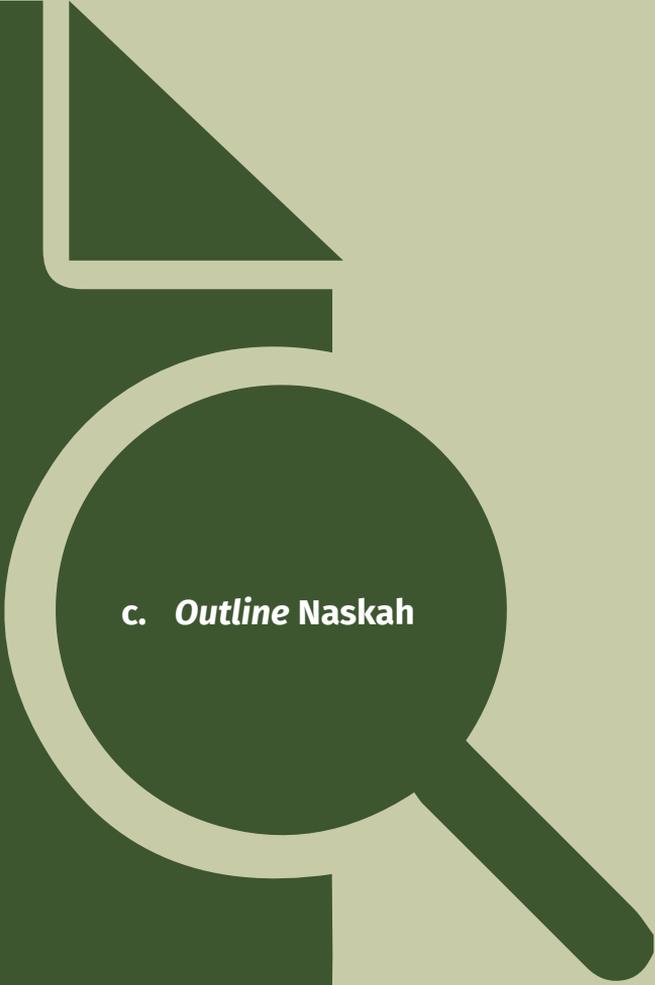


*Treatment* membantu memberikan pandangan awal kepada para pemangku kepentingan tentang visi dan potensi suatu acara televisi. Dengan adanya *treatment*, penulis naskah dan produser dapat berkomunikasi dengan lebih jelas dan efektif mengenai ide mereka yang membantu dalam proses pengembangan acara lebih lanjut.



### 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.



*Outline* dalam penulisan naskah jurnalistik adalah kerangka atau struktur dasar yang digunakan untuk mengorganisasi informasi dan mengatur urutan penyajian dalam sebuah artikel berita, laporan, atau program jurnalistik. *Outline* membantu jurnalis dalam merencanakan dan mengembangkan konten secara sistematis. Dengan adanya *outline*, informasi dalam berita dapat disampaikan dengan jelas dan efektif kepada pembaca atau penonton.

### c. **Outline Naskah**

Komponen utama *outline* pada penulisan naskah jurnalistik sebagai berikut.



## 1 PENGANTAR

Memberikan latar belakang singkat tentang topik yang dibahas. Menjelaskan tujuan atau pentingnya topik. Memperkenalkan fokus pemberitaan atau isu yang akan disajikan.



## 2 PERNYATAAN POKOK

Memuat pernyataan utama atau argumen yang akan dikembangkan dalam naskah. Menyampaikan pesan inti atau tujuan dari artikel berita atau laporan.



## 3 PEMBAHASAN

Memaparkan informasi secara terperinci dan berurutan. Menyajikan fakta, data, dan bukti yang relevan. Menyertakan kutipan dari narasumber yang relevan atau otoritas terkait.

## 4 ANALISIS DAN INTERPRETASI

Memberikan analisis mendalam terhadap fakta atau data yang disajikan. Mengaitkan informasi dengan konteks yang lebih luas. Menjelaskan implikasi, dampak, atau konsekuensi dari topik yang dibahas.



## 5 SUDUT PANDANG ORANG LAIN

Memberikan ruang bagi sudut pandang atau pendapat lain yang relevan terkait dengan topik. Menunjukkan keberagaman dan kesimbangan dalam penyajian informasi.



## 6 KESIMPULAN

Menyimpulkan poin-poin penting yang telah dibahas. Merangkum argumen atau pesan utama yang ingin disampaikan. Memberikan penutup yang kuat dan menginspirasi.



### 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 yang lain sesuai dengan format naskah yang dipilih.

## 2. Prinsip-Prinsip Penulisan Naskah Jurnalistik TV

Kemampuan untuk menghasilkan naskah yang informatif, menarik, dan jelas sangatlah penting. Prinsip-prinsip penulisan naskah jurnalistik TV menjadi fondasi utama dalam menciptakan konten yang memenuhi standar profesionalisme dan dapat menjangkau audiens dengan efektif.

### a. Ketepatan dan Fakta

Naskah jurnalistik TV harus berfokus pada **kebenaran dan akurasi informasi** yang disampaikan. Fakta mengacu pada data dan peristiwa yang **dapat diverifikasi** atau dibuktikan kebenarannya. Dalam menulis naskah siaran jurnalistik TV, pastikan informasi yang disampaikan telah diverifikasi dan didukung sumber tepercaya. Hindari spekulasi atau informasi yang tidak terverifikasi, bias, atau keinginan untuk sensasionalisme saja.

Saat ini banyak siaran jurnalistik tidak mengedepankan fakta peristiwa. Siaran dilakukan hanya untuk mengejar popularitas atau rating. Kondisi tersebut dapat terjadi karena data yang diperoleh tidak dapat diverifikasi dengan sumber tepercaya. Siaran yang tidak berdasarkan fakta dapat merugikan semua pihak. Oleh karena itu, saat melakukan penulisan naskah siaran jurnalistik TV, **kejujuran** dan **kecermatan** menjadi kunci untuk memverifikasi data atau informasi.

## b. Struktur Penyampaian

Naskah jurnalistik TV harus memiliki struktur yang jelas dan terorganisasi. Penulisan naskah jurnalistik TV dapat dimulai dengan pembahasan inti berita kemudian informasi pendukung secara sistematis. Dalam menyampaikan informasi, hendaknya menggunakan kalimat pendek dan *to the point* sehingga tidak bertele-tele. Struktur penyampaian yang jelas memudahkan audiens menangkap poin penting dalam berita.

## c. Gaya Tutar

Naskah jurnalistik TV harus ditulis secara **objektif** dan **faktual** menggunakan gaya penulisan yang menarik untuk meningkatkan minat serta keterlibatan pemirsa. Penggunaan variasi kalimat, pilihan kata yang tepat, dan penulisan narasi yang dinamis dapat menjaga keberlanjutan dan daya tarik pemirsa. Dalam penulisan naskah yang menarik juga perlu mempertimbangkan audiens yang dituju. Informasi hendaknya disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan jelas agar dapat diterima oleh pemirsa yang beragam latar belakang.

## d. Visualisasi dan Imajinasi

Dalam penulisan naskah jurnalistik TV perlu memperhatikan prinsip visualisasi dan imajinasi. Pada prinsip visualisasi, naskah hendaknya dapat mendeskripsikan suatu kejadian atau situasi yang disajikan dengan gambaran yang kuat. Dengan pilihan kata dan kalimat yang tepat dapat membantu pemirsa memvisualisasikan dan mengimajinasikan peristiwa yang disampaikan dalam berita.

### Contoh Deskripsi Bahasa Visual

Para demonstran berkumpul di jalan-jalan kota dengan **spanduk berwarna-warni** dan **poster** yang menghiasi udara. Mereka berteriak dengan semangat, suara mereka **bergema** di sekitar gedung pemerintahan. Petugas keamanan berdiri di barikade dengan **wajah tegang** dan **mata tajam** memperhatikan setiap gerakan. Cahaya senja yang memancar dari langit memberikan latar belakang dramatis pada aksi protes yang membara.

### Contoh Deskripsi Tanpa Bahasa Visual

Demonstran berkumpul di jalan-jalan kota. Ada petugas keamanan di sekitar gedung pemerintahan.



Dalam naskah jurnalistik, penggunaan bahasa visual dalam deskripsi membantu pemirsa memahami adegan dan peristiwa yang sedang dilaporkan secara jelas. Dengan mendeskripsikan aksi, suasana, dan elemen visual lainnya secara detail memungkinkan pemirsa untuk merasakan dan memahami peristiwa yang dilaporkan.

### e. Durasi yang Sesuai

Naskah jurnalistik TV harus disesuaikan dengan durasi yang telah ditentukan untuk segmen atau program tertentu. Informasi dalam naskah perlu dipastikan terlebih dahulu agar semua informasi yang akan disajikan dapat disampaikan dalam waktu yang cukup, tanpa terlalu banyak ataupun sedikit.

### f. Keseimbangan dan Keberagaman

Naskah jurnalistik TV harus mencerminkan **keberagaman sudut pandang** atau pendapat. Oleh karena itu, naskah perlu memuat informasi dari berbagai perspektif agar menghasilkan berita yang adil dan seimbang.

## 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.

## g. Kode Etik Jurnalistik

Penulisan naskah jurnalistik TV perlu mematuhi kode etik jurnalistik. Kode etik jurnalistik merupakan salah satu bentuk wujud hak asasi manusia. Berdasarkan kode etik jurnalistik, informasi yang disampaikan harus berasaskan integritas, kejujuran, dan objektivitas. Kode etik jurnalistik ditetapkan Dewan Pers melalui Peraturan Dewan Pers Nomor: 6/Peraturan-DP/V/2008 Tentang Pengesahan Surat Keputusan Dewan Pers Nomor 03/SK-DP/III/2006 tentang Kode Etik Jurnalistik Sebagai Peraturan Dewan Pers. Pindailah kode QR di samping untuk mengunduh regulasi 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.

## h. Kutipan dan Sumber yang Relevan

Dalam penulisan naskah siaran jurnalistik TV perlu disertakan kutipan langsung dari narasumber yang relevan. Kutipan tersebut dapat memperkuat kebenaran informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, pencantuman kutipan hendaknya akurat dan sesuai dengan konteks berita.

### 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.

## i. Tanda Penekanan

Dalam penulisan naskah siaran jurnalistik TV perlu menggunakan tanda penekanan, seperti *bold* (tebal) atau *italic* (miring) untuk memperjelas bagian-bagian penting dalam naskah. Penandaan tersebut dapat membantu presenter dalam memberikan penekanan pada informasi yang penting saat membacakan naskah.

### **j. Waktu dan *Deadline***

Naskah siaran jurnalistik TV hendaknya disusun sesuai waktu yang telah ditentukan. Ketepatan penyusunan naskah dapat membantu kru dalam sesi latihan dan produksi. *Deadline* yang telah ditentukan sesuai kesepakatan bersama perlu ditaati agar tidak mengganggu jadwal produksi.





## 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!



# 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. Memuat 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 berasaskan **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 Tutur



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.



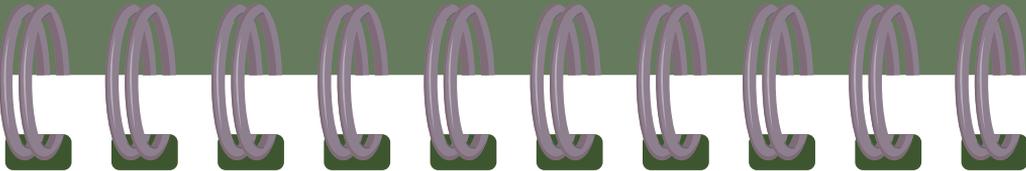
## H Durasi dan waktu yang sesuai

Disesuaikan 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 memperjelas bagian-bagian penting dalam naskah.



### 3. Teknik Menulis Naskah Jurnalistik TV dalam Berbagai Format

Penulisan naskah siaran jurnalistik TV memiliki banyak format. Penggunaan format tersebut sesuai dengan topik berita yang akan disiarkan. Adapun beberapa teknik dalam menulis naskah jurnalistik TV sebagai berikut.

#### a. Mengembangkan Ide Pokok atau Topik

Dalam penulisan naskah jurnalistik, topik merujuk pada subjek atau isu yang menjadi fokus pemberitaan. Topik merupakan pokok pembahasan yang akan disajikan dalam sebuah artikel berita, laporan, atau program jurnalistik. Topik dapat bervariasi dan berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan, seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, olahraga, kesehatan, lingkungan, dan lainnya.

Ketepatan pemilihan topik sangat penting dalam penulisan naskah jurnalistik karena akan menentukan arah dan ruang lingkup pemberitaan. Topik yang relevan, menarik, dan memiliki nilai berita akan menarik minat pembaca atau penonton. Topik yang dipilih juga harus memperhatikan kepentingan dan kebutuhan audiens target serta sesuai dengan prinsip-prinsip jurnalistik, seperti **keakuratan, keadilan, keseimbangan, dan keberagaman**.

Dalam memilih topik, seorang jurnalis perlu memperhatikan isu-isu terkini, peristiwa penting, tren, perubahan sosial, atau masalah yang relevan dengan masyarakat. Untuk mengidentifikasi topik siaran dapat dilakukan melalui riset, mengikuti perkembangan berita, melakukan wawancara dengan narasumber terkait, atau mendengarkan umpan balik dari audiens. Dalam penulisan naskah jurnalistik, penulis harus memahami topik dengan baik, mengumpulkan informasi yang akurat dan terverifikasi, serta mengemasnya dengan cara yang menarik dan informatif untuk pembaca atau penonton.



### 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/presentasikan ide kalian kepada teman-teman di kelas.

Pada akhir aktivitas ini renungkan proses diskusi, tantangan yang dihadapi, dan strategi yang efektif dalam memilih dan mengembangkan ide.



## b. Melakukan Riset

Riset dalam penulisan naskah jurnalistik merupakan proses pengumpulan informasi dan data yang mendalam tentang topik yang akan dibahas dalam sebuah artikel berita, laporan, atau program jurnalistik. Riset bertujuan mengumpulkan fakta, pendapat, dan sumber daya yang relevan untuk memastikan keakuratan, kebenaran, dan keberimbangan dalam pemberitaan.



Proses riset dalam penulisan naskah jurnalistik melibatkan langkah-langkah sebagai berikut.



### 1) Menentukan Topik

Langkah awal dalam melakukan riset adalah menentukan topik yang ingin ditulis atau dilaporkan. Pilihlah topik yang relevan, menarik, dan memiliki nilai berita.

### 2) Identifikasi Sumber Informasi

Setelah menentukan topik, identifikasilah sumber-sumber informasi yang dapat digunakan. Contoh sumber informasi ialah narasumber, dokumen, laporan, studi, dan sumber daya lainnya terkait dengan topik yang akan dibahas.

### 3) Pengumpulan Informasi

Setelah sumber informasi ditetapkan, lakukan pengumpulan informasi melalui berbagai sumber. Kegiatan pengumpulan informasi dapat dilakukan melalui wawancara dengan narasumber, penelusuran berita *online*, studi literatur, atau pengumpulan data dari lembaga atau institusi terkait.

#### 4) Verifikasi Informasi

Informasi yang telah diperoleh di lapangan perlu dilakukan verifikasi. Verifikasi informasi dilakukan untuk memastikan kebenaran dan keakuratan informasi yang diperoleh dari sumber-sumber berbeda. Pada tahap ini pastikan informasi yang digunakan dapat dipercaya dan diverifikasi menggunakan sumber terpercaya.

#### 5) Analisis dan Penyusunan

Informasi yang telah diverifikasi perlu dianalisis dan disusun secara sistematis. Analisis informasi bertujuan untuk memahami konteks, menemukan pola, dan mengidentifikasi informasi yang paling relevan dan penting. Informasi yang hendak disiarkan perlu disusun secara logis dan terstruktur sesuai format penulisan naskah jurnalistik. Informasi yang runtut memudahkan audiens menangkap inti berita yang disiarkan.

#### 6) Mengutip Sumber dengan Benar

Dalam proses riset, sumber informasi atau pendapat dari narasumber atau sumber lain perlu dicantumkan dalam naskah. Pencantuman sumber penting untuk menjaga integritas jurnalistik dan memberikan penghargaan kepada sumber informasi.



### 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.

Dalam penulisan naskah jurnalistik, riset perlu dilakukan secara cermat dan teliti. Dengan riset yang baik, seorang jurnalis dapat memberikan informasi akurat, berimbang, dan relevan kepada pembaca atau penonton. Riset juga dapat membantu jurnalis memahami topik dengan lebih baik, memperoleh sudut pandang yang beragam, dan menambah kedalaman pemberitaan.



### c. Menggunakan Judul yang Menarik dan Sesuai dengan Isi Naskah

Judul dalam penulisan naskah jurnalistik adalah kalimat atau frase singkat yang menunjukkan inti atau pokok berita, laporan, atau program jurnalistik. Judul memiliki peran penting untuk menarik perhatian pembaca atau penonton serta memberikan gambaran singkat tentang isi siaran yang akan disajikan.



Berikut beberapa karakteristik pemilihan judul yang menarik dalam penulisan naskah jurnalistik.

#### 1) Menggambarkan Inti Berita

Judul harus mencerminkan inti atau pokok berita yang akan disampaikan. Dalam satu kalimat atau frase, judul harus mampu menggambarkan esensi dari berita atau laporan tersebut.

#### 2) Menarik Perhatian

Judul harus menarik perhatian pembaca atau penonton. Penggunaan kata-kata yang kuat, menarik, atau kontroversial dapat membantu meningkatkan daya tarik judul.

#### 3) Singkat dan Padat

Judul hendaknya ditulis secara singkat dan padat, tidak terlalu panjang atau rumit. Idealnya, judul dapat disampaikan dalam satu baris atau beberapa kata sehingga mudah dipahami dan diingat.

#### 4) Mengandung Nilai Berita

Judul harus memiliki nilai berita yang kuat. Artinya, judul harus memberikan informasi yang menarik, relevan, dan memiliki nilai berita yang signifikan bagi pembaca atau penonton.

## 5) Menggambarkan Gaya atau Pendekatan

Judul dapat menggambarkan gaya penulisan atau pendekatan yang digunakan dalam naskah jurnalistik. Misalnya, judul yang kreatif, informatif, atau emosional dapat memberikan gambaran tentang gaya atau nuansa berita yang akan disajikan.

## 6) Menghindari Bias atau Sensasionalisme

Judul harus disajikan secara objektif dan berdasarkan fakta yang relevan. Oleh karena itu, judul harus terhindar dari bias atau sifat sensasional yang dapat mengarah pada kesalahan penafsiran dan informasi yang tidak akurat.



### 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.

#### d. Menggunakan Gaya Bahasa yang Sesuai dan Sederhana

Bahasa yang digunakan dalam penulisan naskah jurnalistik televisi perlu disesuaikan dengan jenis program yang akan dibuat. Adapun beberapa bahasa dalam penulisan naskah siaran jurnalistik televisi sebagai berikut.

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.



### AKTIVITAS 3.9

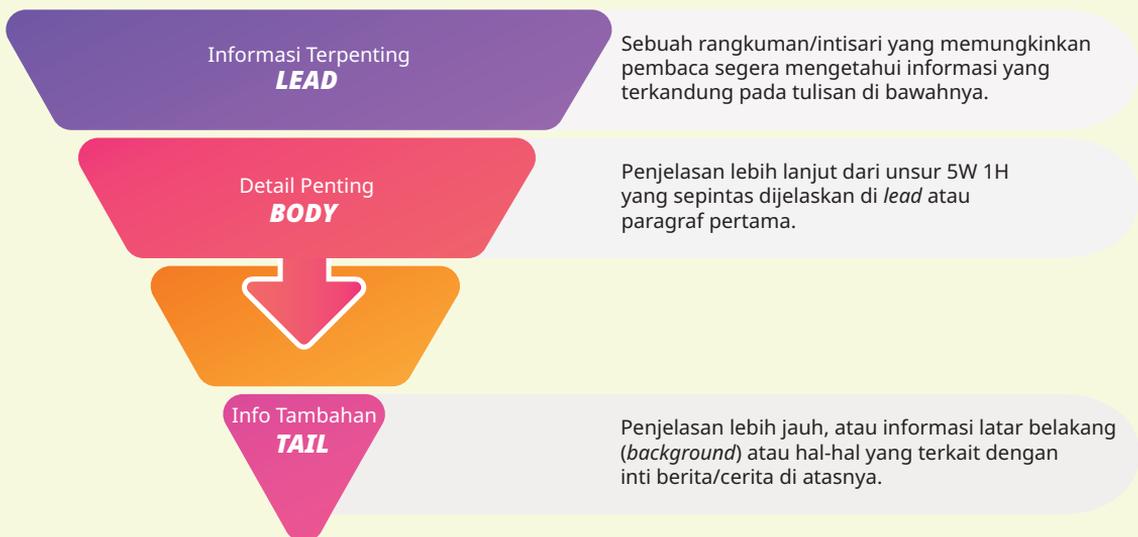
Pilihlah salah satu siaran berita dari sumber tepercaya pada saluran berita televisi. Saksikan berita tersebut dengan saksama dan jawablah beberapa pertanyaan berikut.

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?

### e. Menggunakan Struktur Piramida Terbalik

Struktur piramida terbalik adalah pendekatan penulisan berita yang mengorganisasi informasi berdasarkan tingkat kepentingannya dengan menyajikan informasi paling penting pada bagian awal dan informasi yang kurang penting atau detail pada bagian akhir. Dalam struktur ini, pokok berita atau inti cerita ditempatkan pada paragraf pembuka atau *lead* yang diikuti oleh fakta-fakta pendukung dan detail tambahan di paragraf-paragraf berikutnya.

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.



## **f. Memilih Sudut Pandang yang Sesuai**

Sudut pandang dalam penulisan naskah jurnalistik merujuk pada perspektif atau pendekatan yang digunakan jurnalis dalam menyajikan informasi atau mengulas suatu topik dalam sebuah artikel berita, laporan, atau program jurnalistik. Sudut pandang ini menunjukkan cara pandang atau kecenderungan jurnalis terhadap suatu peristiwa atau isu yang sedang dibahas.

Sudut pandang dalam penulisan jurnalistik dapat bervariasi, tergantung pada kebijakan redaksi, jenis media, atau karakteristik jurnalis itu sendiri. Adapun beberapa sudut pandang dalam penulisan naskah jurnalistik sebagai berikut.

### **1) Sudut Pandang Netral**

Naskah jurnalistik menggunakan sudut pandang netral apabila informasi disajikan secara objektif, tanpa pendapat pribadi dari jurnalis atau preferensi tertentu. Berita disajikan secara seimbang dan fakta-fakta yang relevan disampaikan dengan jelas.

### **2) Sudut Pandang Investigatif**

Sudut pandang investigatif bertujuan mengungkap kebenaran dan mengungkap skandal atau ketidakpatutan. Oleh karena itu, dalam sudut pandang ini jurnalis melakukan penyelidikan mendalam dan mengungkapkan fakta-fakta yang tersembunyi atau tidak diketahui secara umum.

### **3) Sudut Pandang Kritis**

Pada sudut pandang kritis, jurnalis memberikan analisis dan evaluasi mendalam terhadap isu atau peristiwa yang dibahas. Jurnalis mencoba memahami konteks yang lebih luas, menganalisis implikasi, dan mengajukan pertanyaan kritis terkait isu tersebut.

### **4) Sudut Pandang Opini**

Pada sudut pandang ini, jurnalis menyampaikan pendapat atau opini pribadi terkait isu atau peristiwa yang dibahas. Sudut pandang ini sering ditemukan dalam artikel opini, kolom, atau editorial yang memberikan ruang bagi jurnalis untuk mengemukakan pandangan subjektif mereka.

### **5) Sudut Pandang Manusia**

Jurnalis memfokuskan perhatian pada kisah-kisah individu atau kelompok tertentu yang terlibat dalam isu atau peristiwa. Sudut pandang ini menggambarkan dampak personal dan cerita-cerita manusia di balik peristiwa.

## g. Penggunaan Simbol dalam Penyusunan Naskah

Dalam penulisan naskah jurnalistik perlu memperhatikan penggunaan simbol. Adapun simbol-simbol dalam penyusunan naskah jurnalistik sebagai berikut.

### 1) Tanda Kamus atau Garis Miring (/)

Simbol ini digunakan untuk memisahkan dua pilihan yang dapat dipilih dalam suatu adegan atau tindakan. Misalnya, "Host A / Host B" atau "Kamera 1/Kamera 2".

### 2) Tanda Kurung Siku ([ ])

Simbol ini digunakan untuk menyediakan catatan atau instruksi tambahan kepada tim produksi. Misalnya, "[Musik Latar Belakang]" atau "[Efek Suara]".

### 3) Tanda Tanya (?)

Simbol ini digunakan untuk menandai pertanyaan yang ditujukan kepada pemirsa atau *host* untuk memantik respons atau refleksi tertentu.

### 4) Tanda Seru (!)

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan kejutan, emosi, atau aksi yang dramatis. Misalnya, "Adegan Aksi!" atau "Efek Ledakan!".

### 5) Tanda Ampersand (&)

Simbol ini digunakan untuk menyatukan atau menggabungkan dua elemen, seperti nama *host* atau tim produksi. Misalnya, "Host A & Host B" atau "Penulis & Produser".

### 6) Tanda Asterisk (\*)

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan catatan tambahan atau keterangan yang terhubung dengan teks tertentu. Misalnya, "Keterangan: \*Hanya untuk keperluan ilustrasi" atau "\*Berlaku untuk episode berikutnya".

### 7) Tanda Panah (->)

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan pergerakan atau arah tertentu, seperti arah kamera atau arah pergerakan pemain dalam adegan.

### 8) Tanda Kotak Centang (✓)

Simbol ini digunakan untuk menandai tugas atau elemen yang telah selesai atau terpenuhi.

**9) Tanda Paginasi (#)**

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan nomor halaman dalam naskah program televisi yang terdiri atas beberapa halaman.

**10) Tanda Potongan/Split Screen (|)**

Simbol ini digunakan untuk menandai pemisahan antara dua layar yang berbeda dalam tampilan *split screen* pada program televisi.

**11) Tanda Cue atau Tanda Cuesheet (>>)**

Simbol ini digunakan untuk menandai perubahan cepat dalam adegan atau perubahan tampilan pada program televisi. Simbol ini juga digunakan untuk memberikan petunjuk kepada pemain, kru, atau *host* untuk melakukan tindakan tertentu atau berpindah ke elemen berikutnya.

**12) Tanda Tunggal dan Ganda untuk Kamera (1, 2, 3 atau 1/2, 2/3)**

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan penggunaan kamera tunggal atau ganda dalam pengambilan gambar. Angka tersebut menunjukkan nomor kamera yang digunakan.

**13) Tanda Rincian atau Detail (i)**

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan informasi tambahan atau rincian yang penting dalam naskah program televisi, seperti waktu, lokasi, atau instruksi teknis.

**14) Tanda Pemisah atau Transition (--> atau ...)**

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan transisi atau pergantian antara adegan, segmen, atau elemen dalam program televisi, seperti pemisahan antara berita dan iklan.

**15) Tanda Pause (||)**

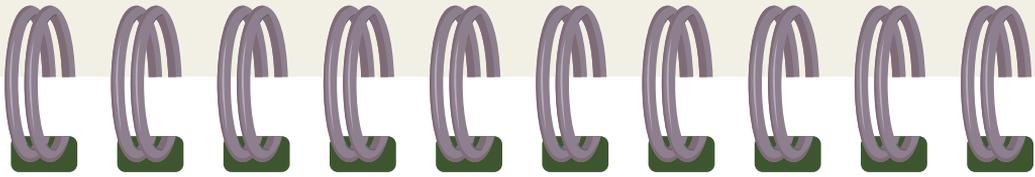
Simbol ini digunakan untuk menunjukkan jeda atau *pause* dalam pembacaan teks atau dialog dalam program televisi.

**16) Tanda Titik (.) atau Titik-titik (...)**

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan durasi atau penambahan waktu yang bisa diisi dengan musik, iklan, atau tindakan lainnya.

**17) Tanda Penguatan Suara (+)**

Simbol ini digunakan untuk menunjukkan peningkatan volume suara atau intensitas suara pada program televisi.



## Projek Individu: Menyusun Naskah Siaran Jurnalistik

Kalian sudah mempelajari bagaimana 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. Beri 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.

## 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 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.

### C. Menyusun Desain Produksi

Setelah menyusun naskah, langkah selanjutnya ialah menyusun desain produksi. Dalam menyusun desain produksi kalian akan belajar menggabungkan elemen visual, grafis, dan cerita yang menarik. Kalian juga akan memahami pentingnya memiliki kemampuan komunikasi yang efektif, kreativitas, manajemen waktu, kerja sama dalam tim, fleksibilitas dalam menghadapi tantangan, dan ketelitian dalam menyajikan informasi yang akurat. Untuk menyusun desain produksi, kalian perlu memperhatikan beberapa hal berikut.

## 1. Format Desain Produksi

Susunan isi dari desain produksi disesuaikan dengan kebutuhan program. Desain produksi pada program televisi jurnalistik setidaknya harus memuat beberapa komponen berikut.

### a. Latar Belakang

Pada bagian ini memuat penjelasan mengenai latar belakang disusunnya program dan alasan penentuan tema pada program tersebut.

### b. Konsep Program

Konsep program berkaitan dengan jenis program jurnalistik yang ingin dihasilkan. Sebagai contoh, berita harian, acara investigasi, wawancara, atau laporan khusus. Dalam konsep program juga perlu menentukan fokus dan sudut pandang program serta gaya penyajian yang diinginkan.

### c. Deskripsi Program

Deskripsi program terdiri atas judul, jenis format, durasi, dan analisis target audiens berdasarkan usia, gender, dan status ekonomi sosial.

### d. Segmentasi

Program jurnalistik yang lebih panjang perlu dibagi menjadi beberapa segmen yang lebih pendek. Segmentasi tersebut membantu menjaga perhatian pemirsa dan memberikan alokasi waktu untuk iklan atau pesan sponsor. Setiap segmen harus memiliki tujuan yang jelas dan berkelanjutan dengan segmen berikutnya.

### e. *Rundown*

*Rundown* merupakan susunan program yang secara sistematis dari suatu acara dan dibatasi durasi tertentu. Dalam produksi siaran, *rundown* berisi daftar acara yang menjelaskan urutan segmen atau cerita dalam program. *Rundown* akan menjadi panduan bagi produser, pembawa acara, dan kru produksi selama produksi dan pengambilan gambar.

**Tabel 3.1** Contoh *Rundown* Program *Talk Show*

<b>Time</b>	<b>Description</b>	<b>Durasi</b>
00.00 – 00.15	<i>Bumper</i> Program	15 dtk
00.15 – 00.45	<i>Opening</i> Program	30 dtk
00.45 – 00.50	Judul Program	5 dtk
00.50 – 02.00	<i>Opening</i> Presenter	60 dtk
	Menyapa Narasumber	
02.00 – 08.00	Segmen I Daftar pertanyaan terdiri atas hal-hal yang akan ditanyakan disesuaikan dengan konsep materi topik program	6 mnt
<b>08.00 – 10.00</b>	<b><i>Commercial Break</i></b>	
10.00 – 16.00	Segmen II	6 mnt
	Segmen II Daftar pertanyaan berbeda, biasanya sudah masuk ke substansi dan perdebatan yang terdiri atas hal-hal yang akan ditanyakan disesuaikan dengan konsep materi topik program.	
<b>16.00 – 18.00</b>	<b><i>Commercial Break</i></b>	
	Segmen III	
18.00 – 26.00	Daftar pertanyaan berbeda, biasanya sudah masuk ke substansi dan perdebatan yang terdiri atas hal-hal yang akan ditanyakan disesuaikan dengan konsep materi topik program.	8 mnt
	Kesimpulan	
	<i>Quote</i>	
	<i>Closing</i> Program	
	<i>Credit Title</i>	
		26 mnt

## f. Konsep Visual Tiap-Tiap Divisi

Setiap divisi menyusun draf atau konsep rencana visual dari naskah program yang telah disusun. Draft ini yang akan digunakan sebagai panduan selama proses produksi berlangsung.



### 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.

## 2. Langkah-Langkah Menyusun Desain Produksi

Sebelumnya kalian telah membuat mini desain produksi menggunakan komponen-komponen yang telah dijelaskan. Kali ini kalian akan mengembangkan desain produksi menjadi lebih lengkap. Perhatikan setiap langkah-langkah menyusun desain produksi untuk menghasilkan desain produksi yang optimal.



## a. Menganalisis Naskah

Naskah yang telah dibuat berdasarkan format perlu dianalisis hingga menjadi *breakdown* pada tiap-tiap divisi. Untuk mempermudah dalam menyusun *breakdown* tersebut, langkah-langkah pelaksanaan tahapan analisis naskah sebagai berikut.

### 1) Membaca dan Memahami Naskah

Baca naskah secara keseluruhan dan pahami kontennya. Perhatikan alur cerita, karakter, dan tema yang diusung. Pahami juga tujuan dan pesan yang ingin disampaikan melalui naskah tersebut.

### 2) Mengidentifikasi Segmen atau Babak

Identifikasi segmen atau babak dalam naskah produksi dilakukan dengan membagi alur cerita menjadi bagian-bagian yang terpisah. Misalnya, adegan di tempat kerja, adegan di rumah, atau adegan di lokasi lainnya. Identifikasi segmen atau babak membantu pemisahan naskah menjadi bagian yang lebih mudah dianalisis.

### 3) Mengidentifikasi Karakter dan Dialog

Pada tahapan analisis naskah, kalian perlu mencatat semua karakter yang muncul dalam naskah dan memperhatikan dialog yang mereka sampaikan. Analisis karakter melibatkan pemahaman tentang latar belakang, kepribadian, dan peran tiap-tiap tokoh dalam cerita. Analisis dialog membantu dalam memahami interaksi antarkarakter, penokohan, dan mengungkapkan informasi penting.

### 4) Mengidentifikasi Aksi dan Aktivitas

Aksi dan aktivitas yang dilakukan oleh karakter dalam naskah perlu dicatat untuk dianalisis. Aksi tersebut mencakup gerakan fisik, tindakan, atau kegiatan yang terjadi dalam cerita. Identifikasi aksi dan aktivitas membantu dalam merencanakan pengambilan gambar atau produksi visual yang sesuai.

### 5) Menentukan *Setting* Lokasi

Menentukan lokasi atau *setting* tiap-tiap segmen atau adegan penting dalam analisis naskah. Jika diperlukan, buat daftar persiapan yang diperlukan untuk mempersiapkan lokasi tersebut. Misalnya, properti, dekorasi, pencahayaan, atau perlengkapan teknis lainnya.

## 6) Menentukan Kebutuhan Produksi

Pada tahap analisis naskah kalian perlu mengidentifikasi kebutuhan produksi dalam naskah tersebut. Misalnya, keperluan pengambilan gambar dalam studio, pengambilan gambar di lokasi, penggunaan efek khusus, atau dukungan kru teknis tertentu.

## 7) Menentukan *Scheduling* dan Durasi

Setiap segmen atau adegan dalam naskah perlu ditentukan estimasi durasinya. Pembagian waktu ini membantu dalam menyusun jadwal produksi yang lebih terperinci dan memastikan pengelolaan waktu yang efisien selama produksi.

**Tabel 3.2** Contoh *Stripboard* Dokumenter dalam Menentukan *Scheduling* dan Durasi

STRIPBOARD - PETANI MODERN							
SCENE	INT/ EXT	SCENE HEADING	DAY/NIGHT	CAST	SHOOTING LOCATION	PAGE COUNT	EST SHOOT TIME
1	INT	MOBIL BAYU Bayu menunggu David	DAY	1	RUMAH DAVID	2 3/8	3:30
3	EXT	TERAS Bayu bertemu David	DAY	1,2	RUMAH DAVID	4/8	0:30
//PRODUKSI PINDAH KE CAFÉ//							1:00
// MAKAN SIANG @ CAFÉ//							1:00
9	INT	LAHAN HIDROPONIK Bayu bertemu Tono dan Karim	NIGHT	1,3,5	LAHAN HIDROPONIK	2 4/8	2:00
4	EXT	TEMPAT PARKIR Bayu bersama David menuju mobil	NIGHT	1,2	LAHAN HIDROPONIK	1 4/8	1:00
Hari ke-1-Senin, 25 November 2022						Total est Time:	9:00
2	INT	MOBIL BAYU	DAY	1,2		1 1/8	3.00

## 8) Perencanaan Konsep Visual dan Audio

Pemetaan konsep visual dan audio merupakan langkah terakhir dalam analisis naskah menjadi *Breakdown*. Pada tahap ini perlu diidentifikasi elemen visual, seperti adegan, gambar, atau efek khusus yang diperlukan. Pada tahap ini juga perlu diperhatikan kebutuhan audio, seperti musik, efek suara, atau narasi yang diperlukan.



### 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.

## b. Menentukan Kru Produksi

Pemilihan kru produksi yang tepat penting untuk memastikan keberhasilan proyek dan efisiensi kerja dalam produksi jurnalistik. Dalam menentukan kru produksi, perlu dilakukan perekrutan orang-orang yang akan terlibat dalam berbagai peran produksi, seperti sutradara, produser, penata kamera, penata suara, penata artistik, dan kru lainnya.

Pemilihan kru produksi **didasarkan pada keterampilan yang dikuasai sesuai kebutuhan produksi**. Seorang sutradara, produser, penata kamera, penata suara, dan penata artistik memiliki kekhasan kemampuan tersendiri. Kekhasan inilah yang perlu dilihat kesesuaiannya dengan tema siaran yang akan diproduksi.

**Gambar 3.7** Pemilihan kru disesuaikan dengan kebutuhan produksi.





## AKTIVITAS 3.12

1. Bentuklah kelompok terdiri atas 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, kalian perlu berdiskusi agar semua jabatan kru dapat terisi.
3. Sesuai projek individu yang kalian kerjakan maka saat ini kalian memiliki tujuh naskah yang berbeda. Kalian dapat berdiskusi untuk menghasilkan kesepakatan bersama naskah yang akan kalian gunakan untuk aktivitas selanjutnya.

### c. *Breakdown* Naskah Tiap-Tiap Divisi

*Breakdown* naskah merupakan proses pembagian peran tiap-tiap divisi produksi, seperti penata cahaya, penata kamera, serta penata artistik sesuai kebutuhan produksi. *Breakdown* naskah memungkinkan tiap-tiap divisi untuk memahami persyaratan produksi yang spesifik dan mengidentifikasi keperluan yang harus disiapkan.

*Breakdown* naskah sangat dipengaruhi oleh hasil analisis naskah. Kurangnya kejelasan informasi dalam naskah dan kesulitan menafsirkan naskah sering menjadi kendala dalam melakukan *breakdown*. Oleh karena itu, dalam *Breakdown* naskah diperlukan komunikasi yang terbuka dan jelas untuk memiliki pemahaman yang sama terhadap naskah serta membangun hubungan kerja yang baik antartim produksi untuk menjelaskan dan mengklarifikasi elemen naskah yang kompleks.

*Breakdown* naskah dilakukan adegan demi adegan hingga *breakdown* naskah lengkap dari awal hingga selesai. Elemen *breakdown* naskah adalah objek, orang atau proses, seperti: *cast/characters, extras, props, set dressing, costumes, makeup, vehicles, stunts, special effects or vfx, livestock, sound, music, special equipment*.

Kalian dapat memulai *breakdown* naskah dengan membaca naskah seolah-olah kalian adalah penonton. Hal ini agar kalian dapat memiliki kesan dan hubungan emosional dengan cerita pada naskah sehingga kalian dapat dengan mudah mengidentifikasi elemen *breakdown* naskah. Setelah membaca naskah, kalian dapat memecah naskah menjadi delapan bagian di setiap halaman. Kalian dapat melakukannya dengan manual ataupun menggunakan aplikasi untuk memecah naskah. Biasanya sebuah aplikasi akan langsung memecah naskah dengan menghitung setiap adegan 8 detik.

Selanjutnya kalian dapat mengidentifikasi setiap elemen *breakdown* dengan warna yang berbeda. Terakhir, kalian dapat memasukkan hasil identifikasi ke dalam format *template*. Berikut *template breakdown* naskah yang biasa digunakan:

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)		

Tentunya makin berkembangnya zaman saat ini telah banyak aplikasi untuk membantu kita dalam melakukan *breakdown* naskah, mulai memecah menjadi delapan bagian, identifikasi elemen dengan warna yang berbeda, sampai memasukkan otomatis ke dalam *template*. Kalian dapat mencari aplikasi-aplikasi tersebut dalam pencarian peramban.



### 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.

#### **d. Menentukan Pengisi Acara atau Narasumber**

Pemilihan pengisi acara atau narasumber yang sesuai dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik produksi. Selain itu, pemilihan narasumber yang tepat dapat menghasilkan konten yang berharga kepada audiens. Beberapa kesulitan dalam menentukan pengisi acara atau narasumber antara lain keterbatasan anggaran, kesediaan narasumber sesuai jadwal produksi, kesulitan negosiasi kontrak yang memiliki persyaratan khusus atau tuntutan tinggi, dan adanya perubahan jadwal atau kebutuhan produksi yang mendadak.

Kesulitan dalam pemilihan pengisi acara atau narasumber dapat diatasi dengan menetapkan prioritas dan kriteria narasumber yang jelas, melakukan negosiasi yang efektif sesuai anggaran yang tersedia, mempersiapkan opsi penggantian narasumber, dan mengatur jadwal produksi dengan mempertimbangkan ketersediaan pengisi acara atau narasumber yang terlibat.



## AKTIVITAS 3.14

### Daftar Narasumber

Judul Naskah :  
Produser :  
Pengarah 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.				

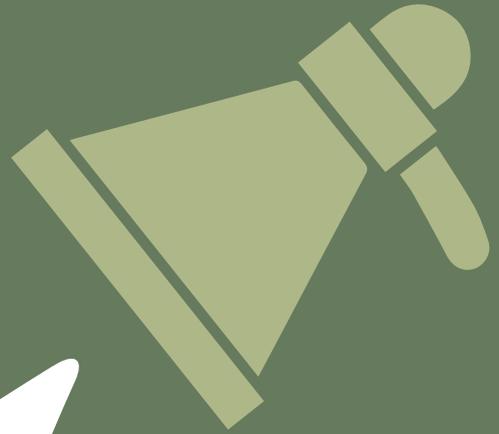
Buatlah daftar narasumber yang kalian butuhkan, susunlah sesuai prioritas. Gunakan tabel di atas untuk memudahkan kalian membuat keputusan dalam memilih narasumber yang sesuai.

### e. Menentukan Jadwal Produksi Hingga Pascaproduksi

Menentukan jadwal produksi dari awal hingga pascaproduksi penting dilakukan untuk mengorganisasi dan mengelola semua kegiatan yang terkait dengan produksi. Kegiatan ini melibatkan penentuan tanggal dari mulai hingga selesai produksi, jadwal pemotretan, jadwal *editing*, dan lainnya. Jadwal produksi yang baik bertujuan membantu kru mengatur waktu dan sumber daya dengan efisien serta memastikan semua tahapan produksi diselesaikan tepat waktu.

Jadwal produksi yang telah ditetapkan biasanya dapat berubah. Perubahan tersebut terjadi karena beberapa faktor, seperti ketidakpastian cuaca atau faktor eksternal lain, keterbatasan sumber daya yang memperlambat proses produksi atau mengubah jadwal, ketidaksesuaian antara jadwal produksi yang diharapkan dan ketersediaan kru atau lokasi yang diperlukan, serta perubahan dalam naskah atau kebutuhan produksi. Kondisi demikian perlu dilakukan beberapa upaya pencegahan.





Upaya penentuan jadwal produksi dapat dilakukan melalui beberapa cara berikut.

- 1) Melakukan perencanaan yang cermat dan realistis dalam menentukan jadwal produksi.
- 2) Mengidentifikasi risiko potensial yang dapat memengaruhi jadwal produksi.
- 3) Menyediakan ruang manuver yang memadai.
- 4) Menjalin komunikasi efektif dengan semua pihak yang terlibat untuk memastikan kesepakatan jadwal.

Berikut contoh jadwal program dokumenter. Setiap program dapat memiliki jadwal dan detail langkah produksi yang berbeda.

TIMELINE KERJA DOKUMENTER

Judul Film Televisi  
 Sutradara  
 DOP  
 Produser  
 Penulis Skenario  
 Editor  
 Hari/Tanggal

No	Tahap	Deskripsi produksi	BULAN																			
			JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A.	<b>RISET AND DEVELOPMENT</b>																					
A.1		Membuat Analisa Penonton																				
A.2		Membuat disain Film																				
A.3		Membuat Proposal																				
A.4		Membuat Production Film																				
A.5		Menunjuk Penulis Skenario																				
A.6		Membedah cerita Adaptasi																				
A.7		Riset Penulisan Skenario																				

No	Tahap	Deskripsi produksi	BULAN																			
			JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A.8		Membuat Disain Production																				
A.9		Membuat Estimasi Bugdet																				
A.10		Mencari Sponsorship																				
A.11		Pengalangan Dana																				
<b>B</b>	<b>PRA PRODUCTION</b>																					
B.1		Pengembangan Skenario																				
B.2																						
B.3		Membuat Breakdown Script																				
B.4		Menyusun Tim Inti																				
B.5		Membuat Rundown Shooting Schedule																				
B.6		Membuat Breakdown Budget																				
B.7		Merekap Budget Produksi																				
B.8		Melengkapi Perijinan & Lokasi																				

No	Tahap	Deskripsi produksi	BULAN																			
			JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
B.9		Memesan Logistik																				
B.10		Menyiapkan Transportasi																				
B.11		Merekrut Tim Produksi																				
B.12		Membuat Breakdown Sheet																				
B.13		Mengadakan Casting																				
B.14		Membuat Story Board																				
B.15		Membuat Director's Treatment Shotlist																				
B.16		Melengkapi Shotlist																				
B.17		Reading – Rehearsal Talent																				
B.18		Hunting Lokasi																				
B.19		Membuat Floor Plan																				
B.20		Merencanakan Tata Cahaya																				
B.21		Membuat Camera Report																				
B.22		Melengkapi Property & Set																				
B.23		Menyewa Perangkat Kerja																				

No	Tahap	Deskripsi produksi	BULAN																											
			JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER											
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
B.24		Merancang Wardrobe / Make-Up																												
B.25		Merancang Design Editing																												
B.26		Memeriksa Ulang Kesiapan Tim Produksi																												
B.27		Pembelian Hak Cipta U/ Film																												
B.28		Rapat Praproduksi 1 KONSEP DESAIN FILM																												
B.29		Rapat Praproduksi 2 BEDAH NASKAH																												



No	Tahap	Deskripsi produksi	BULAN																			
			JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
D.	<b>PASCA PRODUKSI</b>																					
D.1		Capturing																				
D.2		Roght Cut – Logging																				
D.3		Special Effect																				
D.4		Ilustrasi Music																				
D.5		Final Edit – Synchronizing																				
D.6		Premiere – Launching																				
D.7		Merchindizing																				
D.8		Promosi Film – Penayangan																				

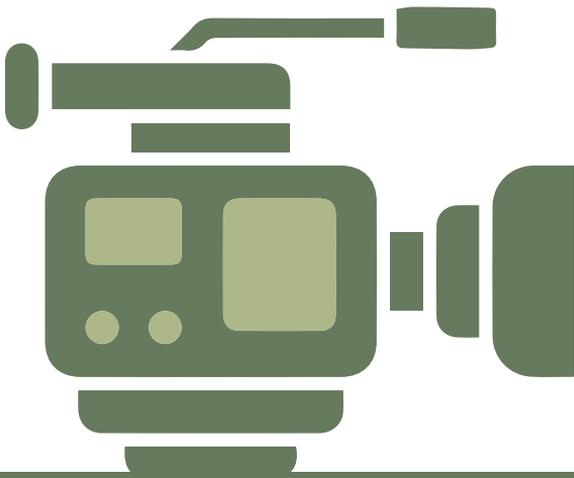
## f. *Hunting* Lokasi dan Melakukan Perizinan

*Hunting* lokasi merupakan proses mencari dan memilih lokasi yang sesuai untuk produksi. Pada proses ini perlu dilakukan kunjungan ke berbagai lokasi potensial, mengevaluasi kelayakan lokasi berdasarkan kebutuhan produksi, aksesibilitas, estetika, dan faktor-faktor lain yang relevan. Setelah menentukan lokasi, perlu dilakukan proses perizinan sesuai persyaratan hukum dan regulasi setempat. Proses ini melibatkan pengajuan permohonan, memenuhi persyaratan perizinan, dan mendapatkan izin resmi untuk menggunakan lokasi tersebut.

Beberapa kendala dalam penentuan lokasi produksi antara lain keterbatasan anggaran dan perizinan yang diperlukan, kompleksitas perizinan dan proses administratif yang menghabiskan banyak waktu, persaingan dengan produksi lain, serta keterbatasan lokasi sesuai dengan visi kreatif produksi. Oleh karena itu, perlu dilakukan beberapa upaya untuk mengatasi kendala tersebut. Upaya yang dapat dilakukan antara lain menentukan rencana cadangan atau opsi alternatif lokasi lain, melibatkan tim yang berpengalaman dalam proses perizinan untuk memastikan pemenuhan persyaratan hukum dan administratif, serta memulai proses perizinan dengan cukup waktu agar ada ruang untuk penyesuaian atau perubahan yang diperlukan.

Gambar 3.8 *Hunting* lokasi perlu dilakukan untuk memilih lokasi yang sesuai dengan kegiatan produksi.





## 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?



### 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.

## g. Mempersiapkan Peralatan

Persiapan peralatan perlu melibatkan identifikasi, pemesanan, dan pengaturan peralatan yang diperlukan dalam proses produksi. Peralatan yang perlu disiapkan antara lain kamera, mikrofon, pencahayaan, peralatan audio, alat bantu produksi, dan peralatan lain sesuai kebutuhan produksi. Peralatan keselamatan dan perlindungan dalam produksi juga harus dipersiapkan, seperti alat pemadam kebakaran, pertolongan pertama, dan tanda pengaman.

Proses mempersiapkan peralatan produksi dilakukan berdasarkan *Breakdown* naskah dan konsultasi dengan pihak-pihak terkait. Setelah peralatan yang dibutuhkan diperinci, perlu dipikirkan mengenai ketersediaannya. Beberapa cara untuk menyediakan peralatan, yaitu dengan cara beli, sewa, atau koordinasi dengan penyedia jasa peralatan produksi. Sebelum produksi, perlu dilakukan pemeriksaan dan pengujian peralatan untuk memastikan kualitas dan kendala yang akan ditemui.

Beberapa kendala yang biasanya dihadapi dalam mempersiapkan peralatan antara lain sebagai berikut.

- 1) Keterbatasan anggaran.
- 2) Keterbatasan ketersediaan peralatan yang memengaruhi jadwal produksi.
- 3) Kompleksitas pengaturan dan persiapan peralatan teknis yang membutuhkan keahlian khusus.
- 4) Kerusakan atau masalah teknis saat proses produksi.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisasi kendala yang dihadapi dalam penyediaan peralatan antara lain sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi dengan jelas kebutuhan peralatan yang diperlukan untuk produksi.
- 2) Mengatur pemesanan dengan waktu yang cukup.
- 3) Menyewa atau bekerja sama dengan penyedia jasa peralatan yang tepercaya.
- 4) Memeriksa dan menguji peralatan sebelum digunakan dalam proses produksi.



Gambar 3.9 Peralatan produksi harus dipersiapkan dengan matang

**Tabel 3.3** Contoh Format Ceklis dalam Mempersiapkan Peralatan

No.	Divisi	Peralatan	Jumlah	Ceklis 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				



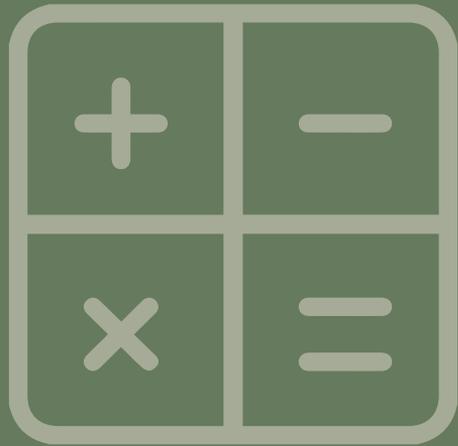
### AKTIVITAS 3.16

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

### **h. Membuat Rancangan Anggaran Produksi**

Membuat rancangan anggaran produksi merupakan langkah untuk merencanakan dan mengalokasikan sumber daya finansial secara efektif selama produksi. Pada tahap ini perlu dilakukan penentuan anggaran biaya untuk keperluan berbagai aspek produksi, termasuk gaji kru produksi, sewa peralatan, biaya lokasi, *catering*, transportasi, perizinan, serta biaya pascaproduksi seperti *editing* dan pemasaran.





Beberapa kendala yang biasanya terjadi saat membuat rancangan anggaran produksi sebagai berikut.

- 1) Ketidakpastian biaya untuk setiap aspek produksi.
- 2) Kesulitan dalam mengestimasi biaya secara akurat karena perubahan kebutuhan produksi atau faktor eksternal lainnya.
- 3) Keterbatasan anggaran.
- 4) Kesulitan dalam menemukan alternatif atau cara untuk menekan biaya produksi tanpa mengorbankan kualitas.
- 5) Ketidakcocokan antara anggaran yang tersedia dengan harapan dan visi kreatif produksi.

Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisasi kendala saat perancangan anggaran produksi sebagai berikut.

- 1) Melakukan penelitian yang cermat untuk mengestimasi biaya secara akurat dan realistis.
- 2) Menyusun anggaran yang fleksibel dengan mempertimbangkan kemungkinan perubahan atau penyesuaian kebutuhan produksi.
- 3) Mengidentifikasi area penghematan biaya tanpa mengorbankan kualitas produksi.
- 4) Melibatkan tim keuangan atau ahli keuangan dalam proses perencanaan anggaran.

**Tabel 3.4** *Template* Penyusunan Anggaran

**RENCANA ANGGARAN BIAYA PEMBUATAN DOKUMENTER**  
**“ KESUKSESAN PETANI HIDROPONIK “**  
**LOKASI SHOTING : JAKARTA - JAWA**

No.	JENIS KEGIATAN		JUMLAH		HARGA SATUAN (Rp)	TOTAL
<b>I</b>	<b>PRAPRODUKSI</b>					
1.	Ide Cerita		1	Paket	Rp20.000.000	20.000.000
2.	Disain Produksi & Pengembangan Kreatif		1	Paket	Rp70.000.000	70.000.000
3.	Penulisan Naskah					
4.	<i>Hunting</i> Lokasi					
5.	<i>Casting</i> (Handycam & Kamera Foto + Print Foto )					
6.	Sewa Mobil + Bensin + Parkir + Toll ( JKT & Jawa )					
7.	Konsumsi Kru & Tim Manajemen 50 org (15X50X7)					
8.	Transportasi /Pulsa/ Kuota					
9.	ATK & Foto copy Naskah					
10.	<i>Reading dan Acting Talent Workshop</i>					
11.	<i>Base Camp</i>					
	<b>Subtotal</b>					.....
	<b>PRODUKSI</b>					
<b>II</b>	<b>A. HONOR KRU</b>					
1.	Produser		1	Paket	Rp150.000.000	150.000.000
2.	Pengarah Acara		1	Paket	Rp200.000.000	200.000.000
3.	<i>Script Countinity</i>					
4.	DOP (Kamera dan <i>Lighting</i> )					
5.	<i>Sound Director</i> ( <i>Sound man, Bommer</i> )					
6.	<i>Art Director</i> & Tim (Prop, <i>Make Up</i> , kostum)					
7.	<i>Wardrobe, Make up, Stylist</i>					
8.	<i>Casting Director</i>					
9.	<i>Talent Coordinator</i>					
10.	<i>Behind The Scene &amp; Stil Foto</i>					
11.	Pengawal Alat 1					
12.	Operator Genset 1					
	<b>Subtotal</b>					.....

No.	JENIS KEGIATAN	JUMLAH	HARGA SATUAN (Rp)	TOTAL
<b>B SHOOTING EQUIPMENT</b>				
1.	Drone	1	Rp15.000.000	15.000.000
2.	Sewa Perlengkapan Kamera 1 Bulan + Genset	1	Paket Rp200.000.000	200.000.000
3.	Lighting Arri Sun			
4.	Sewa mobil mini bus 3 bh			
5.	Sewa mobil Pick up 1 Untuk Keperluan Art & PU			
6.	Sewa mobil box untuk keperluan peralatan			
	<b>Subtotal</b>			.....
<b>C. KEPERLUAN PENDUKUNG SELAMA 1 BULAN</b>				
1.	Artistik			
2.	HDD Eksternal 4 Tera	1	Paket Rp25.000.000	25.000.000
3.	Alat Pendukung Kamera ( <i>Mate Box &amp; Batery</i> )	4	Buah Rp7.000.000	28.000.000
4.	Lighting ( filter, <i>styrofoam, lakband, jepitan</i> )			
5.	DAT / Sound/ Batery			
6.	ATK ( Script, Astrada, Unit )			
7.	Keperluan PU (Kompur, Gas, Piring lainnya )			
8.	Pembuatan Set dan dan Kostum			
9.	Pulsa Tlp. Pimpro, Mng Unit, Unit dan Astrada			
10.	Operasional PU Rp. 350.000,- x 30 hari			
11.	Keamanan dan Kebersihan Lokasi Rp. 500.000,- x 30 Hari			
	<b>Subtotal</b>			.....
<b>D. KONSUMSI DAN PENGINAPAN</b>				
1.	Makan Pagi @ 15.000 x 50 orang			
2.	Makan Siang @ 17.500 x50 orang	30	Hari Rp750.000	22.500.000
3.	Makan Malam @ 17.500 x 50 orang			
4.	MTM @ 15.000 x 30 orang			
5.	Snack dan Minuman Energi			
6.	Penginapan Kru dan Artis selama 1 bulan			
	<b>Subtotal</b>			.....

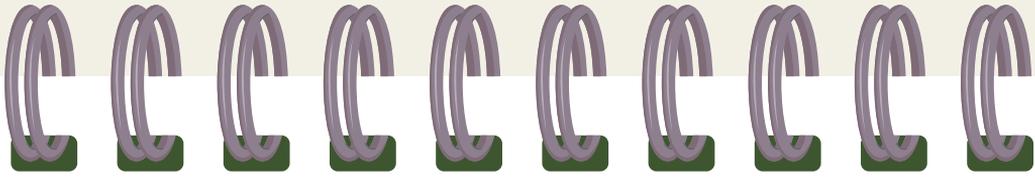
No.	JENIS KEGIATAN	JUMLAH	HARGA SATUAN (Rp)	TOTAL
<b>E. BAHAN BAKAR</b>				
1.	Bensin Minibus @50 Liter x Rp. 9000,-			-
2.	Bensin Mobil BOX @50 Liter x Rp. 9000,-	30	Hari Rp1.350.000	40.500.000
3.	Bensin Pick Up 1 x @ 50 Liter x Rp. 9000,-			
4.	Bensin Hartop @ 50 liter x Rp. 9000,-			
5.	Solar Genset 80 liter x Rp. 9000,-			
6.	Over time Solar Genset 10 liter untuk 4 jam x Rp. 9000,-			
<b>Subtotal</b>				.....
<b>F. TRANSPORT HARIAN</b>				
1.	Transport Pemain Utama dan Pembantu Utama Rp. 75.000,- x 15 Orang X 30 hari	30	Hari Rp1.125.000	33.750.000
2.	Transport Crew Rp. 50.000,- x 25 orang X 30			
4.	Pengawal Alat Rp. 50.000,- x 2 orang x 30 hari			
5.	Sopir genset Rp. 50.000,- x 1 orang x 30			
6.	Harian Sopir Minibus, Pickup, Box, Rp. 50.000,- x 10 org			
7.	Tol dan Parkir Rp. 50.000,- x 5 Mobil x 30			
<b>Subtotal</b>				.....
<b>HONOR ARTIS UTAMA &amp; PENDUKUNG</b>				
<b>III</b>	1. Artis Utama 4 org @Rp 200.000.000,-	1	Paket Rp800.000.000	800.000.000
	2. Artis Pendukung 8 org @ Rp.50.000.000,-			
	3. Figuran Dialog 10 Orang x 20 hari			
	4. Extras ( tak ada dialog ) 100.000 x 15 orang x 20 hari			
<b>Subtotal</b>				.....
<b>PASCA PRODUKSI</b>				
<b>IV</b>	1. Offline (Pre -mix, Sincronize, rough cut)	1	Paket Rp 85.000.000	85.000.000
	2. Mixing Audio			
	3. On Line (Mixing, Picture lock, Foley, SFX, Dub)			
	4. Grading Colour			

5.	Dolby 4 Channel				
6.	Music Scoring + Mixing				
7.	Theme Song				
8.	Mastering				
9.	Copy Trailer				
10.	Transport dan Konsumsi Editor				
12.	Editing Behind The Scene				
13.	Honor Editor & Tim				
<b>Subtotal</b>					.....
<b>PERIZINAN</b>					
<b>V</b>	Surat Izin Shooting Polres/Polsek,RT/ Rw di Jakarta & Jawa	1	Paket	Rp10.000.000	10.000.000
<b>Subtotal</b>					.....
<b>Total</b>					.....
PPN 10%					.....
<b>TOTAL</b>					.....



### AKTIVITAS 3.17

Berdasarkan contoh di atas kalian telah memiliki bayangan mengenai 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.



## 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 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 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.

## 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. Melalui komunikasi yang baik, ide dapat disampaikan dengan jelas dan 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 saat 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.



## D. Melakukan *Pre-Production Meeting*

Pertemuan praproduksi (*pre-production meeting*) merupakan tahap akhir dalam praproduksi program televisi jurnalistik. Pertemuan ini melibatkan anggota tim produksi, seperti produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, penata suara, penata artistik, dan kru lainnya. *Pre-production meeting* bertujuan membahas rencana produksi, pembagian tugas dan pengaturan logistik yang diperlukan sebelum memulai produksi program.



**Gambar 3.10** Pertemuan praproduksi melibatkan anggota tim produksi

Berikut beberapa aspek penting yang perlu dibahas saat pelaksanaan *pre-production meeting*.

### 1. Pembahasan Tujuan Produksi

Dalam *pre-production meeting* perlu membahas tujuan produksi mengenai beberapa hal berikut.

- Membahas tujuan dan pesan yang ingin disampaikan melalui program jurnalistik yang akan disajikan.
- Mendefinisikan target audiens serta nilai berita dalam program yang relevan dan menarik bagi mereka.

## 2. Rencana Konten dan Narasi

Dalam *pre-production meeting* perlu membahas rencana konten dan narasi program mengenai beberapa hal berikut.

- Membahas konsep program, topik yang akan dibahas, dan sudut pandang yang diambil.
- Menentukan struktur narasi, konsep pengembangan cerita, dan urutan segmen atau laporan yang akan disajikan.

## 3. Pembagian Tugas

Dalam *pre-production meeting* perlu membahas pembagian tugas tiap-tiap kru mengenai beberapa hal berikut.

- Menentukan peran dan tanggung jawab tiap-tiap anggota tim produksi.
- Mengatur pembagian tugas, seperti penulis naskah yang bertanggung jawab untuk menulis skrip, penata kamera yang akan mengatur *shot*, penata suara yang akan mengurus audio, dan peran lainnya.

## 4. Penjadwalan Produksi

Dalam *pre-production meeting* perlu membahas penjadwalan produksi mengenai beberapa hal berikut.

- Membahas jadwal produksi, termasuk waktu dan lokasi pengambilan gambar.
- Mengidentifikasi kebutuhan produksi, seperti ketersediaan narasumber, peralatan yang diperlukan, izin pengambilan gambar, dan lainnya.

## 5. Pengaturan Logistik

Dalam *pre-production meeting* perlu membahas pengaturan logistik mengenai beberapa hal berikut.

- Mendiskusikan kebutuhan logistik, seperti transportasi, akomodasi, dan *catering* untuk anggota tim produksi.
- Mengatur kebutuhan perizinan dan izin produksi yang diperlukan, jika ada.

## 6. Anggaran Produksi

Dalam *pre-production meeting* perlu membahas anggaran produksi mengenai beberapa hal berikut.

- Membahas anggaran produksi, termasuk alokasi dana untuk peralatan, transportasi, makanan, dan keperluan produksi lainnya.
- Mengidentifikasi potensi sumber pendanaan, sponsor, atau kerja sama dengan pihak lain yang dapat mendukung produksi.

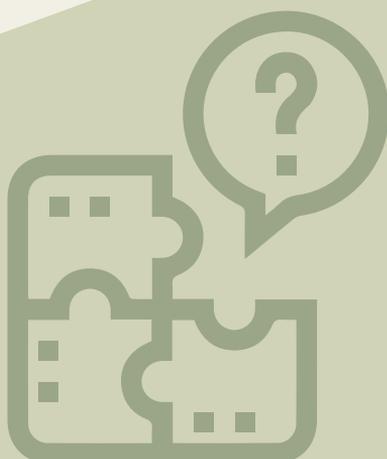
## 7. Keselamatan dan Kesehatan

Dalam *pre-production meeting* perlu membahas aspek keselamatan dan kesehatan selama produksi, termasuk langkah-langkah pencegahan yang harus diambil, perizinan keamanan, dan perlindungan terhadap potensi risiko yang terjadi.

## 8. Evaluasi dan Revisi

Dalam *pre-production meeting* perlu dilakukan evaluasi dan revisi mengenai beberapa hal berikut.

- Meninjau kembali rencana produksi dan skrip, jika ada perubahan atau revisi yang diperlukan.
- Mengevaluasi hasil *pre-production meeting* dan menyusun rencana tindak lanjut.



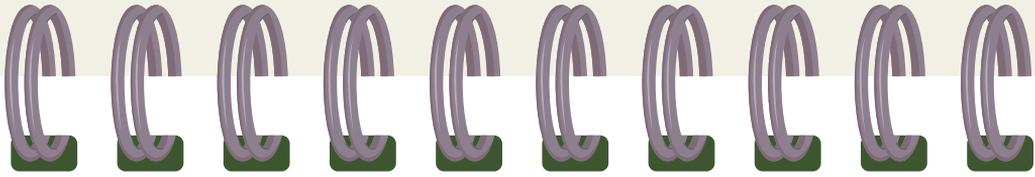
Dalam rapat praproduksi sering dihadapi beberapa kendala. Kendala yang sering dialami dalam rapat praproduksi antara lain ketidaksiapan anggota tim, kurangnya persiapan beberapa anggota tim, dan beberapa anggota tidak membaca bahan rapat atau tidak memiliki pemahaman yang cukup. Oleh karena itu, sebelum rapat dilaksanakan sebaiknya anggota tim atau kru produksi dapat membaca bahan rapat sehingga hal-hal yang kurang jelas atau kurang dimengerti dapat ditanyakan saat rapat berlangsung.

Salah satu faktor penyebab terjadinya kendala dalam rapat praproduksi ialah ketidakjelasan tujuan rapat. Tujuan rapat yang tidak jelas atau tidak dikomunikasikan dengan baik sebelumnya dapat menyebabkan rapat praproduksi dapat menjadi kurang terarah. Faktor lain yang dapat menyebabkan munculnya kendala dalam rapat praproduksi adalah komunikasi yang tidak efektif antaranggota tim. Komunikasi yang buruk dapat menimbulkan kesalahpahaman dan miskonsepsi. Misalnya, jika pesan tidak jelas disampaikan atau pendapat tidak didengarkan dengan baik dapat terjadi kebingungan atau ketidaksepakatan.

Pendapat yang berbeda antaranggota tim dapat terjadi dalam rapat praproduksi. Apabila tidak ditangani dengan bijak, perbedaan pendapat tersebut dapat memicu terjadinya konflik sehingga dapat mengganggu kolaborasi dan menghambat proses perencanaan. Saat terjadi konflik, dibutuhkan komunikasi yang baik antaranggota tim untuk mencapai kesepakatan bersama.

Kurangnya fokus dan pengalihan perhatian anggota tim dapat menghambat kemajuan dan efektivitas rapat praproduksi. Oleh karena itu, anggota tim perlu menjaga fokus terhadap topik yang relevan untuk menghindari gangguan yang tidak perlu. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi jika seluruh tim produksi memiliki *soft skills* yang memadai, seperti komunikasi yang efektif dan kolaborasi atau kerja sama.





## 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 antar anggota tim.	

Jujurlah dalam mengisi penilaian tersebut, agar kalian dapat meningkatkan kemampuan kalian 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.



## Soft Skills yang Dibutuhkan dalam Penyusunan Desain Produksi

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

1. **Komunikasi** yang efektif membantu menyampaikan informasi dengan jelas sehingga 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 identifikasilah *soft skill* lain yang penting dimiliki saat melakukan rapat praproduksi (*pre-production meeting*). Tuliskan hasilnya di buku catatan.

## Rangkuman

Tahapan praproduksi sangat penting dilakukan dalam program televisi. Secara garis besar terdapat empat tahapan praproduksi pada program siaran jurnalistik. Tahapan praproduksi tersebut antara lain mengidentifikasi program siaran, menyusun naskah siaran, menyusun desain produksi, dan melakukan *pre-production meeting*. Pada tahapan praproduksi dibutuhkan pengetahuan teknis (*hard skills*), pengetahuan memadai, dan *soft skills*.

Langkah pertama dalam tahapan praproduksi siaran jurnalistik adalah menentukan ide atau topik siaran. Selanjutnya, perlu dilakukan identifikasi program siaran. Pemilihan format dan bentuk siaran ditentukan oleh jenis berita, audiens, sumber daya yang tersedia, dan daya tarik visual. Penggunaan format yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pemirsa dengan berita yang disampaikan. Adapun format siaran jurnalistik terdiri atas *hard news* (laporan investigasi dan laporan langsung) dan *soft news* (*current affair, talk show, dokumenter, dan infotainment*).

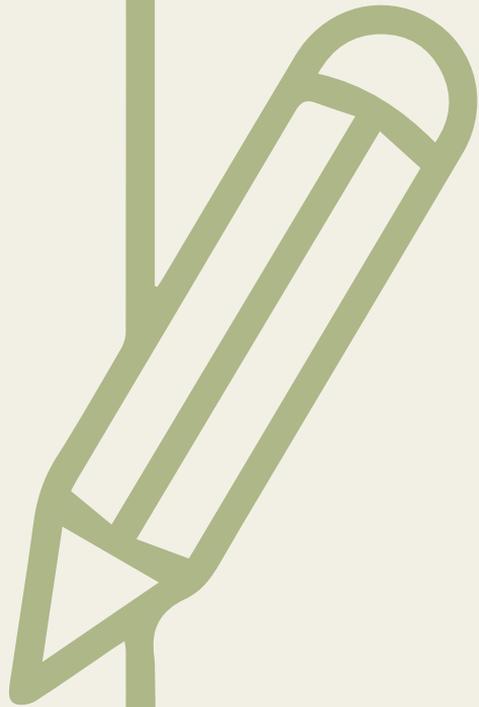
Langkah selanjutnya dalam tahapan praproduksi program adalah menyusun naskah siaran jurnalistik. Saat menyusun naskah siaran jurnalistik perlu memperhatikan format naskah siaran jurnalistik TV, prinsip-prinsip siaran jurnalistik, dan teknis menulis naskah siaran jurnalistik TV. Kreativitas, kejujuran, kecermatan, dan ketelitian harus digunakan agar naskah yang dihasilkan sesuai dengan prinsip-prinsip siaran jurnalistik dan kode etik jurnalistik

Setelah naskah siap, desain produksi dapat dilakukan. Tahapan dalam menyusun desain produksi dimulai dari analisis naskah, menentukan kru produksi, *Breakdown* naskah tiap-tiap divisi, menentukan pengisi acara atau narasumber, menentukan jadwal produksi sampai pascaproduksi, *hunting* lokasi dan perizinan, mempersiapkan peralatan, serta membuat anggaran produksi. Dalam membuat desain produksi kemampuan kolaborasi, kerja sama, kreativitas, dan inovasi perlu diterapkan agar menghasilkan desain produksi yang baik dan sesuai.

Desain produksi menjadi bahan untuk melakukan *pre-production meeting* (pertemuan praproduksi). Pertemuan ini melibatkan anggota tim produksi, seperti produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, penata suara, penata artistik, dan kru lainnya, untuk membahas tujuan produksi, penugasan, penjadwalan produksi, pengaturan logistik, anggaran produksi, keselamatan dan kesehatan, serta evaluasi dan revisi. Dalam melakukan pertemuan praproduksi kemampuan komunikasi, kolaborasi, mengatasi konflik, manajemen waktu dan ketelitian perlu diterapkan oleh semua kru yang terlibat agar pertemuan praproduksi atau persiapan produksi dapat berjalan lancar dan berdampak baik pada saat produksi berlangsung.

## Asesmen

1. Bagaimana cara menentukan format siaran berita dan bentuk siaran berita yang cocok untuk jenis berita tertentu? Berikan contohnya!
2. Jelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyusun rancangan naskah siaran jurnalistik untuk acara berita televisi!
3. Bagaimana cara melakukan analisis naskah dan mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang diperlukan dalam *breakdown* naskah untuk produksi siaran jurnalistik? Tuliskan pendapat kalian secara logis!
4. Bagaimana cara mengevaluasi efektivitas naskah siaran jurnalistik yang telah disusun sebelum memasuki tahap produksi? Jelaskan pendapat kalian!
5. Bagaimana kalian akan menyesuaikan desain produksi untuk acara siaran jurnalistik yang berbeda? Misalnya, acara berita, wawancara, atau liputan langsung. Tuliskan argumentasi kalian secara jelas!



## Projek Akhir Kelompok

Kalian telah mencoba membuat naskah, desain program, serta melakukan rapat praproduksi. Selanjutnya pada akhir bab ini kalian akan melakukan persiapan praproduksi secara utuh. Kalian dapat mengemas atau memilih program *talk show*, investigasi, dokumenter atau *podcast*.

1. Bentuklah kelompok dan pilihlah topik di bawah ini.
  - a. Profil tokoh inspiratif
  - b. Investigasi masalah sosial
  - c. Isu kesehatan masyarakat
  - d. Dampak teknologi dalam pendidikan
  - e. Eksploitasi sumber daya alam
  - f. Perspektif demokrasi
2. Lakukan riset terhadap topik yang kalian pilih dan rumuskan judul yang sesuai.
3. Susunlah naskah siaran sesuai judul dan format program yang dipilih.
4. Buatlah desain produksi termasuk menganalisis naskah, *breakdown* naskah, list lokasi, membuat list kebutuhan peralatan, dan membuat rancangan anggaran produksi.
5. Lakukan rapat praproduksi dengan tim produksi dan kru yang terlibat dalam acara. Buatlah notula atau hasil diskusi dari rapat tersebut.



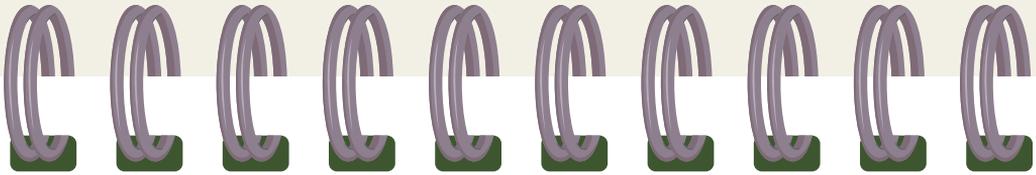
## Refleksi

Apa yang kalian rasakan setelah mempelajari materi tahapan praproduksi? Untuk menghasilkan program yang bagus dibutuhkan persiapan praproduksi yang matang. Dari tahapan yang sudah kalian pelajari, adakah tahapan praproduksi yang belum kalian kuasai? Teruslah berlatih melakukan tahapan tersebut berulang kali agar kalian terbiasa.

Jawablah beberapa pertanyaan berikut untuk mengetahui gambaran tahapan praproduksi yang telah kalian miliki.

1. Apa yang menurut kalian sangat penting dalam proses menulis naskah?
2. Apa yang perlu dipertimbangkan dalam proses mendesain produksi?
3. *Soft skills* apa yang sangat penting diterapkan saat melakukan rapat praproduksi?





## Pengayaan

1. Lakukan analisis naskah terkenal dari berbagai *genre*, seperti drama, film, atau cerita pendek. Lakukan analisis mendalam tentang struktur, karakter, tema, dan gaya penulisan yang digunakan. Kegiatan ini akan membantu kalian memperkaya pemahaman tentang teknik menulis naskah yang efektif.
2. Lakukan kunjungan industri atau tamu spesialis. Kalian dapat melihat langsung praproduksi, memperoleh wawasan praktis, dan mendengarkan pengalaman dari ahli di bidang tersebut.
3. Lakukan pelatihan keterampilan komunikasi. Kalian dapat mengikuti pelatihan keterampilan komunikasi yang mencakup aspek-aspek penting, seperti memimpin rapat, mendengarkan aktif, mengekspresikan pendapat dengan jelas, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Pelatihan ini akan membantu kalian menjadi lebih percaya diri dan efektif dalam rapat praproduksi.

## BAB 4

# Produksi Program Televisi



### Tujuan Pembelajaran

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

# Peta Materi





Kalian telah memahami tugas dan alur produksi televisi serta langkah-langkah praproduksi program televisi dari bab sebelumnya. Pada bab ini kalian akan mempelajari materi yang lebih menarik, yaitu teknis produksi televisi, terutama peran tiap-tiap kru dalam pelaksanaan produksi. Pada bab ini kalian akan banyak berlatih mengoperasikan dan merawat peralatan produksi serta melaksanakan teknis produksi televisi. Kalian juga akan mengembangkan kemampuan nonteknis (*soft skills*) yang sangat diperlukan dalam membangun hubungan baik antarkru, meningkatkan efisiensi kerja, dan menciptakan lingkungan kerja yang harmonis.

Semua kru diharapkan mampu menjalankan perannya dengan baik dalam produksi televisi secara langsung (*live*) ataupun rekaman (*tapping*). Peran tiap-tiap kru perlu dipahami karena memiliki konsekuensi dalam teknis produksi. Sebelum membahas teknis dari peran tiap-tiap kru, kalian perlu memahami perbedaan pelaksanaan produksi televisi siaran langsung dan rekaman.

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

Sesuai dengan pilihan konsentrasi keahlian penyiaran televisi, kalian tentu sering menonton siaran televisi. Apakah kalian dapat membedakan acara siaran langsung (*live*) dan rekaman (*tapping*)? Apakah kalian menyadari bahwa sebagian besar acara televisi merupakan hasil rekaman? Biasanya, manajemen stasiun televisi sudah menyiapkan berbagai acara dalam bentuk rekaman. Ada pula siaran televisi yang dilakukan secara langsung, seperti liputan langsung dari tempat kejadian perkara, pertandingan sepak bola, *breaking news*, dan lainnya. Kru televisi perlu memahami perbedaan siaran tunda (rekaman) dan siaran langsung, terutama dalam proses produksi.

Program siaran langsung atau rekaman ditentukan oleh berbagai pertimbangan. Misalnya, jenis program, kebutuhan produksi, dan tujuan yang ingin dicapai. Kedua jenis produksi televisi tersebut memiliki tantangan dan persiapan teknis berbeda sehingga perlu direncanakan dengan baik. Semua kru perlu memahami konsekuensi dan peran masing-masing dalam pelaksanaan siaran langsung atau rekaman.



Layar televisi yang menyiarkan siaran langsung, ditandai ada tulisan “Live” pada layar sebelah kanan

**Gambar 4.1** Siaran televisi acara siaran langsung (*live*) dan rekaman (*taping*)



Proses Produksi *Talk Show* atau liputan yang disiarkan secara tidak langsung

## 1. Siaran Langsung (*Live*)

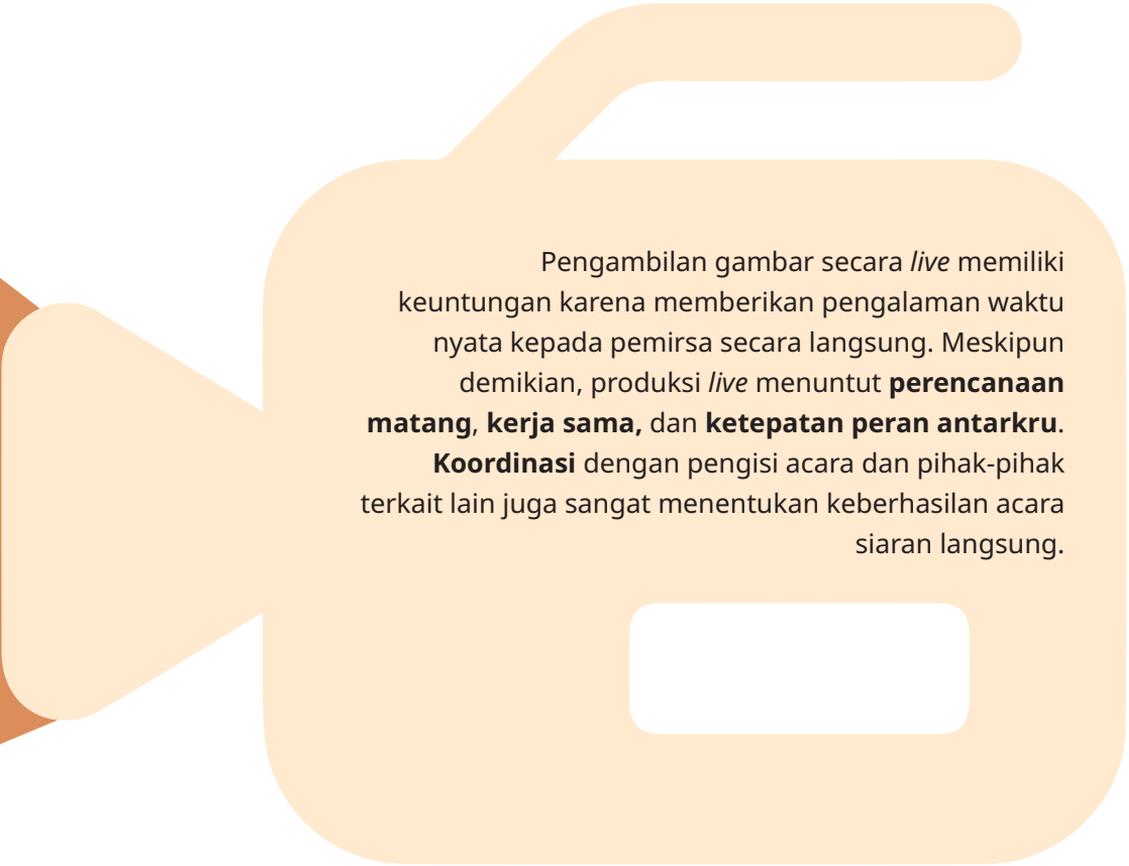
Saat menonton acara televisi, apakah kalian pernah memperhatikan pojok kanan/kiri layar televisi tertulis “Live”? Tanda tersebut menunjukkan bahwa acara yang kalian tonton disiarkan secara langsung. Pengambilan gambar *live* dilakukan secara langsung saat program televisi disiarkan. Dalam pengambilan gambar *live*, produksi dan penyiaran terjadi secara bersamaan sehingga tidak ada kesempatan untuk melakukan penyuntingan atau perubahan setelah pengambilan gambar.

Dalam produksi siaran langsung, proses *editing* masih dapat dilakukan. Akan tetapi, proses *editing* ini dilakukan saat pengambilan gambar. Sebagai contoh, ketika melakukan siaran langsung menggunakan multikamera, *output* gambar yang disiarkan dapat dipilih dari kamera 1, kamera 2, kamera 3, dan seterusnya. Pemilihan gambar dari beberapa kamera tersebut disesuaikan dengan kebutuhan.



### AKTIVITAS 4.1

Perhatikan sebuah acara stasiun televisi yang menyiarkan wawancara langsung dari tempat kejadian. Berdasarkan siaran tersebut, amati dan identifikasilah cara kru menyiapkan siaran tersebut agar berjalan dengan lancar, mulai dari persiapan peralatan, mengoperasikan peralatan, pengisi acara, hingga jumlah kamera yang digunakan. Berikan jawaban kalian dengan argumentasi logis.



Pengambilan gambar secara *live* memiliki keuntungan karena memberikan pengalaman waktu nyata kepada pemirsa secara langsung. Meskipun demikian, produksi *live* menuntut **perencanaan matang, kerja sama, dan ketepatan peran antarkru. Koordinasi** dengan pengisi acara dan pihak-pihak terkait lain juga sangat menentukan keberhasilan acara siaran langsung.



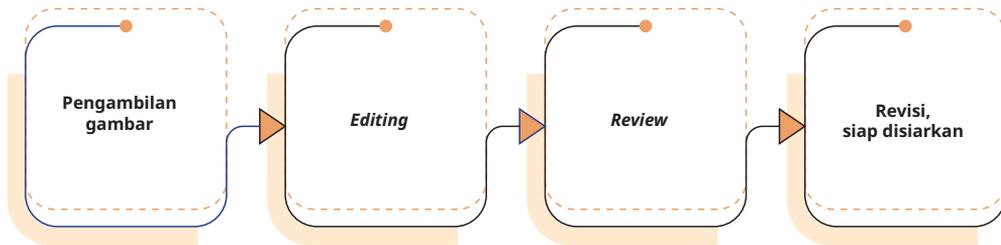
## AKTIVITAS 4.2

Menurut kalian, apa yang akan terjadi jika saat syuting acara siaran langsung, salah seorang kru datang terlambat, peralatan belum siap, atau pengisi acara/pemain belum dikoordinasikan dengan baik?

Bagaimana cara mengantisipasi agar hal tersebut tidak terjadi? Diskusikan jawabannya bersama teman kalian!

## 2. Rekaman (*Tapping*)

Dalam program televisi jurnalistik, format acara seperti *features*, *talk show*, dan dokumenter dibuat dengan cara direkam. Pengambilan gambar sebelum disiarkan disebut *tapping*, rekaman, atau siaran tunda. Adapun proses produksi program *tapping* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.2 Proses produksi siaran *tapping*

Keuntungan pengambilan gambar *tapping* antara lain fleksibilitas dalam melakukan penyuntingan, perbaikan kesalahan, dan penyesuaian sebelum program disiarkan. Keuntungan tersebut memungkinkan pengarah acara dan penyunting membuat program yang lebih berkualitas dan terkontrol. Akan tetapi, pengambilan gambar *tapping* tidak memberikan pengalaman waktu nyata, seperti pengambilan gambar *live*. Kunci kesuksesan dalam produksi *tapping* adalah **kerja sama** dan **kesiapan** semua kru produksi.



### AKTIVITAS 4.3

Buatlah acara *talk show* pada peringatan Hari Pendidikan. Pihak-pihak yang dapat dijadikan pengisi acara antara lain guru, kepala sekolah, perwakilan siswa, atau pejabat dari dinas pendidikan. Acara ini akan dilaksanakan pada 2 Mei kemudian disiarkan melalui televisi lokal daerah kalian. Kalian ditugaskan untuk menyiapkan acara ini sejak 15 April.

Diskusikan dengan teman kalian, apakah acara tersebut akan disiarkan secara *live* atau *tapping*. Jelaskan alasannya! Bagaimana persiapan yang akan kalian lakukan untuk keperluan produksi program tersebut (baik *live* maupun *tapping*) sesuai pilihan kalian?

## B. Produser

Produser merupakan pemimpin atau manajer yang fokus pada manajemen produksi. Sebagai manajer, produser berperan memimpin kru, mulai dari penyiapan jadwal produksi, perizinan, *hunting* lokasi, perencanaan dan pengelolaan pendanaan, hingga pertanggungjawaban seluruh proses produksi. Produser juga dituntut memiliki **kemampuan memimpin (*leadership*)** untuk memimpin semua kru dan pihak-pihak lain yang terkait dalam proses produksi televisi. Dalam produksi televisi jurnalistik dengan jumlah kru kecil, pekerjaan produser biasanya dirangkap oleh reporter.

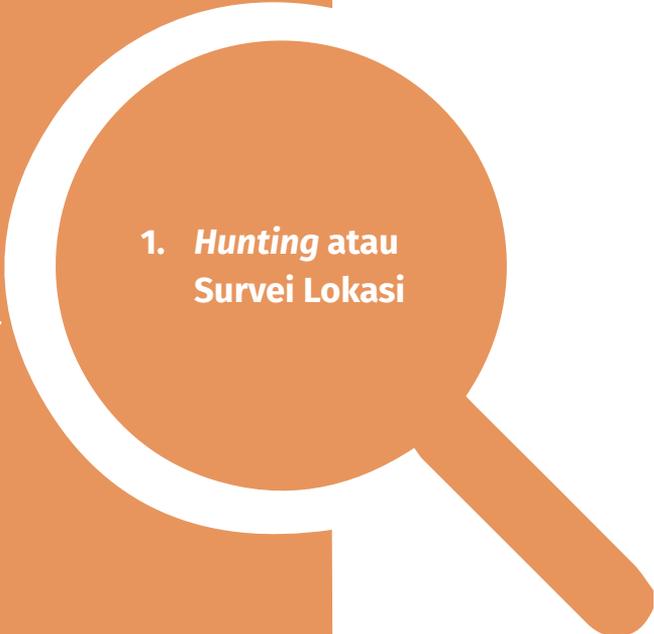
Beberapa kegiatan yang dilakukan produser sebelum pelaksanaan proses produksi antara lain melakukan *hunting* atau survei lokasi, penjadwalan (*scheduling*), dan perencanaan anggaran (*budgeting*). Semua aspek ini dilakukan dengan menjalin **kerja sama** dengan semua kru televisi yang terlibat dalam proses produksi.

Gambar 4.3 Produser memimpin rapat produksi

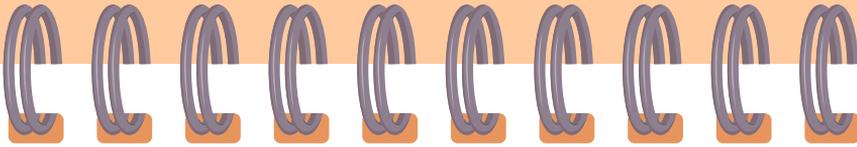


Sebelum melaksanakan proses produksi, produser perlu melakukan eksplorasi, penelitian, atau survei ke berbagai lokasi yang akan dijadikan tempat produksi. Survei (*hunting*) lokasi bertujuan mencari lokasi syuting yang relevan dengan topik/konten atau peristiwa yang dipilih. Lantas, bagaimana jika liputan berita dilakukan di lokasi yang telah ditentukan? Apakah perlu survei lokasi? Tentu saja perlu, hanya caranya yang berbeda.

Survei lokasi untuk acara liputan dengan waktu singkat, informasi lokasi dapat dicari melalui beberapa cara. Misalnya, melalui internet, bertanya kepada pihak yang memahami lokasi, menghubungi calon pengisi acara, atau cara lainnya. Intinya, diperlukan pemahaman lokasi sebelum syuting dan kesiapan peralatan serta keperluan produksi lain. Informasi lokasi yang diperoleh perlu dipastikan kebenarannya berasal dari sumber informasi terpercaya. Peran ini merupakan **tanggung jawab** produser yang dilaksanakan bersama kru lainnya.



## 1. *Hunting* atau Survei Lokasi



Dalam proses survei lokasi, tim produksi program televisi jurnalistik di lokasi perlu mencermati dan mengevaluasi beberapa aspek berikut.

1. Memeriksa aksesibilitas lokasi bagi kru produksi dan peralatan yang akan digunakan, termasuk pemeriksaan jalan, fasilitas parkir, dan transportasi umum.
2. Memeriksa kondisi fisik lokasi, seperti kebersihan, keamanan, pencahayaan, dan kebisingan. Tim produksi juga perlu mempertimbangkan aspek visual yang relevan dengan konten program.
3. Membuat dan memastikan perizinan yang diperlukan untuk menggunakan lokasi, seperti izin pengambilan gambar, penggunaan ruang publik, properti dari pemilik, dan lainnya.
4. Memeriksa ketersediaan dan kecocokan infrastruktur teknis yang diperlukan, seperti listrik (termasuk stabilitas dan kekuatannya), akses internet, dukungan audio-visual, atau akses ke sumber air.
5. Mengevaluasi kemudahan dan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti ruang ganti, ruang istirahat, toilet, penginapan, atau tempat penyimpanan peralatan.

*Hunting* lokasi perlu dilakukan dengan **cermat**. *Hunting* lokasi yang kurang teliti akan menghambat proses produksi. Agar proses *hunting* lokasi sesuai dengan keperluan, produser wajib memahami semua proses produksi. Produser juga perlu memahami keperluan semua kru, mulai dari pengarah acara, penata kamera, penata suara, penata cahaya, penata artistik, pengisi acara, serta karakteristik peralatan. Produser juga perlu **berkomunikasi** dan **berkoordinasi** dengan pihak-pihak yang terlibat di lokasi syuting.





## AKTIVITAS 4.4

Acara di salah satu stasiun televisi menyiarkan hasil liputan kisah sukses pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Liputan ini dibuat dalam format dokudrama (drama dokumenter). Sebelum proses produksi, tim produksi yang dipimpin oleh produser melakukan survei dan *hunting* lokasi ke beberapa calon UMKM. Hasilnya, usaha budi daya jamur dipilih karena memiliki cerita menarik dan menginspirasi. Pelaku UMKM juga merasa senang usahanya akan masuk televisi. Selanjutnya, tim produksi menyiapkan naskah untuk produksi penyiaran UMKM tersebut.

Syuting acara dilaksanakan secara bergiliran dari beberapa lokasi. Proses syuting UMKM budi daya jamur akan dilaksanakan tiga bulan setelah survei. Hingga akhirnya, tibalah waktu pelaksanaan syuting. Semua kru berangkat ke lokasi. Setelah sampai di lokasi, ternyata UMKM budi daya jamur sudah bangkrut dan tidak memungkinkan untuk dilakukan syuting. Semua kru pun kaget dan bingung melihat kenyataan ini (Anwas, 2003).



Berdasarkan kasus di atas, coba diskusikan dalam kelompok kalian beberapa pertanyaan berikut.

1. Mengapa kejadian tersebut dapat terjadi?
2. Kekeliruan apa yang terjadi saat persiapan produksi?
3. Jika kalian bertugas sebagai produser yang memimpin survei lokasi acara, bagaimana cara mengantisipasi permasalahan tersebut agar tidak terjadi?

## 2. Penjadwalan (*Scheduling*)

Penjadwalan produksi program televisi sangat diperlukan demi kelancaran proses syuting. Jadwal ini dibuat oleh produser yang **bekerja sama** dengan tim produksi. Jadwal produksi program televisi mencakup aspek tanggal, waktu untuk setiap langkah produksi (praproduksi, pengambilan gambar, wawancara, dan *editing*), penyiaran, serta lokasi pengambilan gambar.

Penjadwalan program televisi perlu mempertimbangkan beberapa faktor berikut.

- a. Waktu untuk riset, penelitian, dan persiapan sebelum produksi dimulai.
- b. Ketersediaan tim produksi, termasuk reporter, kru teknis, dan pemandu acara.
- c. Ketersediaan sumber daya dan peralatan produksi yang diperlukan.
- d. Jadwal wawancara dengan pengisi acara atau tokoh yang akan diliput.
- e. Batas waktu penyiaran atau tenggat waktu yang harus diikuti.
- f. Komunikasi dan koordinasi antarkru dan pengisi acara.





#### AKTIVITAS 4.5

Bagaimana jika jadwal produksi yang telah dibuat tidak dapat direalisasikan akibat kendala teknis? Misalnya, cuaca, keterbatasan peralatan, pengisi acara mendadak berhalangan, dan aspek teknis lainnya. Kendala tersebut biasanya sering terjadi sehingga perlu diantisipasi ketika membuat jadwal. Oleh karena itu, tim produksi perlu mempertimbangkan fleksibilitas dan mengantisipasi kemungkinan perubahan atau penundaan yang dapat terjadi selama produksi.

Berkaitan dengan fakta tersebut, coba diskusikan dengan kelompok kalian, bagaimana cara menyusun jadwal produksi dengan mempertimbangkan berbagai kendala yang akan dihadapi? Sajikan hasil diskusi kelompok kalian di buku catatan.

### 3. Perencanaan Anggaran (*Budgeting*)

Perencanaan anggaran untuk produksi program televisi meliputi aspek perencanaan dan pengelolaan anggaran. Semua anggaran dalam proses produksi perlu **direncanakan secara tepat**. Semua komponen biaya produksi perlu diperhitungkan. Dalam merencanakan anggaran juga perlu mempertimbangkan **prinsip efisiensi**. Perencanaan ini dilakukan oleh produser yang **bekerja sama** dengan tim produksi. Adapun aspek yang perlu dipertimbangkan dalam penyusunan anggaran sebagai berikut.

- a. Biaya produksi berkaitan dengan berbagai aktivitas produksi, termasuk perjalanan, akomodasi, dan makanan.
- b. Biaya sewa atau pembelian peralatan produksi dan perangkat teknis.
- c. Honorarium tim produksi dan pengisi acara.
- d. Biaya penyiaran atau distribusi program televisi jurnalistik.
- e. Biaya pemasaran atau promosi program televisi jurnalistik.

Perencanaan anggaran harus dibuat secara **realistis** dan **akurat** melalui **pemantauan** dan **pengendalian anggaran** selama proses produksi. Upaya ini bertujuan membantu menghindari kelebihan anggaran yang telah ditetapkan dan memastikan pengelolaan keuangan secara efektif. Oleh karena itu, setiap pengeluaran dan penggunaan anggaran perlu menyertakan bukti-bukti kuitansi sebagai bentuk pertanggungjawaban.

Dalam praktiknya, penyusunan jadwal dan anggaran produksi program televisi jurnalistik dapat dilakukan secara bersamaan. Penjadwalan yang baik akan membantu dalam perencanaan anggaran secara tepat. Sebaliknya, *budgeting* yang cermat akan memengaruhi penjadwalan yang realistis. **Kolaborasi** dan **koordinasi** antara tim produksi, manajemen produksi, dan pengelolaan keuangan sangat penting untuk menghasilkan jadwal dan anggaran yang baik.

## Soft Skills yang Perlu Dimiliki Produser

Jika kalian cermati uraian di atas, produser dituntut memiliki kemampuan nonteknis berupa sikap dan nilai-nilai yang disebut *soft skills*. *Soft skills* tersebut sebagai berikut.

1. **Kemampuan memimpin (*leadership*)** semua kru dan pihak-pihak yang terlibat dalam produksi televisi.
2. **Kemampuan komunikasi dan kerja sama** dengan semua kru dan pihak yang terlibat dalam produksi.
3. **Kejujuran dan kecermatan** dalam melakukan survei lokasi, merancang dan mengatur anggaran produksi, serta membuat jadwal produksi.



Selanjutnya, coba identifikasilah sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) lain yang penting dimiliki oleh produser. Tuliskan hasilnya di buku catatan.

### C. Pengarah Acara

Mengapa kualitas program televisi atau film sering dikaitkan dengan reputasi pengarah acara? Pengarah acara ternama biasanya menghasilkan program siaran yang berkualitas. Kondisi tersebut terjadi karena pengarah acara merupakan otak pembuatan program tersebut. Secara tidak langsung, baik buruknya mutu program televisi/film sangat ditentukan oleh kemampuan pengarah acara. Kemampuan yang dimaksud meliputi kemampuan teknis produksi, serta kemampuan **komunikasi** dan **kerja sama** dengan kru, pengisi acara, dan pihak-pihak lain.

Pengarah acara dituntut mampu mengembangkan program televisi yang efektif. Selain itu, pengarah acara dituntut membuat acara televisi yang menarik untuk ditonton banyak orang, memiliki rating atau *followers* yang tinggi, dan mendatangkan banyak iklan/sponsor. Tuntutan ini membutuhkan kemampuan **kreatif** dan **inovatif** dari seorang pengarah acara.





## AKTIVITAS 4.6

Coba perhatikan satu acara televisi yang paling kalian sukai. Apa yang mendorong kalian tertarik dengan acara tersebut? Coba perhatikan teknis produksi acara tersebut. Cermati pula pengambilan gambar, pencahayaan, tata rias, *editing*, dan aspek teknis lainnya. Menurut kalian, apa yang menarik dari teknis produksi tersebut? Selanjutnya, buatlah kesimpulan berdasarkan beberapa pertanyaan berikut.

1. Apa kelebihan dan kelemahan acara tersebut?
2. Jika kalian diminta membuat acara serupa, apa ide kreatif yang akan kalian buat? Aspek apa saja yang akan dipertahankan dan aspek apa saja yang akan kalian tambahkan?
3. Apa perbedaan konsep acara yang akan kalian buat dengan konsep acara tersebut?

Diskusikan pertanyaan tersebut bersama teman atau guru kalian. Selanjutnya, lakukan latihan seperti ini pada acara lain atau bandingkan acara antarstasiun televisi yang serupa. Sebagai contoh, analisislah kelebihan dan kelemahan acara *talk show* di beberapa stasiun televisi.



Kemenerikan suatu acara tergantung pada selera tiap-tiap individu. Acara televisi menarik menurut A, belum tentu menarik menurut B. Oleh karena itu, dalam membuat acara televisi, perlu ditentukan segmentasi atau sasaran penontonnya. Pengarah acara perlu **memahami karakteristik sasaran** sebagai dasar membuat konsep acara televisi.

Pengarah acara perlu memiliki **kemampuan leadership**. Pengarah acara juga dituntut memahami peran dan tugas semua kru, tugas dan peran penata kamera, penata suara, penata artistik, editor, reporter, serta pengisi acara. Selain itu, pengarah acara perlu memahami semua fungsi peralatan produksi program televisi. Oleh karena itu, seorang pengarah acara yang baik harus menguasai kemampuan mengoperasikan semua peralatan produksi televisi dan tugas dari kru produksi masing-masing.

Di sisi lain, pengarah acara perlu memahami karakteristik individu setiap kru. Dengan pemahaman tersebut, pengarah acara dapat melakukan **komunikasi** dan **kerja sama** secara tepat, efektif, dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam tim produksi.

## 1. Komunikasi (Visual, Verbal, dan Nonverbal)

Karakteristik utama televisi ialah media audio visual dan gerak. Penyampaian pesan melalui media televisi dominan disajikan dalam bahasa visual (termasuk aspek gerak). Dalam proses produksi televisi, semua kru yang terlibat harus mengikuti perintah pengarah acara.

Tujuan utama produksi program televisi ialah menyampaikan pesan (*message*) kepada sasaran (penonton). Pesan tersebut diterjemahkan melalui instruksi pengarah acara dalam bahasa audio visual dan gerak yang disajikan dalam layar televisi. Oleh karena itu, dalam produksi acara televisi, pengarah acara perlu memiliki **kemampuan berkomunikasi** yang baik. Kemampuan komunikasi yang perlu dimiliki pengarah acara sebagai berikut.

- a. Komunikasi visual berkaitan dengan cara pengarah acara menyampaikan pesan kepada kru atau pengisi acara dalam pelaksanaan produksi siaran televisi dengan bahasa visual. Komunikasi visual dilakukan saat *camera on syuting*. Kondisi tersebut terjadi karena bahasa verbal akan mengganggu audio dan proses perekaman. Komunikasi visual biasanya direalisasikan oleh pengarah acara dalam bentuk tulisan/gambar pada kertas yang dapat dilihat oleh kru/pengisi acara. Kalian perlu berlatih mempraktikkan komunikasi visual ini. Kalian dapat memperhatikan bagaimana komunikasi visual tidak menimbulkan salah arti. Gambaran tugas pengarah acara berkaitan dengan komunikasi visual tampak pada tabel berikut.

**Tabel 4.1** Tugas Pengarah Acara Berkaitan dengan Komunikasi Visual

No.	Kru	Tugas Pengarah Acara
1.	Penata kamera	Mengarahkan pengambilan gambar agar tepat sesuai pesan, dapat mengomunikasikan informasi secara efektif, dan menarik.
2.	Penata cahaya	Mengarahkan pencahayaan agar menarik dan memperkuat pesan yang disampaikan.
3.	Penata artistik	Mengarahkan set suasana tertentu agar gambar menarik dan memperkuat pesan yang disampaikan.

- b. Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan penggunaan kata-kata secara lisan. Komunikasi verbal penting untuk memberikan petunjuk dan instruksi kepada semua kru dan pengisi acara. Pengarah acara juga harus jelas dan tegas dalam memberikan arahan. Misalnya, gerakan (*action*) pemain, *angle* pengambilan gambar, lokasi pengambilan gambar, perubahan skenario, atau permintaan khusus lainnya. Komunikasi verbal perlu diperhatikan agar tidak terekam saat *camera on*. Pengarah acara juga perlu menjaga **sopan santun** dalam melakukan komunikasi verbal.
- c. Komunikasi nonverbal melibatkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, atau bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata. Sebagai pengarah acara, komunikasi nonverbal dapat membantu dalam memberikan instruksi atau umpan balik kepada kru dan pengisi acara. Misalnya, melalui ekspresi wajah atau isyarat tangan, pengarah acara dapat menunjukkan kepuasan atau ketidakpuasan terhadap hasil pengambilan gambar atau memberikan sinyal kepada kru kamera untuk melakukan perubahan sudut pandang atau pergerakan kamera.

**Gambar 4.4** Kemampuan berkomunikasi pengarah acara sangat penting





## AKTIVITAS 4.7

1. Diskusikan dengan teman kalian, dalam situasi seperti apa pengarah acara menggunakan komunikasi visual, verbal, dan nonverbal? Bagaimana agar ketiga jenis komunikasi tersebut dapat tersampaikan secara efektif dalam syuting program televisi? Selanjutnya, coba praktikkan ketiga jenis komunikasi tersebut!
2. Pengarah acara bertanggung jawab untuk memastikan hasil produksi jurnalistik secara benar dan akurat. Oleh karena itu, pengarah acara perlu memberikan instruksi kepada semua kru untuk memastikan kebenaran materi dan sudah disajikan secara menarik. Pengarah acara juga perlu memeriksa hasil *editing* program untuk memastikan kualitas dan kebenaran konten program tersebut. Misalnya, pengarah acara menemukan ada *shot-shot* pengambilan gambar yang tidak berimbang sehingga dapat memberikan penafsiran lain atau merugikan pihak tertentu. Di sisi lain, program tersebut harus segera naik tayang.

Coba kalian diskusikan, upaya yang dapat dilakukan oleh pengarah acara menghadapi masalah tersebut. Menurut kalian, bagaimana pengarah acara mengantisipasi agar masalah tersebut tidak terjadi lagi? Sajikan jawaban kalian di buku catatan.



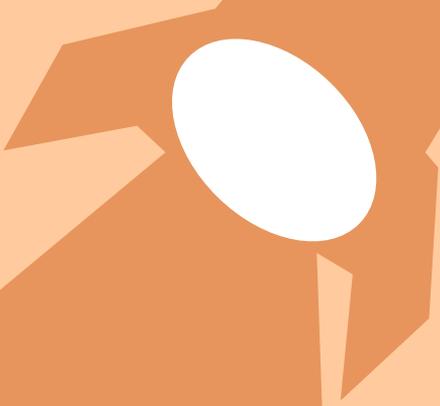


**Gambar 4.5** Casting pemain dipilih sesuai kebutuhan program

## 1. Casting

Proses *casting* dalam program jurnalistik berfokus pada pemilihan dan penentuan orang-orang yang akan menjadi reporter, presenter, atau pengisi acara. Meskipun *casting* pada program acara jurnalistik tidak sama seperti produksi acara fiksi atau hiburan, tetap ada tahapan dan pertimbangan yang perlu diperhatikan.

Saat *casting*, pengarah acara bersama tim produksi harus mengidentifikasi karakteristik dan kriteria peran-peran yang diperlukan dalam program acara jurnalistik. Acuan dalam *casting* pemain merupakan kebutuhan produksi yang dituangkan dalam naskah. Acuan tersebut tergantung pada jenis program, topik, dan tujuan program. Misalnya, program mengenai liputan berita internasional, karakteristik yang dicari adalah reporter yang fasih berbahasa Inggris serta memiliki pengetahuan dan keahlian khusus sesuai topik yang sedang diliput. Jika topik siaran berkaitan dengan budaya dan kearifan lokal suatu daerah, reporter yang dipilih hendaknya mampu berbahasa daerah serta memiliki wawasan daerah.



*Casting* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya, secara terbuka kepada masyarakat, melalui agen tertentu, referensi kolega, dan cara lainnya. Meskipun demikian, pada semua cara tersebut perlu dilakukan seleksi. Proses seleksi diawali dengan memperhatikan *Curriculum Vitae*, portofolio, dan informasi lain yang relevan. Bagi yang memenuhi kriteria administrasi, sebaiknya dilakukan wawancara dan tes praktik di depan kamera. Tes praktik ini penting untuk melihat secara nyata kemampuan *action* pemain di depan kamera.

Aspek yang dipertimbangkan antara lain kemampuan presentasi, penampilan di depan kamera, serta kemampuan lain yang diperlukan sesuai kebutuhan program televisi. Dalam *casting* pemain, pengarah acara perlu **jujur** dan **cermat** memilih pemain atas dasar kebutuhan program, bukan karena pertimbangan lain di luar keperluan produksi.

Aspek lain yang perlu diperhatikan dalam *casting* program jurnalistik adalah aspek **integritas**, **objektivitas**, keahlian dalam mencari fakta, kemampuan analisis, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif.

Coba diskusikan dengan teman kalian cara mengetahui kemampuan dalam pemilihan calon reporter atau pengisi acara, baik kemampuan teknis maupun sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) yang sangat dibutuhkan. Perhatikan juga etika jurnalistik dan kepatuhan terhadap standar profesional dalam industri jurnalistik. Etika jurnalistik dapat kalian unduh melalui berbagai laman internet atau sumber lainnya.

## 2. *Screen Direction*

Pengarah acara perlu menguasai teknik *screen direction*. *Screen direction* merupakan arah pandang layar pada produksi televisi yang mengacu pada cara pengaturan kamera dan posisi objek atau individu dalam bingkai (*frame*) kamera. Pengaturan ini sangat penting karena dapat memberikan pesan/makna tertentu dari suatu gambar.

Gerakan kamera juga memainkan peran penting dalam *screen direction*. Gerakan kamera yang mengikuti objek secara horizontal atau vertikal dapat menciptakan arah pandang yang jelas dan mengarahkan perhatian audiens ke detail atau peristiwa tertentu. Sebagai contoh, gerakan kamera dengan mengikuti seorang pengisi acara yang berjalan secara horizontal dari kiri ke kanan dapat memberikan kesan pergerakan atau progres dalam cerita.

Dalam *screen direction*, pengarah acara perlu memperhatikan komposisi gambar. Komposisi gambar merupakan cara pengaturan elemen visual dalam bingkai kamera. Aspek ini meliputi pengaturan subjek, latar belakang, dan elemen visual lainnya dalam bingkai. Dalam produksi program jurnalistik, komposisi gambar yang dipertimbangkan dengan baik dapat membantu memperjelas arah pandang dan hierarki visual dalam cerita. Sebagai contoh, pengaturan subjek yang dominan atau elemen visual di sebelah kiri bingkai dapat menarik perhatian dan mengarahkan arah pandang audiens.

Penggunaan arah mata atau pandangan subjek juga dapat memengaruhi *screen direction*. Arah pandang subjek dapat mengarahkan perhatian audiens ke elemen yang sama atau berbeda dalam cerita. Sebagai contoh, ketika seorang pengisi acara melihat ke arah kanan dapat memberikan petunjuk kepada audiens bahwa ada sesuatu yang menarik atau penting di sebelah kanan mereka.

Penguasaan teknik ini perlu latihan intens. Kalian dapat berlatih teknik *screen direction* dengan bimbingan guru, praktisi pertelevisian, atau dengan teman-teman kalian.

### 3. Bloking

Bloking merupakan pengaturan dan pergerakan fisik individu, pengisi acara, dan elemen lain di lokasi produksi. Bloking melibatkan penempatan, gerakan, dan interaksi antara pengisi acara di depan kamera untuk menciptakan visual yang efektif dan menyampaikan informasi secara jelas kepada audiens.

Pergerakan subjek seperti berjalan, berpindah tempat, atau melakukan interaksi dengan elemen lain juga harus dipertimbangkan dalam bloking. Pergerakan yang terkoordinasi dan dipersiapkan dengan baik dapat memperkaya visual program jurnalistik dan menambah dimensi narasi. Sebagai contoh, pergerakan reporter dari satu tempat ke tempat lain saat melaporkan liputan di lapangan dapat memberikan variasi visual dan memperlihatkan lokasi yang relevan dengan cerita.

Dalam proses bloking, pengarah acara perlu **memperhatikan keselamatan** semua pihak yang terlibat dalam produksi. Pengarah acara perlu memastikan bahwa ruang produksi aman dan terhindar dari risiko fisik atau kecelakaan. Selain itu, bloking harus mempertimbangkan aturan dan kepatuhan terhadap etika jurnalistik, privasi individu, dan hak-hak terkait lainnya. Coba kalian diskusikan etika jurnalistik terkait dengan bloking melalui penelusuran berbagai sumber referensi.

### 4. Rehearsal

Latihan di lokasi syuting (*rehearsal*) sebelum *on camera* sangat diperlukan agar proses produksi dapat berjalan lancar sesuai tujuan. Latihan ini meliputi praktik secara konten dalam setiap segmen, mengatur bloking, dan bahan presentasi, *insert* visual, dan aspek lain yang diperlukan dalam produksi.

Hasil dari latihan di lokasi syuting dapat memberikan umpan balik untuk perbaikan semua pihak mulai peran setiap kru, reporter, pengisi acara, peralatan, dan aspek lainnya. *Rehearsal* juga dapat membantu memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk setiap segmen. Pemain/pengisi acara dapat melatih kecepatan dan penyesuaian waktu dalam presentasi mereka agar sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Tahapan ini perlu dilakukan, baik dalam siaran langsung (*live*) maupun rekaman (*taping*).

Dalam proses latihan diperlukan kesabaran karena kemungkinan akan dilakukan secara berulang kali. Oleh karena itu, dalam latihan diperlukan **kesabaran, keuletan, dan kerja sama** semua pihak yang terlibat.



## Studi Kasus:

Ada liputan acara resmi di sebuah pendopo yang dihadiri para pejabat, seperti kepala daerah, tokoh masyarakat, tokoh agama, masyarakat umum, dan tamu undangan. Kalian ditugaskan untuk meliput acara tersebut dengan tim kru yang lengkap. Saat pelaksanaan syuting acara tersebut terjadi beberapa kendala sebagai berikut.

- Beberapa kru sulit masuk ke dalam acara dan harus berurusan dengan petugas keamanan karena tidak membawa kartu tanda pengenal.
- Penata kamera saat mengambil subjek gambar yang terletak di panggung acara menghalangi pandangan para undangan VIP termasuk kepala daerah.
- Reporter ketika ingin mewawancarai tamu VIP (kepala daerah) berhadapan dengan petugas keamanan. Petugas keamanan menghalangi reporter tersebut, tetapi ia memaksa untuk melakukan wawancara. Liputan tidak dapat dilaksanakan dengan tuntas karena penata kamera hanya membawa satu *memory card* dan tidak cukup untuk menyimpan data rekaman semua acara.



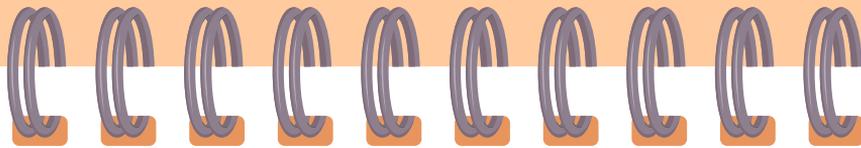
Coba kalian analisis kasus di atas secara berkelompok. Selanjutnya, jawablah beberapa pertanyaan berikut.

1. Mengapa kondisi syuting tersebut dapat terjadi?
2. Apa yang akan kalian lakukan jika kalian berperan sebagai pengarah acara saat syuting tersebut? Bagaimana peran pengarah acara agar permasalahan tersebut tidak terjadi?

## Bahan Diskusi:

Pengarah acara diminta syuting berita tentang bencana alam, kerusakan, atau konflik dalam masyarakat. Pengarah acara perlu fokus membuat acara yang bermutu, materi tidak memihak, dan sajian menarik.

Jika kalian ditugaskan sebagai pengarah acara untuk meliput di daerah tersebut, bagaimana persiapan syuting yang akan kalian lakukan, baik kru maupun peralatannya? Diskusikan secara berkelompok.



Hal penting lain yang perlu dilakukan pengarah acara ialah memastikan dan **mengingat** **semua kru** yang terlibat untuk memeriksa semua peralatan produksi. Pemeriksaan peralatan produksi ini dilakukan oleh setiap kru, baik dari kelengkapan, kesesuaian teknologi, ketersediaan alat, maupun keberfungsian alat. Kebutuhan produksi yang telah dituangkan dalam naskah menjadi acuan kebutuhan peralatan. Jika peralatan produksi tersedia sesuai dengan kebutuhan, tes keberfungsian semua peralatan wajib dilakukan. Semua kru wajib **bertanggung jawab** pada peralatan yang digunakan dalam proses produksi. Jika tidak tersedia, kalian dapat menyewa atau melakukan upaya lain untuk meningkatkan kemampuan sebagai pengarah acara.

Dalam proses produksi jurnalistik sering terjadi permasalahan karena keteledoran kru. Apabila peralatan tersebut tidak diambil dari tempat penyimpanan, kru tidak dapat memeriksa keberfungsian dan kelengkapan kamera. Akibatnya, di lapangan terjadi ketidakberfungsian alat. Sebagai contoh, *memory card* yang berukuran kecil yang tidak diperiksa terlebih dahulu sehingga tidak siap digunakan di lapangan. Permasalahan-permasalahan tersebut perlu ditegaskan oleh pengarah acara. Pengarah acara perlu membuat daftar kebutuhan peralatan dan mengecek semua kebutuhan peralatan produksi.

## Soft Skills Penting yang Dimiliki Pengarah Acara

Secara umum, pengarah acara perlu menguasai dua kemampuan, yaitu kemampuan teknis serta kemampuan dalam aspek sikap dan nilai-nilai (*soft skills*). Kemampuan *soft skills* yang perlu dimiliki pengarah acara sebagai berikut.

1. **Kemampuan berkomunikasi**, baik komunikasi visual, verbal, maupun nonverbal dalam proses produksi.
2. **Kemampuan leadership** untuk memimpin semua kru agar proses syuting berjalan efektif.
3. **Kemampuan merancang** program televisi secara kreatif, inovatif, dan menarik penonton.
4. **Kejujuran** dalam *casting* pemilihan pemain dan kesabaran dalam memberikan arahan teknis produksi kepada semua kru.
5. **Kemampuan bekerja sama dan berkoordinasi** dengan semua pemain, kru, dan pihak yang terlibat dalam produksi.



Coba kalian identifikasi kembali, sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) lain yang penting dimiliki oleh pengarah acara.



## D. Penata Kamera

Manusia dapat melihat keindahan bumi dan isinya menggunakan indra mata. Mata memiliki daya sensor dan adaptasi luar biasa. Mata manusia dapat mengatur cahaya, melihat sesuatu dari jarak dekat atau jauh, membedakan warna dan tekstur, serta mampu melihat objek secara detail. Dalam produksi acara televisi, mata penonton diibaratkan seperti kamera.

Secara filosofis, kamera berfungsi menangkap gambar seperti manusia melihat objek secara langsung melalui indra matanya. Oleh karena itu, penata kamera dituntut mampu mengadaptasi berbagai objek yang ditangkap kamera sehingga menarik untuk dilihat penonton. Penata kamera dituntut mampu menyajikan objek yang dekat atau jauh, besar atau kecil, mengatur pencahayaan, membedakan warna, menyajikan objek secara detail, dan berbagai aspek visual lain.

Melalui berbagai teknik kamera, penata kamera dapat menyajikan gambar hasil syuting sesuai harapan. Oleh karena itu, penata kamera sangat perlu menguasai jenis-jenis kamera, fungsi kamera, termasuk pemeliharaan dan perawatannya. Penata kamera juga perlu menguasai teknis mengoperasikan kamera, seperti pengambilan gambar, *angle*, komposisi, dan penggunaan lensa. Penata kamera hendaknya mampu **bekerja sama** dengan pengarah acara dan kru lain. Dalam rapat persiapan produksi misalnya, penata kamera perlu menyusun dan mengajukan *shot-shot* pengambilan gambar yang **kreatif** dan tepat. Biasanya, penata kamera akan berhubungan intens dengan penata cahaya dan penata artistik. Ketiganya perlu berdiskusi untuk menyepakati pengambilan gambar yang tepat dalam menerjemahkan naskah di bawah instruksi pengarah acara.

Jenis dan teknologi kamera terus berkembang seiring perkembangan zaman. Dalam hal ini penata kamera perlu mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Apa saja anatomi dan fitur kamera, lensa, *triangle exposure*, *shot list*, *angle camera* dan *type of shot*, serta komposisi dalam mengoperasikan kamera? Untuk mengetahuinya, perhatikan penjelasan berikut.

## 1. Anatomi dan Fitur Kamera

Kamera video merupakan perangkat untuk merekam gambar bergerak dan suara. Seorang penata kamera perlu memahami anatomi dan fitur umum pada kamera video serta mampu mengoperasikannya.



Sumber: Pixabay/JosepMonster (2016)

**Gambar 4.6** Kamera video perlu dipahami anatomi dan fitur-fiturnya.

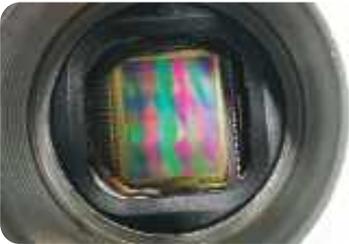


Sumber: Pixabay.com/AndyCr15 (2019)



Lantas, apa saja anatomi dan fitur pada kamera? Anatomi dan fitur kamera dapat dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 4.2** Anatomi dan Fitur pada Kamera

Anatomi dan Fitur pada Kamera	Gambar
<p><b>Lensa</b></p> <p>Lensa berfungsi mengumpulkan cahaya dan memfokuskan gambar ke sensor kamera. Lensa memiliki berbagai fitur seperti panjang fokus (<i>focal length</i>) yang memengaruhi sudut pandang dan jarak fokus, <i>aperture</i> untuk mengatur jumlah cahaya yang masuk, dan kemampuan <i>zoom</i> untuk memperbesar atau memperkecil gambar.</p>	 <p><b>Gambar 4.7</b> Lensa Sumber: pxfuel.com (2017)</p>
<p><b>Sensor</b></p> <p>Sensor berfungsi menangkap cahaya dan mengubahnya menjadi sinyal digital. Ada dua jenis sensor yang umum digunakan dalam kamera video, yaitu sensor <i>Charge-Coupled Device</i> (CCD) dan sensor <i>Complementary Metal-Oxide-Semiconductor</i> (CMOS). Sensor CMOS umum digunakan karena memiliki konsumsi daya lebih rendah dan kualitas gambar yang baik.</p>	 <p><b>Gambar 4.8</b> Sensor Sumber: commons.m.wikimedia.org/Laserlicht (2021)</p>
<p><b>Pengaturan Kamera (Camera Controls)</b></p> <p>Kamera video dilengkapi dengan berbagai pengaturan yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol berbagai aspek dalam pengambilan gambar. Ini termasuk pengaturan, seperti kecepatan rana (<i>shutter speed</i>) untuk mengatur durasi eksposur, pengaturan <i>aperture</i> untuk mengatur kedalaman bidang (<i>depth of field</i>), dan pengaturan ISO untuk mengatur sensitivitas cahaya.</p>	 <p><b>Gambar 4.9</b> Pengaturan Kamera Sumber: commons.wikimedia.org/Solmetagps (2008)</p>
<p><b>Monitor</b></p> <p>Kamera video biasanya dilengkapi dengan monitor yang memungkinkan pengguna untuk melihat tampilan langsung dari gambar yang sedang direkam. Monitor dapat berupa layar LCD atau layar sentuh (<i>touchscreen</i>) yang memungkinkan pengguna untuk melihat komposisi, fokus, dan detail lainnya.</p>	 <p><b>Gambar 4.10</b> Monitor Kamera Sumber: pexels.com/Luis Quintero (2020)</p>

Anatomi dan Fitur pada Kamera	Gambar
<p><b>Media Penyimpanan</b></p> <p>Kamera video menggunakan media penyimpanan untuk menyimpan <i>file</i> video yang direkam. Ini bisa berupa kartu memori (seperti <i>SD Card</i>), cakram keras internal atau media penyimpanan eksternal lain. Beberapa kamera video juga dilengkapi dengan slot untuk media penyimpanan ganda yang memungkinkan pencadangan atau penyalinan <i>file</i> secara langsung.</p>	 <p><b>Gambar 4.11</b> <i>SD Card</i></p> <p>Sumber: Kemendikbudristek/Oos M. Anwas (2023)</p>
<p><b>Mikrofon</b></p> <p>Kamera video umumnya dilengkapi dengan mikrofon internal untuk merekam suara secara simultan dengan gambar. Beberapa kamera video juga memiliki <i>port</i> eksternal untuk menghubungkan mikrofon eksternal yang memberikan kualitas suara lebih baik atau fitur pengurangan <i>noise</i>.</p>	 <p><b>Gambar 4.12</b> Mikrofon kamera</p> <p>Sumber: <a href="https://pexels.com">pexels.com</a>/Bruno Massao (2019)</p>
<p><b>Stabilisasi Gambar</b></p> <p>Banyak kamera video modern dilengkapi fitur stabilisasi gambar, baik optik maupun digital. Fitur ini membantu mengurangi goyangan dan getaran kamera saat merekam sehingga menghasilkan gambar yang lebih stabil dan halus.</p>	 <p><b>Gambar 4.13</b> Kamera dengan stabilisasi gambar</p> <p>Sumber: Pixabay/TheRevISAHPCL (2020)</p>
<p><b>Interface</b></p> <p>Kamera video memiliki antarmuka yang memungkinkan pengguna menghubungkan kamera ke perangkat lain, seperti komputer atau monitor eksternal. Ini termasuk <i>port</i> USB, <i>port</i> HDMI, dan <i>port</i> audio/video.</p>	 <p><b>Gambar 4.14</b> HDMI</p> <p>Sumber: <a href="https://commons.wikimedia.org">commons.wikimedia.org</a>/Simobortolo (2014)</p>



Sebagai calon penata kamera, kalian perlu banyak berlatih dalam mengoperasikan kamera secara benar. Kalian juga perlu **mengikuti perkembangan teknologi kamera** yang terus berubah sesuai perkembangan teknologi. Berlatihlah secara intens untuk mengoperasikan kamera dan menggunakan berbagai *angle*. Dalam latihan, kalian juga harus **menjaga dan merawat kamera dari kerusakan**. Latihan menggunakan kamera bagi pemula sangat disarankan di bawah bimbingan guru atau mentor yang sudah berpengalaman.

Penata kamera bertugas mengambil gambar dengan peralatan kamera. Oleh karena itu, kamera merupakan senjata utama dalam syuting. Penata kamera juga memiliki tanggung jawab menjaga dan merawat kamera, baik di lokasi syuting maupun di tempat penyimpanan peralatan syuting.



## AKTIVITAS 4.8

Dalam sebuah acara liputan, seorang penata kamera menggunakan tripod sebagai alat bantu. Ia merasa aman dan nyaman menyimpan kamera di atas tripod. Saat istirahat syuting, ia pergi ke toilet. Setelah selesai dari toilet, ia kaget melihat kamera sudah jatuh berserakan di lantai. Penata kamera pun ikut kaget karena kamera tersebut rusak. Akibatnya, syuting tidak bisa dilanjutkan.

Coba kalian analisis, mengapa hal tersebut dapat terjadi? Apa kesalahan yang dilakukan sang penata kamera?

Jika kalian sebagai penata kamera, bagaimana cara kalian mengantisipasi agar kejadian tersebut tidak terjadi? Sajikan hasil analisis kalian di buku catatan.



## 2. Lensa

Ada beberapa jenis dan macam lensa kamera yang dapat digunakan. Penggunaan jenis lensa tergantung pada kebutuhan fotografi atau videografi yang diinginkan. Beberapa jenis lensa kamera yang umum digunakan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Jenis-Jenis Lensa

Jenis Lensa	Gambar
<p><b>Prime Lens</b> <i>Prime lens</i> memiliki panjang fokus tetap dan tidak dapat melakukan <i>zoom</i>. Lensa ini dikenal karena kualitas gambar yang baik, biasanya memiliki <i>aperture</i> yang lebar, dan cenderung lebih ringan serta kompak. <i>Prime lens</i> sering digunakan untuk potret, fotografi <i>street</i>, dan kondisi cahaya rendah.</p>	 <p><b>Gambar 4.15</b> Prime Lens Sumber: commons.m.wikimedia.org/Peng Chen (2023)</p>
<p><b>Zoom Lens</b> <i>Zoom lens</i> memiliki rentang panjang fokus yang dapat diubah sehingga memungkinkan perubahan sudut pandang. <i>Zoom lens</i> lebih fleksibel untuk mengambil gambar dalam berbagai situasi dan sering digunakan dalam fotografi jurnalistik dan fotografi kegiatan. <i>Zoom lens</i> tersedia dalam berbagai rentang, seperti <i>wide-angle zoom</i>, <i>standard zoom</i>, dan <i>telephoto zoom</i>.</p>	 <p><b>Gambar 4.16</b> Zoom Lens Sumber: commons.m.wikimedia.org/Jud McCranie (2015)</p>
<p><b>Wide-Angle Lens</b> <i>Wide-angle lens</i> memiliki panjang fokus pendek yang memungkinkan pengambilan gambar dengan sudut pandang luas. <i>Wide-angle lens</i> cocok untuk fotografi lanskap, arsitektur, dan dalam ruangan yang perlu menangkap lebih banyak area dalam bingkai.</p>	 <p><b>Gambar 4.17</b> Wide-Angle Lens Sumber: commons.m.wikimedia.org/FuFu Wolf (2010)</p>

Jenis Lensa	Gambar
<p><b>Telephoto Lens</b></p> <p><i>Telephoto lens</i> memiliki panjang fokus lebih panjang dan memungkinkan pengambilan gambar dengan sudut pandang lebih sempit. Lensa ini biasanya digunakan untuk memperbesar subjek dari jarak jauh, seperti dalam fotografi olahraga dan satwa liar.</p>	 <p><b>Gambar 4.18</b> Telephoto Lens</p> <p>Sumber: <a href="https://id.m.wikipedia.org/Marc_Lacoste">id.m.wikipedia.org/Marc Lacoste</a> (2006)</p>
<p><b>Macro Lens</b></p> <p><i>Macro lens</i> dirancang khusus untuk memotret objek dalam jarak sangat dekat untuk menghasilkan detail yang sangat tajam dan memperbesar objek kecil, seperti bunga, serangga, atau objek mikro lainnya. Lensa ini sangat cocok untuk fotografi makro dan <i>close-up</i>.</p>	 <p><b>Gambar 4.19</b> Macro Lens</p> <p>Sumber: <a href="https://commons.m.wikimedia.org/Adryan_R._Villanueva">commons.m.wikimedia.org/Adryan R. Villanueva</a> (2017)</p>
<p><b>Fish-Eye Lens</b></p> <p><i>Fish-eye lens</i> memiliki panjang fokus sangat pendek dan sudut pandang ekstrem, menciptakan efek distorsi melengkung dan gambar memanjang. Lensa ini sering digunakan untuk menciptakan efek kreatif, seperti dalam fotografi lanskap, konser, atau pemotretan arsitektur yang unik.</p>	 <p><b>Gambar 4.20</b> Fish-Eye Lens</p> <p>Sumber: <a href="https://commons.wikimedia.org/Mliu92">commons.wikimedia.org/Mliu92</a> (2023)</p>



Selain jenis-jenis lensa di atas, ada juga lensa khusus seperti *lensa cine* untuk produksi film, lensa *super telephoto* untuk fotografi *wildlife* dan astronomi, serta lensa khusus untuk keperluan kamera *mirrorless* dan kamera *smartphone*. Setiap jenis lensa memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, pemilihan lensa tergantung pada jenis fotografi atau videografi serta efek yang ingin dihasilkan.



Sebagai penata kamera, kalian perlu memahami jenis lensa dan cara mengoperasikannya. Kalian juga perlu mengantisipasi dan mengikuti perkembangan jenis-jenis dan teknologi lensa.



#### AKTIVITAS 4.9

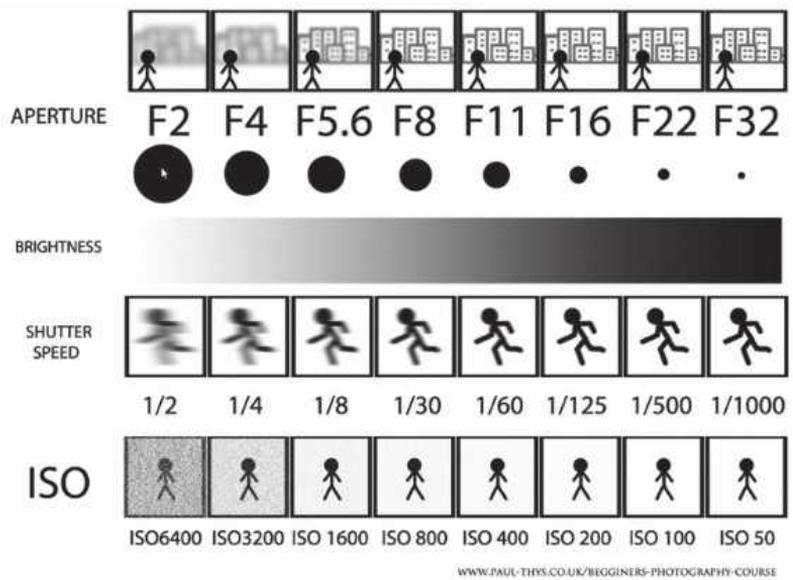
Perhatikan acara televisi yang paling kalian sukai! Selanjutnya, analisislah jenis lensa yang digunakan penata kamera dalam pengambilan gambar. Berikan pendapat kalian mengenai hasil gambar dan jenis lensa yang digunakan pada acara tersebut.

Lensa digunakan berdasarkan kebutuhan. Oleh karena itu, kalian sangat perlu berlatih menggunakan beberapa jenis lensa. Secara individu atau berkelompok kalian dapat berlatih mengambil objek gambar menggunakan beberapa jenis lensa. Perhatikan hasilnya. Selanjutnya, diskusikan dalam kelompok, mengapa penggunaan beberapa jenis lensa menghasilkan gambar berbeda? Apa kelebihan dan kelemahan tiap-tiap jenis lensa? Jenis lensa mana yang paling tepat dan jelaskan alasannya!

Sebagai kru penata kamera, kalian **harus menjaga** dan **merawat lensa kamera**. Coba kalian cari informasi dari berbagai sumber mengenai cara merawat dan membersihkan berbagai lensa. Selanjutnya, diskusikan hasil pencarian kalian bersama guru dan teman-teman lainnya.

### 3. Triangle Eksposur

Bagaimana kalian mengatur pencahayaan kamera untuk memperoleh gambar yang sesuai dengan harapan? Dalam hal ini kalian dapat menggunakan konsep *triangle exposure*. *Triangle exposure* merupakan konsep dasar fotografi yang mengacu pada tiga elemen penting yang memengaruhi eksposur gambar, 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.



**Gambar 4.21** Ilustrasi intensitas cahaya masuk ke kamera *aperture*, *shutter speed*, dan ISO

Sumber: [youtube.com/Paul-Thys](https://www.youtube.com/Paul-Thys) (2020)

Penjelasan lebih lanjut mengenai *Aperture*, *Shutter Speed*, dan ISO sebagai berikut.



**a. Aperture**

*Aperture* mengacu pada bukaan dalam lensa kamera yang mengontrol seberapa besar lubang cahaya memasuki sensor kamera. Ukuran *aperture* diukur menggunakan bilangan *f-stop*. *Aperture* yang lebih besar (bilangan *f-stop* yang lebih kecil) sehingga memungkinkan lebih banyak cahaya masuk sensor. Adapun *aperture* yang lebih kecil (bilangan *f-stop* lebih besar) akan membatasi cahaya yang masuk. Selain eksposur, *aperture* juga memengaruhi kedalaman bidang (*depth of field*). *Aperture* yang lebih besar menghasilkan latar belakang lebih kabur dan *aperture* yang lebih kecil menghasilkan latar belakang lebih tajam.

**b. Shutter Speed**

*Shutter speed* berkaitan dengan durasi waktu ketika sensor kamera terpapar cahaya saat tombol rana ditekan. *Shutter speed* diukur dalam satuan detik atau fraksi detik. *Shutter speed* yang lebih cepat (misalnya 1/1000 detik) akan mengurangi jumlah cahaya yang masuk dan memungkinkan pengambilan gambar objek bergerak dengan tajam. Sementara itu, *shutter speed* yang lebih lambat (misalnya 1/30 detik) memungkinkan lebih banyak cahaya masuk dan menghasilkan efek penangkapan gerakan atau efek blur.

**c. ISO**

ISO mengacu pada tingkat sensitivitas sensor kamera terhadap cahaya. ISO yang lebih tinggi akan meningkatkan sensitivitas sensor dan memungkinkan pengambilan gambar dalam kondisi pencahayaan rendah, tetapi juga dapat menghasilkan *noise* atau kualitas gambar kurang baik. ISO yang lebih rendah digunakan untuk kondisi pencahayaan yang baik, menghasilkan kualitas gambar lebih halus dan kurang *noise*.



**AKTIVITAS 4.10**

Untuk menguasai kemampuan pencahayaan dalam kamera, kalian perlu banyak berlatih. Manfaatkan kamera yang ada di sekolah kalian untuk berlatih mengembangkan kemampuan tersebut. Latihan ini dapat dilakukan secara berkelompok atau individu dengan pengawasan guru atau orang yang mampu menggunakan kamera. Gunakan kamera dengan hati-hati untuk mencegah kerusakan.



#### 4. Shot List

*Shot list* merupakan daftar terperinci *shot* dari adegan yang akan direkam dalam produksi film atau program televisi. *Shot list* merupakan alat penting dalam perencanaan produksi dan membantu mengorganisasi proses pengambilan gambar secara efisien. *Shot list* pada produksi program jurnalistik memiliki fokus lebih spesifik pada pengambilan gambar dan konten yang relevan dengan topik berita yang akan disampaikan. Proses ini dilakukan melalui **kerja sama** antara pengarah acara dengan penata kamera dan tim produksi lainnya.



Gambar 4.22 Proses *breakdown* naskah, *shot list*, dan syuting

## 5. *Angle Camera* dan *Type of Shot*

Coba perhatikan acara televisi yang paling kalian sukai. Dalam acara tersebut, pengambilan gambar yang dilakukan oleh penata kamera tidak hanya dari satu sudut saja, bukan? Gambar yang direkam oleh penata kamera diambil berdasarkan beberapa ukuran gambar dan sudut pengambilan gambar. Dalam produksi program televisi, ada teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar dan sudut pengambilan gambar (*angle camera*). Beberapa teknik **pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar antara lain** *close up (CU)*, *extreme close up (ECU)*, *big close up (BCU)*, *medium shot (MS)*, *medium close up (MCU)*, *medium long shot (MLS)*, *long shot (LS)*, dan lainnya. Penjelasan dari istilah tersebut sudah dibahas dalam buku SMK kelas X. Kalian juga dapat mencari dari sumber-sumber lain tentang penjelasan dan teknik operasionalnya.

Dalam teknis pengambilan gambar/syuting, setiap ukuran *shot* akan memiliki makna yang berbeda-beda. Sebagai penata kamera, kalian perlu mencermati kapan menggunakan teknik *long shot*, *medium shot*, atau *close shot*. Secara umum *shot-shot* jauh (*long shot*) digunakan untuk menunjukkan subjek dari jauh, hubungan dengan sekitarnya, mengikuti area yang lebar ketika subjek bergerak, atau menunjukkan keberadaan subjek/adegan di tempat tertentu. *Medium shot*, merupakan *type shot* yang netral dan tidak memberikan kesan penekanan tertentu seperti teknik *long shot* dan *close shot*. *Close shot* digunakan untuk menunjukkan gambar lebih dekat dan jelas. Hasil *type shot* ini karena ukuran layar televisi relatif kecil dibandingkan layar film di bioskop yang lebar. Oleh karena itu, televisi sering disebut sebagai media *close up*.

Pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilan gambar (*angle camera*) ditujukan untuk menghasilkan variasi visual dan memberikan perspektif, makna, atau kesan berbeda terhadap subjek atau adegan yang sedang direkam. Oleh karena itu, penata kamera sangat perlu memahami berbagai jenis dan teknik *angle* kamera.

Terdapat beberapa jenis *angle* kamera. Penggunaan setiap jenis *angle* tergantung pada tujuan dan fungsi dari gambar yang akan dihasilkan oleh kamera tersebut. Adapun jenis *angle* kamera sebagai berikut.

### a. ***Angle* Kamera Subjektif**

*Angle* kamera subjektif merupakan pengambilan gambar yang ditujukan untuk mengabadikan sebuah acara, kejadian, atau momen tertentu dari sudut pandang seseorang. Teknik dan sudut pengambilan gambar ditentukan atas kehendak dan maksud dari orang yang bersangkutan.

**b. Angle Kamera Objektif**

*Angle* kamera objektif merupakan lawan dari subjektif. Jenis pengambilan *angle* ini ditujukan untuk menggambarkan atau memperlihatkan subjek atau suasana secara keseluruhan. Penata kamera tidak memberikan sentuhan teknik yang dapat menimbulkan kesan berbeda terhadap subjek.

**c. Angle Point of View**

*Angle point of view* merupakan pengambilan subjek gambar melalui kamera yang ditujukan untuk menggambarkan atau memperlihatkan subjek dari sudut pandang berbeda. Jenis pengambilan gambar ini dapat menghasilkan pemaknaan dan kesan berbeda dari tiap-tiap orang yang melihat. Oleh karena itu, penata kamera dituntut memiliki kreativitas dan inovasi dalam menghasilkan gambar yang tepat dan menarik.



Selanjutnya, coba diskusikan syarat atau bahan pertimbangan dalam menggunakan tiap-tiap *angle* kamera dalam produksi program jurnalistik. Kemukakan jawaban kalian secara lisan dalam forum diskusi kelas.

Dalam produksi siaran televisi, *angle* kamera memiliki peran penting untuk menghasilkan gambar yang tepat dan menarik. *Angle* kamera juga berkaitan dengan cara penata kamera melihat dan membidik objek melalui layar kameranya. Pemilihan posisi kamera terhadap objek akan menimbulkan makna dan kesan tertentu. Oleh karena itu, penata kamera perlu menguasai teknik dan praktik penerapan *angle* kamera dan *type of shot*.

Dalam produksi televisi atau film juga perlu dipahami mengenai teknik *angle* kamera. Berikut beberapa penerapan teknik *angle* kamera dalam syuting program televisi.

**a. High Angle atau Top Angle**

Teknik ini menempatkan kamera dari sudut subjek yang lebih tinggi. Agar posisi kamera lebih tinggi dari subjek, kamera dapat diletakkan dengan bantuan tripod, *crane*, atau alat lainnya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh kesan subjek dengan ukurannya lebih kecil dari aslinya. Teknik ini juga dapat menimbulkan kesan psikologis bagi penonton yang *higher power* dan subjek kamera terkesan kecil, kerdil, rendah, dan lemah.



**Gambar 4.23** Visualisasi gambar dengan teknik *high angle* kamera

*Sumber: Mohd. Fikri (2019)*

**b. Low Angle**

Teknik ini dilakukan dengan mengambil gambar dari bawah subjek. Kamera diletakkan di bawah subjek dan mengarah ke subjek. Teknik *low angle* biasanya digunakan untuk menimbulkan kesan subjek terlihat besar.



**Gambar 4.24** Visualisasi dengan *low angle* kamera

*Sumber: Mohd. Fikri (2019)*

### c. *Eye Level*

Pada teknik *eye level* posisi kamera sejajar dengan subjek atau mata manusia. Teknik ini paling sering digunakan dalam produksi televisi, terutama program jurnalistik. Melalui teknik ini, akan dihasilkan gambar tangkapan kamera sejajar dengan pandangan manusia yang berdiri sejajar dengan subjek. Efek yang dihasilkan dengan teknik ini, yaitu penonton terkesan berada di tempat yang sama dan lebih dekat dengan subjek gambar. Proses produksi siaran *talk show* sering menggunakan teknik ini.



**Gambar 4.25** Visualisasi gambar dengan teknik *eye level* kamera

Sumber: Mohd. Fikri (2021)

### d. *Bird's Eye*

Sesuai dengan namanya, *bird's eye* atau mata burung adalah teknik pengambilan gambar dengan memosisikan kamera di atas ketinggian seperti sudut pandang dari burung yang sedang terbang. Teknik ini menimbulkan kesan subjek yang dibidik kamera akan terlihat lebih kecil. Teknik ini biasanya digunakan untuk memperkenalkan lokasi baru, menunjukkan ukuran subjek yang ada di lokasi, atau menunjukkan perpindahan subjek ke lokasi baru. Teknik ini cocok digunakan untuk menggambarkan pergerakan dari pengisi acara. Penonton program ditempatkan seolah-olah sebagai pengamat yang sedang memperhatikan gerak-gerik pengisi acara.



**Gambar 4.26** Visualisasi dengan teknik *bird's eye view* kamera  
*Sumber: Mohd. Fikri (2019)*

**e. Frog's Eye View**

Teknik *frog's eye view* merupakan kebalikan dari teknik *bird's eye*. Teknik ini memosisikan kamera dari sudut pandang yang lebih rendah. Adapun efek dari teknik ini ialah subjek gambar yang tertangkap kamera terkesan lebih besar dan megah.



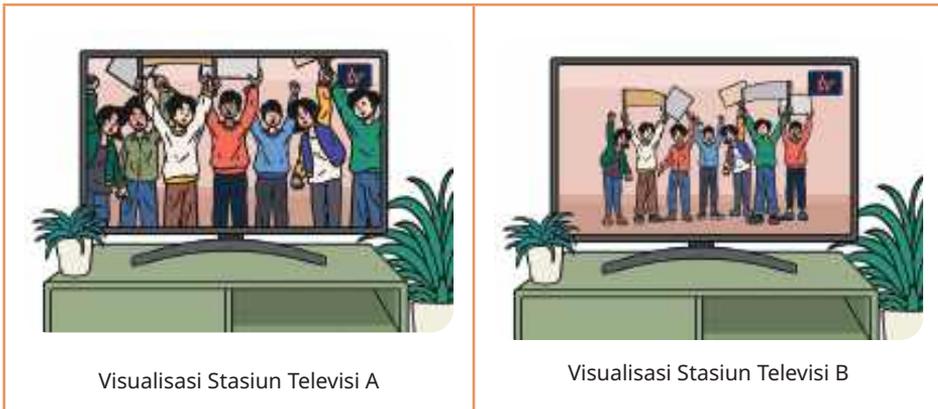
**Gambar 4.27** Visualisasi dengan teknik *frog's eye view* kamera  
*Sumber: Mohd. Fikri (2023)*

Berbagai teknik *angle* kamera di atas tidak hanya cukup dipahami, tetapi perlu dipraktikkan. Kalian perlu berlatih secara rutin agar menguasai teknik ini. Melalui penguasaan teknik yang baik, penata kamera dapat memilih dan menggunakan teknik *angle* kamera yang tepat. Setelah kalian mempraktikkannya, diskusikan kelebihan dan kelemahan dari tiap-tiap teknik *angle* kamera.



Penata kamera dituntut memiliki kemampuan teknis dalam mengoperasikan kamera. Penata kamera juga dituntut **kreatif** dalam menghasilkan gambar yang tepat dan menarik bagi penonton. Oleh karena itu, kalian disarankan untuk berlatih mengembangkan kemampuan tersebut melalui berbagai referensi. Kalian dapat menggunakan referensi pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=6vj2nVI7cOw&list=PLZgm0XFopgfPkKInAxKvmN7yC9OS-uVLh> untuk berlatih.

Apakah kalian pernah menyaksikan suatu peristiwa yang diliput oleh dua stasiun televisi dengan cara pengambilan gambar berbeda? Sebagai contoh, demonstrasi di sebuah lapangan terbuka. Penata kamera stasiun televisi A, mengambil sudut subjek gambar dari atas dengan jarak jauh. Sementara itu, penata kamera stasiun televisi B mengambil sudut subjek gambar dari bawah dengan jarak dekat. Perbedaan pengambilan gambar tersebut dapat kalian lihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.28** Teknik pengambilan gambar akan memberikan kesan berbeda walaupun objeknya sama

Apa kesan atau makna yang ditimbulkan dari dua cara pengambilan sudut gambar yang berbeda tersebut? Dari tampilan layar televisi pada stasiun televisi A, di area lapangan terlihat masih banyak ruang kosong sehingga memberikan kesan jumlah pendemo sedikit. Sementara itu, tampilan stasiun televisi B menunjukkan bahwa di layar televisi penuh dengan pendemo dan tidak ada ruang kosong. Kesan gambar pada stasiun televisi B menunjukkan jumlah pendemo yang banyak.

Cara pengambilan gambar tertentu akan memberikan kesan yang tidak sesuai dengan sebenarnya. Pihak pertama yang bertanggung jawab terhadap pengambilan gambar ialah pengarah acara. Pengarah acara bertugas mengarahkan cara pengambilan gambar kepada penata kamera. Oleh karena itu, pengambilan gambar seharusnya dilakukan melalui beberapa *angle* sehingga dapat memberikan informasi secara *real* sesuai di lokasi kejadian.

Ilustrasi di atas menunjukkan hasil teknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilan gambar (*angle* kamera). Pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilan gambar (*angle* kamera) ternyata memberikan makna dan arti yang berbeda. Teknik tersebut cenderung lebih cocok ditujukan untuk program televisi yang membutuhkan aspek estetika. Akan tetapi, pada program televisi jurnalistik, pengambilan sudut gambar seperti itu kurang tepat. Dalam pengambilan gambar, pengarah acara dan penata kamera dituntut untuk **jujur** dan **bertanggung jawab** dalam memberikan informasi yang benar kepada masyarakat melalui pesan hasil tangkapan kamera secara tepat.



#### AKTIVITAS 4.11

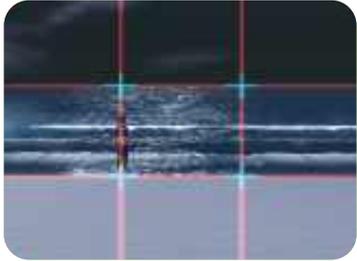
Perhatikan acara televisi yang paling kalian sukai. Selanjutnya, analisislah teknik-teknik *angle* kamera yang digunakan penata kamera dalam mengambil adegan acara tersebut. Gunakan beberapa pertanyaan berikut sebagai bahan analisis.

- Teknik *angle* kamera apa yang paling sering digunakan?
- Kesan atau makna apa yang dapat dipahami dari berbagai teknik pengambilan *angle* kamera tersebut?
- Bagaimana pendapat kalian mengenai teknik pengambilan gambar tersebut?
- Selanjutnya, cobalah praktik dan berlatih. Praktikkan semua teknik pengambilan gambar terhadap beberapa subjek. Bagaimana hasilnya?
- Apa yang kalian rasakan ketika mencoba berlatih mengambil gambar satu subjek dengan menggunakan beberapa teknik?
- Teknik apa yang paling tepat dan jelaskan alasannya!

## 6. Komposisi

Komposisi gambar merujuk pada cara mengatur elemen-elemen visual dalam bingkai gambar untuk menciptakan tata letak yang menarik dan efektif secara visual. Dalam produksi program jurnalistik, komposisi gambar yang baik dapat membantu menyoroti (*highlight*) pesan yang ingin disampaikan, meningkatkan daya tarik visual, dan membantu penonton memahami informasi dengan lebih baik. Beberapa prinsip komposisi gambar yang penting dalam produksi program jurnalistik sebagai berikut.

**Tabel 4.4** Prinsip Komposisi Gambar yang Penting dalam Produksi Program Jurnalistik

Prinsip Komposisi Gambar	Penjelasan	Ilustrasi
<i>Rule of Thirds</i>	Prinsip ini membagi bingkai gambar menjadi sembilan bagian dengan dua garis vertikal dan dua garis horizontal yang memotongnya. Elemen utama dalam gambar sebaiknya ditempatkan di sepanjang garis-garis ini atau di titik-titik persilangan untuk menciptakan keseimbangan visual yang menyenangkan.	 <p><b>Gambar 4.29</b> <i>Rule of Thirds</i> Sumber: flick.com/Annabeth Robinson (2008)</p>
<i>Leading Lines</i>	Menggunakan garis-garis atau elemen visual yang mengarahkan pandangan penonton ke subjek utama atau titik fokus yang penting dalam gambar. Misalnya, jalan atau jalur yang mengarah ke narasumber yang sedang diwawancarai.	 <p><b>Gambar 4.30</b> <i>Leading Lines</i> Sumber: Lies Thru a Lens (2015)</p>

Prinsip Komposisi Gambar	Penjelasan	Ilustrasi
<p><i>Framing</i></p>	<p>Menggunakan elemen dalam bingkai untuk membingkai subjek utama atau memberikan kedalaman visual pada gambar. Misalnya, menggunakan pintu, jendela, atau objek lain di sekitar subjek untuk memberikan konteks dan menyoroati subjek tersebut.</p>	 <p><b>Gambar 4.31</b> <i>Framing</i>            Sumber: commons.wikimedia.org/Hirok2425 (2019)</p>
<p><i>Symmetry and Balance</i></p>	<p>Menciptakan keseimbangan visual dengan menggunakan simetri dalam penempatan elemen bingkai gambar. Simetri dapat menciptakan ketertiban dan keindahan visual yang menarik.</p>	 <p><b>Gambar 4.32</b> <i>Symmetry and Balance</i>            Sumber: pxfuel.com</p>
<p><i>Depth and Layers</i></p>	<p>Menciptakan kedalaman visual dalam gambar dengan menggunakan lapisan objek yang ditempatkan pada jarak yang berbeda dari kamera. Ini dapat memberikan tiga dimensi pada gambar dan memperkaya tampilan visual.</p>	 <p><b>Gambar 4.33</b> <i>Depth and Layers</i>            Sumber: <a href="http://apixelypsenow.weebly.com/">http://apixelypsenow.weebly.com/</a>            Miren Berasatagi Zeberio</p>

Prinsip Komposisi Gambar	Penjelasan	Ilustrasi
<i>Negative Space</i>	Memanfaatkan ruang kosong di sekitar subjek atau objek untuk menciptakan penekanan pada subjek itu sendiri. Ruang kosong ini dapat memberikan pernapasan visual dan memfokuskan perhatian penonton.	 <p><b>Gambar 4.34</b> <i>Negative Space</i>  Sumber: flickr.com/Frédérique Voisin-Demery (2018)</p>
<i>Size and Scale</i>	Menggunakan perbandingan ukuran antara elemen dalam gambar untuk menciptakan penekanan atau memberikan konteks. Misalnya, menampilkan narasumber dengan skala lebih besar untuk menunjukkan kepentingan atau menampilkan objek dalam skala lebih kecil untuk menekankan lingkungan yang lebih luas.	 <p><b>Gambar 4.35</b> <i>Size and Scale</i>  Sumber: en.wikipedia.org/Tdadamemd (2013)</p>
<i>Lighting and Contrast</i>	Menggunakan pencahayaan yang tepat untuk menciptakan efek visual menarik. Memanfaatkan kontras antara cahaya dan bayangan untuk memberikan kedalaman dan dimensi pada gambar.	 <p><b>Gambar 4.36</b> <i>Lighting and Contrast</i>  Sumber: flickr.com/Spiralz (2005)</p>



## AKTIVITAS 4.12

Jika kalian perhatikan, komposisi gambar dari berbagai teknik sangat menarik. Setiap teknik komposisi memiliki kelebihan dan makna tersendiri. Kalian harus menguasai komposisi pengambilan gambar dengan berbagai teknik tersebut. Oleh karena itu, kalian perlu berlatih, baik secara mandiri maupun berkelompok. Berdasarkan hasil latihan komposisi dari setiap gambar, kalian diharapkan mampu menjelaskan tingkat kesulitan tiap-tiap teknik tersebut.

Coba praktikkan pengambilan gambar dari jarak dekat atau jarak jauh terhadap subjek. Praktikkan pula pengambilan subjek gambar dari beberapa *angle*, beberapa lensa, serta teknik komposisi gambar.

Diskusikan hasilnya dengan teman kalian. Bagaimana makna subjek ketika gambar diambil dari tiap-tiap teknik tersebut? Teknik mana yang paling tepat dan apa alasannya? Tuliskan jawaban kalian di buku catatan.





Untuk menjadi penata kamera yang andal, diperlukan latihan secara bertahap dan berkelanjutan. Setelah menguasai konsep pengoperasian kamera, kalian diharapkan lebih rajin berlatih secara individu atau berkelompok. Kalian juga perlu mengetahui cara merawat kamera secara spesifik sesuai jenis kamera tersebut. Oleh karena itu, coba cari referensi tentang cara merawat kamera sesuai dengan spesifikasi kamera di sekolah atau kamera yang kalian miliki. Dalam mencari referensi, pastikan sumbernya dapat dipercaya.

## **Soft Skills Penting yang Dimiliki Penata Kamera**

Penata kamera perlu menguasai kemampuan teknis pengoperasian berbagai kamera. Penata kamera juga perlu menguasai kemampuan dalam aspek sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) berikut.

1. **Kemampuan bekerja** sama dengan semua kru, terutama dengan pengarah acara, penata cahaya, penata artistik, dan kru lainnya.
2. **Kemampuan beradaptasi** dengan perbedaan lingkungan tempat syuting.
3. **Kedisiplinan** dalam menjaga kamera dari kerusakan.
4. **Kemampuan beradaptasi** dengan perkembangan teknologi kamera sesuai perkembangan zaman.

## E. Penata Cahaya

Penata cahaya bertugas mengatur pencahayaan agar subjek yang diambil tampak nyata seperti apa adanya. Untuk menghasilkan efek gambar yang diharapkan, teknik pencahayaan dapat dimodifikasi. Dalam produksi program televisi, biasanya pencahayaan dibuat secara natural. Penata cahaya yang bertugas melaksanakan fungsi tersebut perlu memahami dan mampu mengoperasikan peralatan penata cahaya dan *three point basic lighting* sebagai dasar dalam penataan cahaya produksi televisi.

## 1. Peralatan Penata Cahaya

Sebelum membahas teknik penata cahaya, kalian perlu memahami dan mampu mengoperasikan peralatan utama dan pendukung yang digunakan untuk mengatur cahaya. Beberapa peralatan yang umumnya digunakan dalam penataan cahaya sebagai berikut.

**Tabel 4.5** Peralatan Penata Cahaya

Peralatan	Fungsi	Ilustrasi
<i>Studio Lighting Kit</i>	Paket peralatan tata cahaya studio, yang mencakup lampu studio, <i>stroboscope</i> , <i>diffuser</i> , <i>reflector</i> , dan perlengkapan lainnya. Lampu studio dapat disesuaikan intensitasnya dan digunakan untuk mengatur pencahayaan utama, <i>fill light</i> , dan <i>backlight</i> .	 <p><b>Gambar 4.37</b> Studio Lighting Kit Sumber: <a href="https://pexels.com/Max-Ravier">pexels.com/Max Ravier</a> (2022)</p>
<i>Softbox</i>	Kotak besar berbentuk persegi atau persegi panjang dilengkapi dengan <i>diffuser</i> untuk menghasilkan pencahayaan yang lembut dan merata. <i>Softbox</i> digunakan untuk mengurangi bayangan tajam dan menciptakan pencahayaan lebih halus pada subjek.	 <p><b>Gambar 4.38</b> Softbox Sumber: <a href="https://commons.wikimedia.org/Martina-Nolte">commons.wikimedia.org/Martina Nolte</a> (2010)</p>
Lampu Reflektor	Lampu dengan permukaan reflektif untuk memantulkan cahaya ke subjek. Reflektor membantu mengisi bayangan dan memberikan efek pencahayaan tambahan.	 <p><b>Gambar 4.39</b> Lampu Reflektor Sumber: <a href="https://pexels.com/Varan-NM">pexels.com/Varan NM</a> (2021)</p>

Peralatan	Fungsi	Ilustrasi
Lampu <i>Fill Light</i>	Lampu untuk mengisi bayangan yang dihasilkan oleh pencahayaan utama. <i>Fill light</i> membantu mengurangi kontras yang terlalu tinggi antara area terang dan gelap.	 <p data-bbox="771 521 1089 573"><b>Gambar 4.40</b> Ilustrasi <i>Fill Light</i> Sumber: pxhere.com (2017)</p>
Lampu <i>Backlight</i>	Lampu yang ditempatkan di belakang subjek untuk memberikan efek pencerahan pada tepian subjek. <i>Backlight</i> membantu memisahkan subjek dari latar belakang dan menciptakan efek pencahayaan yang menarik.	 <p data-bbox="727 896 1134 948"><b>Gambar 4.41</b> Ilustrasi <i>Backlight</i> Sumber: commons.wikimedia.org/Giuseppe Milo (2016)</p>
Tripod atau <i>Light Stand</i>	Perlengkapan untuk menempatkan dan mengatur posisi lampu dengan stabil. Tripod atau <i>light stand</i> membantu menjaga pencahayaan tetap dalam posisi yang diinginkan.	 <p data-bbox="723 1258 1138 1309"><b>Gambar 4.42</b> <i>Light Stand</i> Sumber: commons.wikimedia.org/Christoph Braun (2011)</p>
Filters	Bahan transparan berwarna yang ditempatkan di depan lampu untuk mengubah suhu warna atau memberikan efek khusus pada pencahayaan. <i>Gels</i> dan <i>filters</i> digunakan untuk menciptakan suasana berbeda atau menyesuaikan pencahayaan dengan kondisi lingkungan.	 <p data-bbox="767 1631 1094 1683"><b>Gambar 4.43</b> <i>Filters</i> Sumber: publicdomainpictures.net/Haanala</p>

Peralatan	Fungsi	Ilustrasi
<p><i>Dimmers dan Lighting Control</i></p>	<p>Perangkat untuk mengatur intensitas pencahayaan. <i>Dimmers</i> dan <i>lighting control</i> memungkinkan pengaturan yang tepat untuk mencapai efek pencahayaan yang diinginkan.</p>	 <p><b>Gambar 4.44</b> <i>Dimmers</i>            Sumber: <a href="https://www.youtube.com/Joselin Teo">youtube.com/Joselin Teo</a> (2020)</p>
<p><i>Power Supply</i></p>	<p>Sumber daya listrik yang diperlukan untuk mengoperasikan peralatan tata cahaya. Pastikan ada sumber daya listrik yang cukup dan aman untuk menghidupkan semua peralatan dengan lancar.</p>	 <p><b>Gambar 4.45</b> <i>Power Supply</i>            Sumber: <a href="https://www.flickr.com/J.C. Barros">flickr.com/J.C. Barros</a> (2017)</p>

Selain peralatan di atas, diperlukan pula kabel, braket, klem, dan aksesoris pendukung lain untuk memasang, mengatur, dan mengontrol peralatan tata cahaya secara efektif. Penggunaan semua peralatan cahaya sangat perlu diperhatikan karena berhubungan dengan sumber listrik. Oleh karena itu, diperlukan **kecermatan** dan **kedisiplinan** dalam menggunakan sumber listrik dan keselamatan kerja.

Coba kalian amati semua peralatan dalam penataan cahaya. Perhatikan fungsinya sesuai penjelasan pada tabel 4.5 Selanjutnya, praktikkan cara menggunakan jenis-jenis lampu tersebut. Praktikkan bersama kelompok kalian di bawah bimbingan Bapak/Ibu Guru. Perhatikan pula keselamatan kalian saat menggunakan peralatan tersebut. Gunakan pula peralatan tersebut dengan hati-hati untuk mencegah terjadinya kerusakan.

Penata cahaya wajib memahami cara menyimpan dan merawat berbagai jenis lampu. Perawatan lampu secara teknis disesuaikan dengan jenis lampu yang digunakan. Coba perhatikan jenis lampu di sekolah kalian. Selanjutnya, carilah sumber referensi mengenai cara merawat jenis lampu tersebut. Diskusikan informasi yang kalian peroleh bersama kelompok kalian.



### AKTIVITAS 4.13

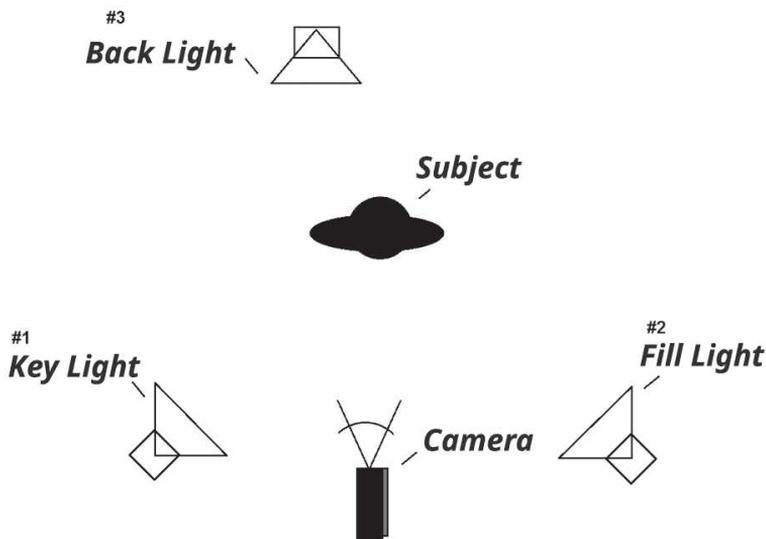
1. Perhatikan acara televisi yang paling kalian sukai. Selanjutnya, analisislah jenis peralatan penata cahaya yang digunakan dalam produksi acara tersebut. Bagaimana penggunaan peralatan penata cahaya terhadap gambar yang dihasilkan? Diskusikan dalam kelompok belajar kalian.
2. Syuting di tempat terbuka sering dihadapkan pada berbagai masalah teknis. Misalnya, saat musim hujan, cuaca yang tidak menentu. Jika kalian sebagai penata cahaya ditugaskan untuk meliput acara pada lokasi dan situasi tersebut, bagaimana mengantisipasi cuaca mendung, hujan, dan cuaca buruk yang dapat mengganggu pencahayaan pada saat syuting? Tuliskan hasil diskusi kalian di buku catatan.

## 2. Three Point Basic Lighting



Mungkin kalian pernah menyaksikan syuting di dalam ruangan dan luar ruangan. Bagaimana penataan lampu di dua tempat tersebut? Penata cahaya di dalam ruangan (*in door*) dan luar ruangan (*out door*) berbeda. Penata cahaya di dalam ruangan sangat bergantung pada lampu, jenis, dan penataan lampu. Adapun penata cahaya di luar ruangan selalu memperhatikan cahaya dari sinar matahari.

Penataan cahaya (*in door*) dapat mengacu pada penggunaan tiga sumber cahaya utama atau sering disebut *three point basic lighting*. Tiga sumber cahaya tersebut umumnya digunakan dalam produksi film, fotografi, dan program televisi, termasuk program jurnalistik.



Gambar 4.46 Tiga sumber cahaya lampu

Sumber: steamcommunity.com

Tiga sumber cahaya tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Cahaya utama (*key light*), merupakan sumber cahaya yang memberikan pencahayaan utama pada subjek. Cahaya ini paling terang dan memberikan penekanan pada detail serta bentuk subjek. *Key light* biasanya ditempatkan di depan dan sedikit di samping subjek pada sudut sekitar 45°. Penempatan tersebut membantu menciptakan bayangan dan pencahayaan lebih dramatis.
- b. Cahaya pengisi (*fill light*) digunakan untuk mengisi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Tujuannya untuk mengurangi kontras antara area terang dan gelap pada subjek. *Fill light* biasanya memiliki intensitas lebih rendah daripada *key light*. Umumnya, *fill light* ditempatkan di sisi berlawanan dari *key light* atau di sekitar sudut yang lebih rendah. Penempatan ini membantu menyebarkan cahaya secara merata pada subjek tanpa menghasilkan bayangan yang terlalu keras.
- c. Cahaya belakang (*backlight*) ditempatkan di belakang subjek dan diarahkan ke belakang kepala atau bahu subjek. *Backlight* bertujuan memisahkan subjek dari latar belakang dan memberikan efek pencahayaan yang menarik. *Backlight* menciptakan sorotan atau *highlight* pada tepi subjek serta memberikan dimensi dan kedalaman visual. Ini membantu subjek terlihat terpisah dengan jelas dari latar belakang.

Tiga sumber cahaya ini dimaksudkan untuk menciptakan pencahayaan secara seimbang dan efektif. Cahaya yang seimbang ditandai tidak adanya bayangan subjek dari pencahayaan ketiga lampu tersebut. Agar seimbang, diperlukan pengaturan posisi yang tepat dari ketiga lampu tersebut.



#### AKTIVITAS 4.14

Secara berkelompok, buatlah pencahayaan menggunakan tiga lampu, yaitu *key light*, *fill light*, dan *backlight*. Peralatan yang diperlukan antara lain kamera, tiga lampu, dan satu subjek. Dalam hal ini ada yang berperan sebagai penata cahaya dan penata kamera. Pastikan subjek dalam tangkapan kamera tidak ada bayangan. Jika masih ada bayangan, salah satu lampu (misalnya *key light*) digeser ke kiri atau ke kanan, atau kameranya yang digeser.

Dalam praktiknya, tiga sumber cahaya lampu ini terkadang sulit menghilangkan bayangan. Kondisi tersebut terjadi karena pencahayaan dari *key light* terlalu kuat sehingga menimbulkan bayangan pada subjek. Solusi yang dapat dilakukan ialah menggunakan bantuan reflektor untuk memantulkan cahaya dari sumber yang paling kuat. Fungsinya untuk menghilangkan bayangan. Pemecahan kasus seperti ini tergantung pada situasi di lapangan. Kuncinya ialah **kerja sama antarkru**, terutama penata kamera, penata cahaya, dan pengarah acara.

Lantas, bagaimana jika bayangan pada subjek terlalu banyak? Salah satu solusinya ialah menggunakan *cutter light* yang berfungsi memotong cahaya yang tidak dibutuhkan. *Cutter light* juga dapat digunakan untuk memotong cahaya yang dibutuhkan pada subjek tertentu karena perlu efek lain dari tampilan subjek.

Syuting di luar ruangan (*out door*) mengandalkan cahaya matahari. Pada siang yang terik, cahaya matahari sangat kuat. Oleh karena itu, pencahayaan perlu dinormalkan sesuai standar kamera. Cahaya matahari yang terlalu kuat dapat dihalangi dengan benda lain. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan penata cahaya dalam melaksanakan syuting di luar ruangan.

- Sebelum syuting, peralatan penata cahaya harus diperiksa dan dipastikan keadaannya berfungsi baik.
- Syuting di luar ruangan sangat rentan dengan perubahan cuaca, terutama pada musim hujan. Biasanya akan terjadi perubahan cuaca yang mendadak di lokasi syuting. Misalnya, dari terang menjadi redup/mendung atau sebaliknya. Oleh karena itu, penata cahaya perlu mempersiapkan peralatan reflektor/filter cahaya, dan sejenisnya.
- Lampu cadangan perlu disiapkan, apalagi syuting di luar kota. Jika lampu mati, cadangan sudah siap.
- Lokasi syuting kemungkinan berada di lokasi yang jauh dengan listrik sehingga membutuhkan kabel panjang.



Penata cahaya dalam proses produksi memerlukan banyak latihan, baik secara mandiri maupun berkelompok. Latihan sebaiknya dilakukan di dalam ruangan (*in door*) ataupun di luar ruangan (*out door*). Kalian juga dapat berlatih di lokasi yang menantang. Misalnya, di tempat yang terik sinar matahari atau latihan saat cuaca mendung/hujan. Gunakan peralatan yang tersedia di sekolah kalian untuk terus berlatih. Jangan lupa menjaga dan merawat peralatan tersebut.

### Soft Skills Penting yang Dimiliki Penata Cahaya

Penata cahaya perlu memiliki kemampuan teknis dan kemampuan dalam aspek sikap dan nilai-nilai (*soft skills*). Kemampuan *soft skills* yang perlu dimiliki penata cahaya sebagai berikut.

1. **Kemampuan bekerja sama** dengan semua kru, terutama pengarah acara, penata kamera, penata artistik, dan kru lainnya.
2. **Kemampuan merancang** pencahayaan yang tepat, kreatif, inovatif, dan menarik bagi penonton.
3. **Kedisiplinan dan kecermatan** dalam menjaga dan merawat peralatan penata cahaya.
4. **Kemampuan beradaptasi** dengan perkembangan teknologi penata cahaya sesuai perkembangan zaman.

Coba kalian identifikasi kembali, sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) lain yang penting dimiliki oleh penata cahaya.

## F. Penata Suara

Pesan yang disampaikan oleh acara televisi terutama program jurnalistik dipengaruhi oleh kualitas suara. Oleh karena itu, dalam proses produksi jurnalistik penata suara berperan memastikan kualitas audio agar jelas dan berkualitas. Untuk melaksanakan peran tersebut, penata suara perlu memahami dan mampu mengoperasikan jenis-jenis mikrofon dan berbagai alat rekam lainnya.



## 1. Peralatan Penata Suara

Beberapa peralatan utama dan pendukung yang umum digunakan dalam tata suara produksi televisi sebagai berikut.

### a. Mikrofon

Mikrofon merupakan peralatan utama dalam tata suara. Ada beberapa jenis mikrofon yang digunakan dalam produksi program acara jurnalistik sebagai berikut.

Tabel 4.6 Jenis-Jenis Mikrofon

Jenis Mikrofon	Kegunaan	Gambar
Mikrofon <i>Lavalier</i>	Mikrofon kecil yang sering ditempelkan pada pakaian narasumber atau <i>host</i> . Mikrofon ini biasanya digunakan untuk wawancara.	 <p><b>Gambar 4.47</b> Mikrofon <i>Lavalier</i> Sumber: <a href="https://commons.wikimedia.org/Terodaktil">commons.wikimedia.org/Terodaktil</a> (2012)</p>
Mikrofon <i>Shotgun</i>	Mikrofon yang sensitif dalam arah tertentu dan mengurangi suara dari sumber suara yang berada di luar arah tersebut. Mikrofon ini biasanya digunakan pada kamera untuk merekam suara subjek dari jarak jauh.	 <p><b>Gambar 4.48</b> Mikrofon <i>Shotgun</i> Sumber: <a href="https://commons.wikimedia.org/Marc Wathieu">commons.wikimedia.org/Marc Wathieu</a> (2011)</p>
Mikrofon Reporter	Mikrofon yang dirancang khusus untuk keperluan wawancara di lapangan. Mikrofon ini tahan terhadap gangguan eksternal dan memberikan kualitas suara yang baik.	 <p><b>Gambar 4.49</b> Mikrofon Reporter Sumber: <a href="https://publicdomainvectors.org">publicdomainvectors.org</a> (2019)</p>

## b. Boom Pole

*Boom pole* merupakan tongkat panjang yang digunakan untuk menggantungkan mikrofon *shotgun* di atas subjek atau pengisi acara. *Boom pole* memungkinkan operator untuk memosisikan mikrofon dengan lebih fleksibel dan mendapatkan suara yang optimal.



**Gambar 4.50** Boom Pole

Sumber: flickr.com/ralphbijker (2017)

## c. Headset atau Earpiece

*Headset* atau *earpiece* digunakan oleh kru produksi untuk berkomunikasi secara langsung selama produksi program acara jurnalistik. Alat ini dapat digunakan untuk komunikasi dan koordinasi antara kru kamera, penyiar, produser, dan anggota tim produksi lainnya.



**Gambar 4.51** Headset atau Earpiece

Sumber: commons.wikimedia.org/  
Антон Пищулин (2017)

## d. Recorder Audio

*Recorder audio portabel* digunakan untuk merekam suara berkualitas tinggi secara terpisah dari sumber audio utama. Alat ini berguna dalam situasi yang memerlukan pengambilan suara tambahan atau cadangan.



**Gambar 4.52** Audio Recorder

Sumber: openciptart.org/Juhele (2017)

### e. Mixer Audio

*Mixer audio* digunakan untuk mengatur dan menggabungkan berbagai sumber audio, seperti mikrofon, musik latar, dan efek suara. Alat ini memungkinkan kru produksi untuk mengontrol dan mengatur tingkat suara secara *real-time*.



**Gambar 4.53** Mixer audio

Sumber: [commons.wikimedia.org/NahidHossain](https://commons.wikimedia.org/NahidHossain) (2020)

### f. Kabel dan Aksesori

Kabel dan aksesori dibutuhkan dalam proses produksi program jurnalistik. Kabel yang tepat dan aksesori pendukung, seperti kabel XLR diperlukan untuk menghubungkan mikrofon ke peralatan audio, *windscreen* untuk mengurangi *noise* angin pada mikrofon, dan tripod mikrofon untuk menempatkan mikrofon dengan stabil.

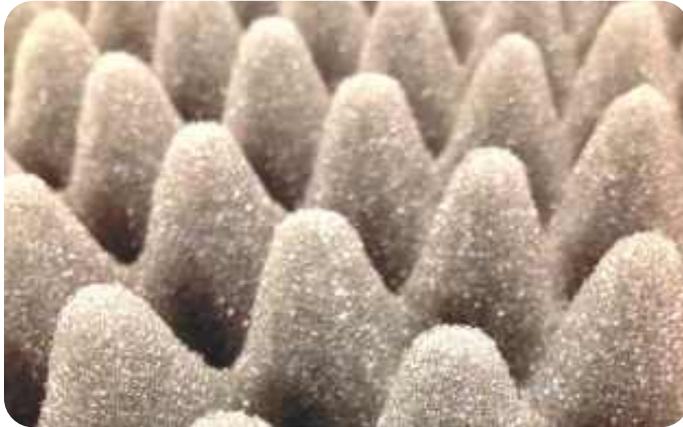


**Gambar 4.54** Kabel

Sumber: [commons.wikimedia.org/Jud McCranie](https://commons.wikimedia.org/Jud McCranie) (2020)

### g. Soundproofing

Peralatan dan materi *soundproofing* digunakan untuk mengurangi kebisingan yang tidak diinginkan atau gangguan suara eksternal. Alat ini meliputi penggunaan penyerap suara, *baffle*, atau panel isolasi untuk menciptakan lingkungan rekaman yang lebih tenang.

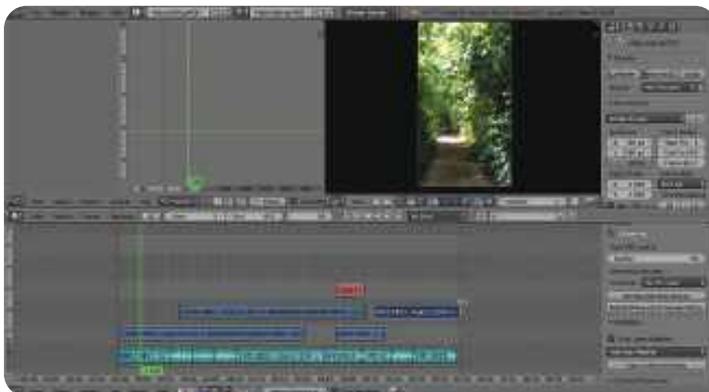


**Gambar 4.55** Bahan kedap suara (*soundproofing*)

Sumber: [needpix.com/Anyusha](http://needpix.com/Anyusha)

### h. Software dan Perangkat Lunak

Selain peralatan fisik, perangkat lunak *editing* audio dan *mixing* juga digunakan untuk mengolah, mengedit, dan menyempurnakan suara dalam produksi program acara jurnalistik.



**Gambar 4.56** Software dan perangkat lunak

Sumber: [commons.wikimedia.org/Carpolav](http://commons.wikimedia.org/Carpolav) (2016)



## AKTIVITAS 4.15

Untuk menguasai cara mengoperasikan berbagai mikrofon dan peralatannya, diperlukan latihan. Berikut beberapa latihan yang dapat kalian dilakukan secara berulang-ulang sebagai calon penata suara.

1. Melatih memosisikan mikrofon pada baju pengisi acara dengan letak yang benar.
2. Melatih menentukan jarak antara mulut pengisi acara dengan mikrofon.
3. Mengetes kualitas audio, misalnya suaranya jauh, dekat, bulet, atau cempreng.
4. Melatih pengambilan suara pada narasumber di tempat terbuka yang *crowded*.
5. Melatih merekam musik dan *sound effect*.



Latihan tersebut memerlukan **kerja sama** antara penata suara dengan penata kamera, penata cahaya, dan pengarah acara.

Penata suara perlu memahami cara **merawat berbagai peralatan** yang digunakan. Pada saat proses produksi, peralatan ini perlu dipastikan berfungsi dengan baik. Carilah sumber referensi tentang cara merawat peralatan penata suara. Jangan lupa sesuaikan dengan jenis/tipe peralatan yang kalian miliki.

## 2. Pembicaraan, Musik, dan Efek Suara

Dalam produksi program acara televisi, audio dapat dikelompokkan dalam tiga aspek, yaitu pembicaraan (*speech*), musik, dan efek suara (*sound effect*). Ketiga aspek ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman audio yang menarik dan mendukung penguatan pesan.

### a. Pembicaraan (*Speech*)

Pembicaraan (*speech*) terdiri atas unsur dialog, monolog, narasi, dan *voice over*. Unsur ini merupakan bentuk komunikasi verbal antara pengisi acara, pembawa acara, atau karakter dalam program produksi jurnalistik. Untuk menjaga kualitas pembicaraan, gunakan mikrofon yang tepat dan perhatikan lingkungan rekaman yang tenang. Dalam *editing*, volume dan kualitas dialog dapat disesuaikan untuk memastikan kejelasan dan ketepatan penyampaian pesan.

### b. Musik

Dalam program produksi jurnalistik musik digunakan untuk menciptakan suasana, meningkatkan emosi, atau memperkuat narasi. Musik latar dapat digunakan untuk memperkenalkan segmen, memberikan transisi yang mulus, atau menekankan momen penting. Pemilihan musik harus sesuai dengan konten dan tujuan program dengan memperhatikan hak cipta dan lisensi musik yang diperlukan. Penata suara sangat perlu mengetahui berbagai referensi tentang musik dan nada suara.

### c. Efek Suara

Efek suara (*sound effect*) digunakan untuk menambahkan dimensi dan keaslian pada produksi program acara jurnalistik. Efek suara termasuk suara lingkungan, suara alam, suara binatang, suara efek khusus, atau suara yang mendukung adegan tertentu. Misalnya, suara keramaian di jalanan atau suara telepon yang berdering dapat meningkatkan realisme dan kehadiran dalam program. Efek suara juga digunakan untuk transisi, seperti suara putar balik atau suara pemotongan.



#### AKTIVITAS 4.16

Perhatikan salah satu acara televisi yang paling kalian sukai. Selanjutnya, analisislah aspek suara pembicaraan (dialog dan monolog), musik, dan *sound effect* yang digunakan. Bagaimana pendapat kalian mengenai audio dalam acara tersebut? Apakah memperkuat pesan yang disampaikan atau sebaliknya? Sajikan hasil analisis kalian di buku catatan.

Penata suara perlu berlatih memanfaatkan elemen-elemen bunyi. Untuk berlatih, cobalah merekam berbagai efek suara. Misalnya, suara membuka pintu, suara langkah kaki perempuan/laki-laki (mendekat atau menjauh), suasana malam, suara jangkrik, atau suara-suara lainnya.

Dalam proses produksi program jurnalistik menjaga keseimbangan antara dialog, musik, dan efek suara sehingga setiap elemen dapat terdengar jelas tanpa saling bersaing atau mengganggu sangat penting dilakukan. Proses *editing* audio yang **cermat** dan pemilihan yang tepat dari setiap elemen tata suara akan memberikan pengalaman audio yang lebih baik kepada penonton program acara jurnalistik.



### 3. Perekaman Suara *On Location* (Angle/Jarak ke Sumber Suara)

Perekaman suara di lokasi (*on location*) dalam produksi program acara jurnalistik melibatkan penempatan mikrofon dengan benar untuk memperoleh kualitas suara yang optimal. Beberapa pertimbangan berikut diperlukan dalam perekaman suara *on location*.



## a. Angle (Sudut)

### 1) Sudut 0°

Sudut ini langsung menghadap ke sumber suara dan menghasilkan suara yang paling jelas serta tidak ada pengurangan atau perubahan sudut pandang.

### 2) Sudut 45°

Sudut ini sedikit di samping sumber suara. Sudut ini membantu untuk mengurangi suara latar belakang dan memberikan fokus yang lebih pada suara utama.

### 3) Sudut 90°

Sudut ini lebih ekstrem di samping sumber suara. Sudut ini dapat digunakan untuk menghadirkan sudut pandang yang unik atau mendapatkan suara yang lebih spesifik.

## b. Jarak ke Sumber Suara

### 1) Jarak Dekat (*Close Up*)

Jarak ini digunakan ketika ingin memperoleh suara yang detail dan jelas dari subjek atau pengisi acara. Idealnya, mikrofon ditempatkan sekitar 15–30 cm dari sumber suara untuk menghindari kehilangan kejelasan suara dan mengurangi gangguan suara latar belakang.

### 2) Jarak Menengah (*Medium*)

Jarak ini digunakan untuk mengambil suara yang lebih luas atau suara kelompok. Mikrofon ditempatkan sekitar 60–90 cm dari sumber suara.

### 3) Jarak Jauh (*Long*)

Jarak ini digunakan ketika ingin merekam suara dari jarak yang jauh. Misalnya, saat merekam adegan di luar ruangan. Dalam situasi ini, mikrofon *shotgun* atau peralatan yang memiliki daya tangkap suara jarak jauh dapat digunakan.

Pada umumnya, untuk perekaman suara *on location*, penting untuk memperhatikan lingkungan sekitar dan mengurangi gangguan suara latar belakang sebisa mungkin. Penggunaan *windshield* pada mikrofon dapat membantu mengurangi *noise* angin atau gangguan suara eksternal lainnya.

#### 4. Perekaman *Voice Over*

Bagaimana teknis perekaman *voice over* (VO)? Perekaman VO dalam produksi program acara jurnalistik melibatkan kegiatan merekam suara narator atau pembaca teks. Suara tersebut akan digunakan sebagai latar belakang atau penjelasan dalam program. Untuk menjadi VO yang baik, diperlukan **latihan yang tekun**. VO juga perlu memiliki karakter suara yang khas sesuai dengan program yang diproduksi.

Coba kalian perhatikan suara VO dalam acara televisi atau radio. Bagaimana komentar kalian terhadap suara tersebut? Bagaimana jika kalian menjadi pengisi suara VO tersebut? Tentu kalian akan menjadi pengisi suara VO dengan **rutin berlatih**.

Dalam produksi audio, kualitas produksi ditentukan oleh kemampuan kru dalam merekam dan menggunakan peralatan. Sebagai penata suara, kalian dituntut mampu merekam VO dengan baik. Beberapa tips untuk perekaman *voice over* yang baik sebagai berikut.



### a. Pilih Ruangan yang Tenang

Pilih ruangan yang tenang dan bebas dari gangguan suara latar belakang, seperti lalu lintas, mesin, atau kebisingan lainnya. Ruangan yang didedikasikan khusus untuk rekaman suara (*soundproof room*) merupakan yang terbaik untuk menghindari pantulan suara dan gangguan eksternal.

### b. Pemilihan Mikrofon

Mikrofon kondensor umumnya lebih sensitif dan menghasilkan suara lebih detail, sedangkan mikrofon *shotgun* lebih fokus pada sumber suara langsung dan mengurangi suara latar belakang. Pilihlah mikrofon sesuai kebutuhan produksi program siaran jurnalistik.

### c. Pop Filter atau Windscreen

*Pop filter* atau *windscreen* di depan mikrofon dapat digunakan untuk mengurangi suara pekak atau ledakan udara yang dapat terjadi ketika mengucapkan suara yang keras atau konsonan yang keras (seperti huruf "P" atau "B"). Upaya ini membantu menghasilkan suara yang lebih bersih dan mengurangi kebutuhan untuk pengeditan suara secara berlebihan.

### d. Kontrol Napas dan Artikulasi

Penting untuk mengontrol napas dengan baik selama perekaman *voice over*. Hindari embusan napas yang terdengar kuat atau terdengar mengganggu. Selain itu, pastikan mengartikulasikan kata-kata dengan jelas dan tepat agar narasi mudah dipahami.

### e. Pengaturan Level Suara yang Tepat

Pastikan level suara narator berada dalam rentang yang sesuai dan tidak terlalu rendah atau terlalu tinggi. Monitor level suara menggunakan pengaturan volume yang akurat agar hasil rekaman terdengar seimbang dan jelas.



## AKTIVITAS 4.17

Pada saat syuting di suatu lokasi (*out door*), terkadang ada suara-suara yang tidak diinginkan masuk dalam video. Misalnya, suara knalpot motor, suara pesawat lewat, pedagang keliling, atau suara lainnya yang mengganggu. Dalam liputan langsung, suara tersebut sangat mengganggu. Akibatnya, kualitas suara hasil syuting menjadi terganggu oleh suara-suara tersebut.

1. Coba diskusikan dengan teman kalian, mengapa hal tersebut terjadi?
2. Jika kalian bertugas sebagai penata suara, apa yang akan kalian lakukan apabila melakukan syuting di lokasi *crowded* tersebut?
3. Apa yang harus disiapkan oleh penata suara untuk mengatasi permasalahan yang muncul saat syuting di tempat yang bising (*crowded*)?
4. Coba berlatihlah merekam acara di tempat-tempat yang bising (*crowded*). Misalnya, halaman sekolah di saat istirahat, pasar, terminal, atau lainnya.



Pada tahapan ini kalian berlatih bersama dalam kelompok dengan pengawasan dan bimbingan guru. Jika kalian mengalami keterbatasan peralatan atau ruangan, gunakan peralatan dan tempat yang tersedia saja. Kuncinya tentu saja **keaktivitas** yang dapat menghasilkan kualitas produksi audio.

## Soft Skills Penting yang Dimiliki Penata Suara

Penata suara dituntut memiliki kemampuan teknis serta kemampuan dalam aspek sikap dan nilai-nilai (*soft skills*). *Soft skills* yang perlu dimiliki penata suara sebagai berikut.

1. Kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan semua kru, terutama pengarah acara, penata kamera, penata artistik, dan kru lainnya.
2. Kemampuan merancang audio yang tepat, kreatif, inovatif, dan menarik penonton.
3. Kedisiplinan dan keuletan dalam menjaga dan merawat peralatan penata audio.
4. Kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi penata audio sesuai perkembangan zaman.



Coba kalian identifikasi lagi, sikap dan nilai-nilai (*soft skills*) lain yang penting dimiliki oleh penata suara.

## G. Penata Artistik

Penata artistik bertugas menyiapkan lokasi syuting secara artistik dan menarik. Syuting dapat dilakukan di studio (*in door*) atau di luar (*out door*). Penata artistik perlu menyiapkan set-set yang diperlukan sesuai tuntutan naskah. Pertimbangan membuat artistik disesuaikan dengan kebutuhan *frame* dalam layar televisi. Oleh karena itu, penata artistik perlu bekerja sama dengan pengarah acara, penata kamera, penata audio, dan kru lainnya dalam menerjemahkan naskah dari aspek artistik.



Dalam produksi program acara jurnalistik, *setting* atau pengaturan tempat mencakup set nyata (*real set*) dan set virtual (*virtual set*). Set nyata (*real set*) mengacu pada penggunaan lokasi fisik yang sebenarnya untuk pengambilan gambar program acara jurnalistik. Ini dapat mencakup studio televisi yang telah didesain dan dibangun secara khusus untuk tujuan produksi atau lokasi di luar ruangan seperti kantor, lingkungan kota, atau tempat kejadian berita. Pada *real set*, elemen-elemen seperti latar belakang, dekorasi, dan properti fisik nyata sesuai dengan tema atau konten program dapat digunakan.

**Gambar 4.57** *Real set* program *talk show* televisi



*Floor plan* menggambarkan tata letak ruangan atau studio televisi untuk produksi program acara jurnalistik. *Floor plan* mencakup penempatan kamera, peralatan, meja pembawa acara, posisi pengisi acara, dan elemen-elemen lain yang diperlukan untuk pengambilan gambar.

Desain set melibatkan perencanaan visual dan estetika set nyata. Desain set mencakup penempatan subjek dekoratif, pencahayaan, latar belakang, dan elemen visual lain untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan konten program. Desain set harus mempertimbangkan tujuan produksi dan mengomunikasikan pesan yang diinginkan. Desain set merupakan pemilihan dan penempatan benda-benda atau properti di set nyata guna membantu menciptakan suasana yang diinginkan. Properti ini dapat berupa meja, kursi, poster, spanduk, papan nama, atau elemen visual lain yang relevan dengan konten program.

**Gambar 4.58** *Virtual set program talk show televisi*



Set virtual (*virtual set*) menggunakan teknologi grafis komputer (CGI) untuk menciptakan lingkungan set yang tampak nyata, meskipun sebenarnya dihasilkan secara digital. Set virtual memungkinkan terciptanya berbagai latar belakang dan tata letak yang menarik dengan bantuan perangkat digital.

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan oleh penata artistik sebagai berikut.



## 1. Properti

Properti merujuk pada benda-benda yang digunakan sebagai bagian dari set atau bagian dari adegan atau latar belakang program. Properti berperan dalam memberikan konteks visual dan mendukung narasi dalam program. Contoh properti antara lain kursi, peralatan elektronik, dan peralatan kantor. Untuk menciptakan lokasi syuting yang menarik, penata artistik perlu memahami berbagai referensi elemen visual. Misalnya, set rumah, set ruang tamu, ruang makan, atau set café - untuk membangun suasana yang diharapkan.

Penggunaan properti perlu memperhatikan ketersediaan aspek anggaran dan ketersediaan bahan di lokasi syuting. Properti juga harus **ramah lingkungan** dan **tidak membahayakan** pemain atau penonton, termasuk memperhatikan aspek budaya dan kearifan lokal sesuai tujuan program televisi.

## 2. Make Up

*Make-up* dalam produksi program acara jurnalistik digunakan untuk mempersiapkan penampilan fisik para pembawa acara, pengisi acara, atau tamu yang tampil di depan kamera. *Make up* bertujuan memperbaiki tampilan wajah, menyamarkan kekurangan, serta menghasilkan penampilan yang konsisten dan profesional di layar televisi.

Pencahayaan di studio televisi dapat memengaruhi penampilan wajah di kamera. *Make up* harus disesuaikan dengan pencahayaan untuk menghasilkan penampilan yang optimal. Produk *make up* dipilih yang tidak memantulkan cahaya berlebih atau membuat wajah terlihat terlalu pucat atau terang di layar.

Meskipun diperlukan untuk penampilan di depan kamera, penggunaan *make up* harus tetap terlihat alami atau natural. Penggunaan *make up* yang terlalu tebal atau berlebihan perlu dihindari karena kurang alami. Penampilan yang segar, bersih, dan profesional menjadi tujuan utama. Diperlukan latihan untuk membuat *make up* pemain menarik serta membuat bentuk wajah dan memoles wajah yang berminyak, dan sejenisnya.

Penggunaan *make up* perlu memperhatikan **sopan santun** dengan pengisi acara. **Komunikasi** dan **membangun keakraban** dengan pengisi acara juga sangat penting untuk menghasilkan *make up* yang sesuai harapan acara televisi.



#### AKTIVITAS 4.18

Penata asrtistik berperan merias (*make up*) penampilan pengisi acara seperti reporter, narasumber, pemain atau pihak lainnya yang tampil di layar televisi. Berikut ini beberapa kemampuan *soft skills* yang perlu kalian praktikkan dalam merias pengisi acara program televisi.

- Penata artistik harus disiplin datang tepat waktu, bahkan hendaknya sudah siap di lokasi sebelum pengisi acara hadir.
- Penata artistik dituntut berpakaian rapi dan bersih, menggunakan pengharum badan agar wangi, serta jika diperlukan mengenakan masker. Penampilan tersebut penting karena penata artistik akan merias pengisi acara dengan berdekatan secara fisik langsung.
- Sebelum *make up*, penata artistik perlu menginformasikan kepada pengisi acara yang akan dirias terkait dengan kesehatan dan penggunaan produk *make up*. Misalnya, alergi kulit, tidak cocok dengan produk *make up* tertentu, kulit kering, dan lainnya.
- Hindari menggunakan aksesoris yang membahayakan saat bersentuhan dengan muka dan bagian lain yang di *make up*. Misalnya, jam tangan, cincin, gelang, kuku yang tajam, dan aksesoris lain yang berbahaya.
- Penata artistik akan berhadapan dengan pengisi acara yang memiliki karakter beragam. Penata artistik dituntut untuk memiliki sikap sabar, ramah, dan selalu tersenyum. Untuk membangun sikap ini, kalian dapat mempraktikkan secara rutin dalam kelompok.
- Pada saat merias, terkadang pengisi acara mengajak berbincang, curhat pribadi, bahkan mungkin membicarakan orang lain. Penata artistik dituntut profesional untuk tidak ikut campur dalam isi pembicaraan dan menjaga rahasia pribadi pengisi acara tersebut. Coba kalian berlatih membangun sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Kostum

Kostum dalam produksi program jurnalistik merupakan elemen penting untuk menciptakan penampilan visual sesuai konten dan tema program. Kostum dapat membantu mengidentifikasi karakter, menciptakan suasana, dan memberikan kesan profesional pada para pembawa acara, pengisi acara, atau tamu yang tampil di depan kamera.

Pemilihan kostum harus sesuai jenis program dan konten yang sedang dibahas. Sebagai contoh, dalam program berita serius atau liputan investigasi, kostum yang formal, konservatif, dan berwibawa mungkin lebih cocok. Adapun dalam program hiburan atau *talk show* kostum yang tepat digunakan bersifat lebih santai atau kasual.

Warna dan pola kostum harus dipilih dengan hati-hati agar tidak bertabrakan dengan latar belakang atau elemen lainnya di set. Hindari kostum dengan pola mencolok atau kontras karena dapat mengalihkan perhatian penonton dari isi program.

Para pembawa acara atau pengisi acara harus merasa nyaman dengan kostum yang mereka kenakan agar dapat bergerak leluasa di depan kamera. Bahan kostum yang ringan, mudah dijaga, dan tidak menghambat gerakan dapat menjadi pilihan.

Kostum yang dipilih harus pantas dan sesuai dengan norma-norma etika yang berlaku dalam industri televisi. Hindari kostum yang terlalu terbuka atau menampilkan pesan kontroversial karena hal ini dapat mengganggu atau menimbulkan kontroversi.



#### AKTIVITAS 4.19

Perhatikan dua acara televisi paling kalian sukai yang menggunakan *real set* dan *virtual set*.

1. Amati kedua set tersebut dari aspek *property*, *make up*, dan kostum pemain.
2. Bagaimana pendapat kalian terhadap *property*, *make up*, dan kostum pemain yang digunakan dalam acara tersebut?
3. Jika kalian ditugaskan menjadi penata artistik dalam acara tersebut, apa saran kalian agar acara tersebut lebih menarik terutama dari aspek penata artistik?

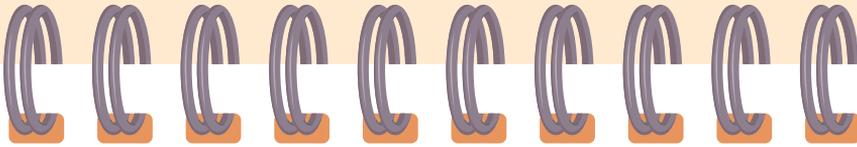
## Soft Skills Penting yang Dimiliki Penata Artistik

Penata artistik perlu memiliki kemampuan teknis membuat tempat syuting yang indah dan menarik dalam tangkapan layar kamera. Penata artistik juga perlu memiliki kemampuan sikap dan nilai-nilai (*soft skills*). Kemampuan *soft skills* yang perlu dimiliki penata artistik sebagai berikut.

1. Kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan semua kru, terutama pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan kru lainnya.
2. Kemampuan merancang artistik yang tepat, kreatif, inovatif, dan menarik penonton.
3. Kemampuan disiplin dan ramah dalam mengerjakan *make up* dan kostum pengisi acara.
4. Kemampuan menggunakan bahan properti yang aman dan ramah lingkungan.

Coba kalian identifikasi kembali, sikap, dan nilai-nilai (*soft skills*) lain yang penting dimiliki oleh penata artistik!





## Aktivitas Akhir Bab 4

Pada akhir Bab 4 kalian sudah mampu berperan sebagai kru dalam produksi program televisi, termasuk mengoperasikan dan merawat berbagai peralatan produksi televisi. Selanjutnya, secara berkelompok pilihlah salah satu naskah televisi yang ada pada Bab 3 untuk diproduksi.

Bagilah tugas tiap-tiap anggota kelompok untuk menjalankan peran sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik, serta ada pula yang berperan sebagai pemain. Selanjutnya, setiap kru diminta menyiapkan pekerjaan sesuai perannya masing-masing.

Rapat produksi diikuti oleh semua kru dalam membahas naskah (dari Bab 3) yang akan diproduksi. Rapat ini dipimpin oleh produser.

- Setiap kru menerjemahkan naskah tersebut dan membuat perencanaan produksi sesuai perannya masing-masing.
- Dalam proses produksi, setiap kru melaksanakan perannya masing-masing. Perhatikan dan praktikkan peran tiap-tiap kru seperti yang dijelaskan pada Bab 4 ini.
- Selama proses syuting, semua tim kru bekerja bersama-sama secara teknis kreatif di bawah instruksi pengarah acara dan secara administratif dipimpin oleh produser. Semua peran yang dilakukan kru penting dalam memengaruhi mutu produksi. Jika ada masalah atau kesalahpahaman dalam tim, segera diselesaikan bersama.
- Hasil syuting kelompok ini menjadi portofolio kalian dan dapat dijadikan bahan penilaian akhir.



## Rangkuman

Pada Bab 4 ini kalian diharapkan dapat melaksanakan peran kru televisi, mulai sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, dan penata artistik dalam produksi siaran jurnalistik televisi.

Produser merupakan pimpinan dalam produksi televisi. Produser berperan dalam manajemen produksi, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga pascaproduksi. Dalam persiapan, produser bersama kru produksi menyusun rancangan produksi (siaran langsung (*live*) atau rekaman (*tapping*)), *hunting/* survei lokasi (termasuk perizinan), jadwal produksi (*scheduling*), dan menyusun perencanaan anggaran (*budgeting*). Selama proses produksi dan pascaproduksi, produser sebagai *leader* memastikan jalannya produksi sesuai rencana.

Pengarah acara merupakan otak dalam produksi acara televisi atau film. Oleh karena itu, pengarah acara dituntut mampu merencanakan dan mengembangkan program televisi secara kreatif dan inovatif, memahami karakteristik sasaran, memiliki kemampuan *leadership*, menguasai tugas semua kru yang terlibat, serta memiliki kemampuan berkomunikasi (komunikasi visual, verbal, dan nonverbal) terutama dalam memberikan instruksi produksi televisi kepada semua kru. Pengarah acara juga dituntut mampu melakukan *casting* pemain (reporter, presenter, atau pengisi acara), *screen direction* yang mengacu pada cara pengaturan kamera dan posisi subjek di dalam bingkai (*frame*) kamera, *bloking*, dan *rehearsal*. Pengarah acara perlu memiliki kemampuan bekerja sama serta memotivasi dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam tim produksi.

Penata kamera berperan mengambil gambar untuk mewakili mata para penonton. Oleh karena itu, penata kamera dituntut mampu mengambil gambar dengan berbagai teknik kamera yang bermakna dan menarik sesuai selera penonton. Penata kamera perlu memiliki kemampuan menguasai peralatan kamera dan teknik pengoperasiannya, seperti anatomi dan fitur kamera, lensa, *triangle exposure*, *shot list*, *angle camera* dan *type of shot*, serta komposisi dalam mengoperasikan kamera. Penata kamera juga perlu mampu bekerja sama dengan penata artistik, penata cahaya, pengarah acara, dan kru lainnya.

Penata cahaya bertugas mengatur pencahayaan agar subjek yang diambil tampak nyata dan menarik. Penata cahaya dituntut mampu mengoperasikan berbagai peralatan untuk mengatur tata cahaya. Secara teknis penata cahaya perlu menguasai *three point basic lighting* sebagai dasar pengaturan cahaya dalam produksi televisi. Penguasaan materi ini perlu latihan secara berkelanjutan. Penata cahaya juga perlu membangun kerja sama tim terutama dengan penata kamera, penata artistik, pengarah acara, dan kru lainnya.

Penata suara berperan untuk memastikan kualitas audio dengan jelas dan berkualitas. Penata suara dituntut mampu mengoperasikan jenis-jenis mikrofon dan berbagai alat rekam lainnya, seperti *boom pole*, *headset* atau *earpiece*, *recorder audio portabel*, *mixer audio*, kabel dan aksesoris pendukung, *soundproofing*, *software* dan perangkat lunak *editing* audio dan *mixing*. Untuk mampu mengoperasikan peralatan tersebut, diperlukan latihan secara bertahap dan berkelanjutan.

Penata suara juga perlu memahami aspek audio seperti pembicaraan (*speech*) dalam bentuk dialog, monolog, narasi, *voice over*, musik dan efek suara, serta menguasai teknik perekaman suara *on location*, *angle* (sudut), jarak ke sumber suara, perekaman *voice over*, pemilihan ruangan yang tenang, pemilihan mikrofon, *pop filter* atau *windscreen*, kontrol napas dan artikulasi, serta pengaturan level suara yang tepat. Dalam produksi televisi, penata suara harus mampu merawat semua peralatan audio serta bekerja sama dalam tim terutama dengan penata kamera, pengarah acara, penata artistik, dan kru lainnya.

Penata artistik bertugas menyiapkan lokasi syuting secara artistik dan menarik, baik di studio (*in door*) maupun di luar (*out door*). Tujuan utama *make-up* antara lain memperbaiki tampilan wajah, menyamarkan kekurangan, dan menghasilkan penampilan yang konsisten dan profesional di layar televisi. Dalam produksi program acara jurnalistik, *setting* tempat mencakup set nyata (*real set*) dan set virtual (*virtual set*). Penata artistik juga perlu mampu mendesain dan membuat properti keperluan produksi, mampu mempersiapkan *makeup* dan kostum untuk mempersiapkan penampilan fisik para pembawa acara, pengisi acara, pemain atau tamu yang tampil di depan kamera. Pemilihan kostum harus sesuai dengan jenis program. Kostum dapat membantu mengidentifikasi karakter, menciptakan suasana, dan memberikan kesan profesional pada para pembawa acara, pengisi acara, atau tamu yang tampil di depan kamera.

## Refleksi

Apa yang kalian rasakan setelah memahami peran setiap kru dalam melaksanakan produksi acara televisi? Apakah kalian makin tertarik dengan jenis pekerjaan tersebut? Dari setiap kru tersebut, kalian lebih tertarik menjadi apa? Jelaskan alasannya!

Tentunya kalian harus kritis ketika menonton acara-acara di stasiun televisi. Kalian dapat menganalisis kekurangan dan kelebihan dari acara-acara televisi, terutama peran kru sebagai produser, pengarah acara, tata kamera, tata cahaya, tata suara, dan tata artistik. Kalian dapat memberikan catatan, saran, atau mungkin mempunyai ide/gagasan baru yang lebih baik dari acara tersebut.

Semua kemampuan kru produksi yang dibahas pada bab ini harus dilatih, baik secara mandiri maupun bersama teman. Latihan diperlukan dalam mengoperasikan peralatan, pemeliharaan peralatan, kerja sama tim, pencarian ide atau gagasan baru dalam produksi televisi, kerja sama tim, dan aspek-aspek lainnya.

## Asesmen

1. Jelaskan setiap konsep berikut secara ringkas menurut pemahaman kalian.
  - a. Sebagai produser, bagaimana cara mengelola keuangan dan kru produksi agar produksi berjalan sesuai naskah?
  - b. Pengarah acara dituntut memiliki kemampuan dalam komunikasi baik visual, verbal, maupun nonverbal. Jelaskan ketiga jenis komunikasi tersebut dan berikan contoh nyata dari penerapan saat pelaksanaan syuting!
  - c. *Triangle exposure* merupakan konsep dasar fotografi yang meliputi tiga aspek, yaitu *aperture*, *shutter speed*, dan *ISO*. Jelaskan ketiga aspek tersebut sesuai pendapat kalian!
  - d. Sebagai penata suara, ketika kalian sedang melakukan liputan di sebuah pasar yang *crowded*, apa yang akan kalian lakukan agar suara pengisi acara tetap jernih?
  - e. Sebagai penata cahaya, kalian menggunakan tiga lampu dengan menerapkan konsep *three point basic lighting*. Bagaimana upaya yang kalian lakukan agar subjek dalam kamera tidak ada bayangan?
  - f. Sebagai penata artistik, kalian dituntut mampu menata tempat syuting, baik set nyata (*real set*) maupun set virtual (*virtual set*). Menurut kalian, apa kelemahan dan kelebihan dari setiap set tersebut?
2. Kalian sudah memahami tentang peran tiap-tiap kru, baik sebagai produser, pengarah acara, penata kamera, penata cahaya, penata suara, maupun penata artistik. Untuk memperdalam pemahaman terkait peran tersebut, kalian dituntut rajin berlatih. Coba kalian identifikasi peran dari setiap kru, kemudian pada kolom berikutnya jelaskan bentuk latihan yang dapat dilakukan untuk menguasai peran tersebut.



No.	Kru	Peran	Latihan untuk Menguasai Peran
1.	Produser	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>
2.	Pengarah acara	Membuat konsep acara televisi yang menarik <ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li></ul>	Menonton dan menganalisis acara-acara televisi yang sejenis. <ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li></ul>
3.	Penata kamera	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>
4.	Penata cahaya	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>
5.	Penata suara	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>
6.	Penata artistik	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ..</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li><li>• ...</li></ul>

3. Syuting acara televisi merupakan pekerjaan tim. Keberhasilan acara merupakan kerja sama semua kru, pemain, dan pihak lain yang terlibat. Dalam proses produksi acara televisi, terkadang terjadi kasus atau insiden di lapangan karena tim kurang solid atau rendahnya kerja sama antaranggota tim. Sebagai contoh, syuting terlambat karena menunggu penata kamera mengambil tempat penyimpanan data. Coba kalian diskusikan dalam kelompok, lima kasus yang dapat terjadi di lapangan saat syuting akibat kurangnya kerja sama antarkru!
  - a. ...
  - b. ...
  - c. ...
  - d. ...
  - e. ...
4. Dalam peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus, sekolah kalian mendapatkan tugas dari pemerintah kabupaten untuk meliput acara tersebut. Acara ini akan ditampilkan dalam dokumentasi pemerintah kabupaten. Coba jelaskan peran setiap kru dalam menyiapkan dan melaksanakan syuting liputan acara tersebut. Sajikan pada tabel seperti berikut.

No.	Kru	Sebelum Syuting	Proses Syuting
1.	Produser		
2.	Pengarah acara		
3.	Penata kamera		
4.	Penata cahaya		
5.	Penata suara		
6.	Penata artistik		



## Pengayaan

Untuk menambah wawasan dan pengalaman kalian dalam mendalami Bab 4, kalian disarankan mencari berbagai referensi terkait dengan peran kru dalam produksi program televisi, khususnya program jurnalistik. Kalian juga dapat belajar pada senior atau narasumber yang berpengalaman dalam produksi program televisi. Mulai saat ini apabila kalian menonton acara televisi, coba perhatikan dan analisis kelebihan dan kekurangannya. Jika kalian mencari sumber dari internet, pastikan laman yang kalian gunakan merupakan laman resmi dan dapat dipercaya. Beberapa sumber referensi yang dapat kalian pelajari sebagai berikut.

Anwas, E.O.M. 2012. Film Pendidikan: Karya Seni, Representasi, dan Realitas Sosial dalam Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Teknodik* 16(2). <https://doi.org/32550/teknodik.v0i0.20>.

Anwas, E.O.M. 2012. Budaya Literasi Media Televisi. *Jurnal Teknodik* 16(4). <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.43>.

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). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i9.517>.

## BAB 5

# Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi



### Tujuan Pembelajaran

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.

# 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



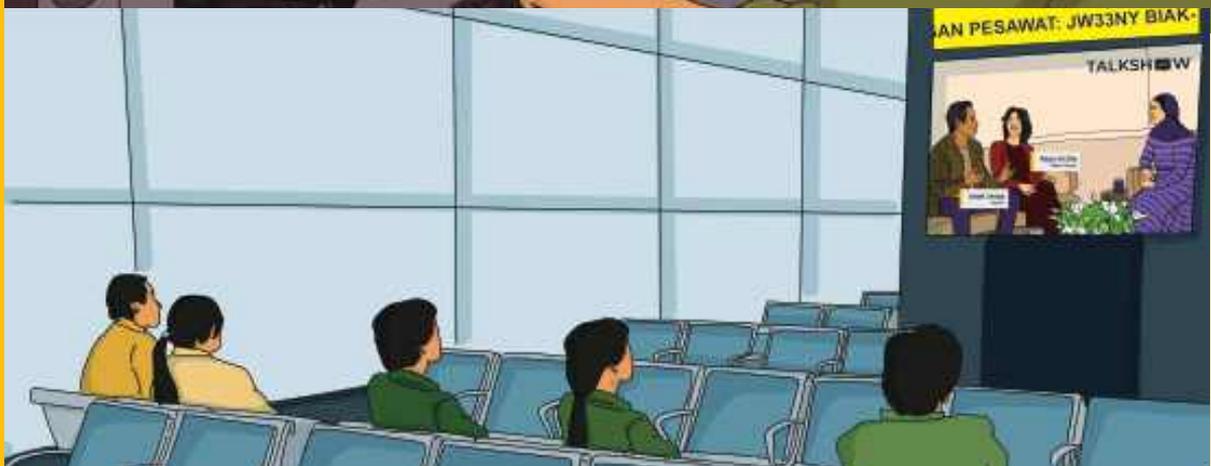
## KEMAMPUAN SOFT SKILLS:

Kreatif, inovatif, komunikasi, kerja sama, kejujuran, ketelitian, terbuka, pembelajar, dan kemampuan beradaptasi.

# TALK SHOW

Raya Sicilia  
Atlet E-Sport

Anak Senja  
Musisi



Gambar 5.1 Editor berperan menyempurnakan hasil syuting

Pada Bab 4 kalian sudah mengerjakan aktivitas kelompok untuk melakukan syuting program siaran televisi. Bagaimana hasilnya? Coba kalian perhatikan kembali fail hasil syuting tersebut. Dalam fail tersebut kalian akan menemukan *shot-shot* dan potongan-potongan adegan yang tidak teratur, transisi antara *shot* dan adegan kurang mulus atau terputus-putus, kualitas audio dan visual yang kurang pas, durasi yang terlalu pendek atau panjang, kurang menarik, bahkan mungkin ada konten visual atau audio yang dapat melanggar norma atau etika jurnalistik.



Menurut kalian, mengapa fail hasil syuting tidak teratur? Padahal semua adegan dalam syuting sudah sesuai naskah dan semua visual serta audio diambil oleh penata kamera atas instruksi pengarah acara. Coba kemukakan pendapat kalian secara lisan dalam forum diskusi kelas.

Fail hasil syuting tidak teratur karena masih mentah dan belum diedit oleh editor. Editor memiliki peran dan tugas yang sangat penting dalam penyelesaian akhir atau pascaproduksi. Pada tahap pascaproduksi editor berperan 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, baik aspek visual, gerak, maupun audio.



## A. Pengeditan Pascaproduksi

### 1. Peran, Tugas, dan Prosedur Kerja Editor

Dalam produksi program televisi, editor bekerja setelah syuting atau pengambilan gambar selesai dilaksanakan. Editor memiliki peran, tugas, dan prosedur kerja yang berbeda dengan kru lainnya. Apa saja peran, tugas, dan prosedur kerja editor? Untuk mengetahuinya, mari simak uraian berikut.

#### a. Peran Editor

Editor memiliki peran yang sangat penting dalam proses produksi berbagai acara televisi. Peran editor dilakukan setelah syuting. Sebelum mempelajari lebih lanjut mengenai peran editor, simak ilustrasi berikut.



Sebagai seorang editor, Ikhsan bertugas mengedit fail hasil syuting di ruang *editing*. Ikhsan diberi fail *footage* (hasil rekaman langsung dari kamera video) dan hasil liputan lapangan reporter. *Footage* tersebut berisi rekaman video berita mengenai budaya daerah. Ikhsan pun mencermati rekaman video tersebut untuk memahami pesan yang ingin disampaikan reporter. Ikhsan juga mencermati naskah program televisi yang diberikan sebagai acuan dalam melakukan *editing*. Selanjutnya, Ikhsan mulai mengorganisasi dan mengurutkan klip-klip hasil liputan tersebut secara sistematis dan mulai melakukan proses pemotongan dan pengeditan.

Dalam proses *editing*, Ikhsan mencari adegan/momen yang paling menarik dan relevan dari setiap klip untuk digabungkan dengan klip lain sehingga menghasilkan alur cerita yang menarik. Ikhsan juga memastikan materi dalam video akurat dan tidak ada kesalahan serta mengatur durasi sesuai arahan produser. Dalam proses *editing*, Ikhsan membuat transisi antarklip sehingga video syuting menjadi halus dan alur cerita menjadi sistematis. Untuk menambah daya tarik penonton dan menguatkan pesan, Ikhsan juga menambahkan efek grafis dan teks. Setelah proses *editing* atau penyuntingan selesai, Ikhsan memeriksa kembali secara cermat hasilnya dan memastikan tidak ada kekeliruan.



Apa yang dapat kalian simpulkan berdasarkan ilustrasi di atas? Coba kemukakan pendapat kalian secara bergantian. Ilustrasi di atas menunjukkan pentingnya peran editor dalam meningkatkan kualitas hasil produksi. Secara terperinci peran editor dalam produksi televisi terutama program jurnalistik sebagai berikut.

### 1) Mengedit dan Menyunting Rekaman Video

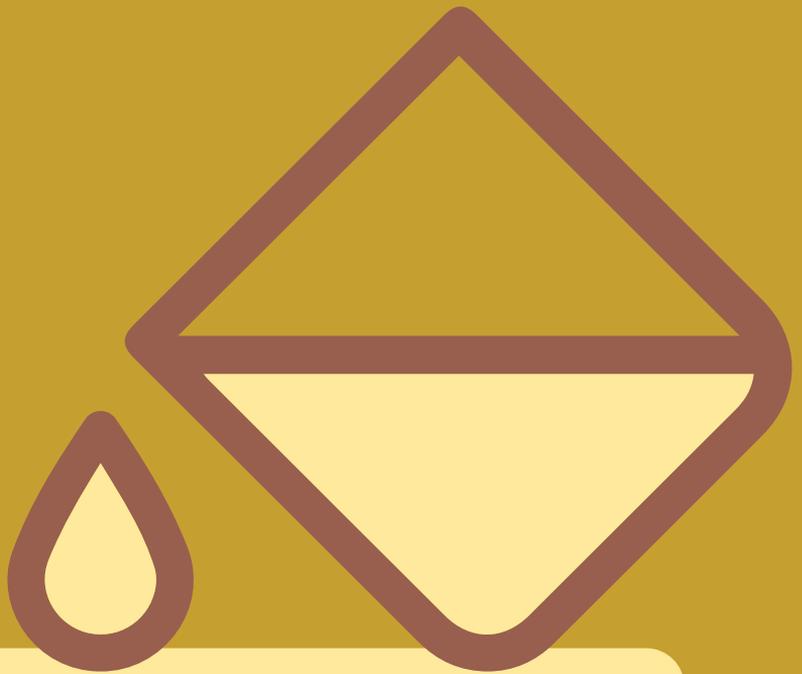
Editor berperan menyunting rekaman video untuk menghasilkan siaran program televisi yang berkualitas. Dalam proses *editing*, editor mengacu pada naskah yang telah disepakati atau kebijakan program yang telah ditetapkan produser secara **konsisten** dan **jujur**.

### 2) Menyusun Ketepatan Urutan Rekaman Video

Editor berperan menyusun urutan rekaman video secara tepat, termasuk memotong, menggabungkan, dan menyusun adegan dengan **teliti** agar program memiliki alur yang menarik. Melalui peran ini, editor dapat menempatkan adegan atau *shot-shot* hasil syuting dengan urutan yang logis, menghilangkan momen yang kurang relevan, serta menggabungkan momen penting untuk menghasilkan program televisi yang bermakna, efektif, dan menarik.

### 3) Menyunting Audio

Selain mengedit video, editor berperan menyunting audio, termasuk mengatur tingkat suara, memotong atau menggabungkan suara, serta menambahkan efek suara jika diperlukan secara **kreatif**. Pada peran ini editor dapat mengatur audio agar terdengar jelas, menghilangkan bagian yang tidak perlu, memberikan penekanan khusus pada bagian-bagian yang penting (visual dan audio), menambahkan efek suara atau visual, dan lainnya. Penyuntingan audio juga dilakukan berdasarkan naskah atau kebijakan yang telah ditentukan produser acara.



#### 4) Mengoreksi Warna dan Menyempurnakan Visualisasi

Pada tahap penyuntingan editor berperan mengoreksi warna dan menyempurnakan hasil visual video secara **kreatif** dan **inovatif**. Peran tersebut dilakukan untuk memastikan kualitas gambar yang optimal. Misalnya, terdapat beberapa *shot* hasil syuting yang direkam dalam kondisi pencahayaan yang sedang, kuat, lemah, atau kurang kontras. Untuk mengatasi masalah tersebut, editor dapat menggunakan perangkat *editing* untuk menyamakan pencahayaan dan warna sehingga visual video sesuai dengan standar dan menarik.

## 5) Meninjau dan Memeriksa Materi Siaran

Dalam pascaproduksi, editor memiliki peran meninjau dan memeriksa materi siaran dengan **teliti** untuk memastikan tidak ada konten yang salah dan melanggar aturan kesopanan, hukum, etika jurnalistik, atau kebijakan stasiun televisi. Beberapa aspek ini perlu diperhatikan editor dalam proses *editing*. Secara konten editor perlu meninjau kembali video rekaman agar tidak melanggar norma, plagiasi, atau menimbulkan kegaduhan publik.

Dalam melakukan peninjauan dan pemeriksaan materi siaran, editor mengacu pada naskah, norma, dan etika jurnalistik. Untuk melaksanakan peran ini, editor dituntut memiliki sikap dan kepribadian yang **jujur**, **tanggung jawab**, dan **konsisten** dalam melaksanakan aturan/norma dan kode etik jurnalistik tersebut. Jika ditemukan ada keraguan, editor perlu melakukan diskusi dan konsultasi dengan pengarah acara, produser, pakar, atau pihak-pihak tertentu yang dapat memberikan pencerahan terkait konten tersebut.

## 6) Memastikan Kesesuaian Konten dengan Kebijakan Stasiun Televisi

Editor juga memiliki peran memastikan kesesuaian konten dengan kebijakan stasiun televisi sesuai pedoman penonton dan peraturan yang berlaku. Jika kalian bekerja di stasiun televisi, biasanya pihak stasiun memiliki kebijakan dalam penyiaran konten. Kebijakan tersebut mengacu pada norma, aturan yang berlaku, serta aspek lainnya sesuai visi dan misi stasiun televisi. Kebijakan inilah yang menjadi acuan bagi editor dalam menyunting hasil syuting. Editor perlu **cermat** dan **teliti** dalam menyunting serta memastikan bahwa konten siaran sesuai dengan kebijakan stasiun televisi, tidak melanggar norma dan aturan, tidak ada adegan yang tidak pantas ditonton oleh masyarakat (termasuk anak-anak), tidak melanggar hak cipta, serta tidak menimbulkan perdebatan atau kegaduhan publik.

Secara teknis, peran editor program televisi sangat beragam, tergantung pada jenis program dan kebijakan lembaga. Peran tersebut merupakan tanggung jawab yang harus dilakukan editor. Dengan menjalankan tugas sesuai perannya, editor diharapkan dapat menghasilkan program televisi yang bermutu, efektif, dan menarik bagi penonton.



### AKTIVITAS 5.1

Bentuklah kelompok yang terdiri atas 3–5 siswa. Bersama teman kelompok kalian, coba identifikasi 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 kalian 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? Diskusikan jawabannya bersama kelompok kalian dan tuliskan di buku catatan.

## b. Tugas Editor

Tugas editor merupakan tugas-tugas teknis dan konkret terkait penyuntingan dan pengolahan materi dalam produksi televisi untuk menciptakan hasil berkualitas. Lantas, apa saja tugas editor? Secara lebih terperinci tugas editor sebagai berikut.

### 1) Memahami dan Menganalisis Naskah, Skenario, atau Konsep Program Televisi

Sebelum melakukan proses *editing*, editor bertugas memahami dan menganalisis naskah, skenario, atau konsep program televisi yang akan diedit secara **cermat/teliti**. Naskah yang dianalisis tersebut telah disepakati oleh semua kru dalam rapat produksi. Editor perlu membaca dan memahami naskah secara utuh terutama pada aspek tujuan, sasaran, konten, dan alur program. Dalam program artistik, editor juga perlu memahami aspek cerita, karakter, dan emosi yang ingin disampaikan. Dengan memahami naskah, editor akan lebih mudah melakukan *editing*.

## **2) Memilih dan Meninjau Bahan Rekaman**

Editor bertugas melakukan pemilihan dan peninjauan bahan rekaman yang akan digunakan dalam program. Editor perlu memilih *shot-shot* atau adegan hasil syuting terbaik (visual dan audio) sesuai naskah dan kebijakan yang ditentukan oleh produser.

## **3) Mengedit dan Menyusun Bahan Rekaman Video**

Pada tahapan pascaproduksi editor bertugas mengedit dan menyusun bahan rekaman video sesuai dengan urutan yang diinginkan. Urutan video yang dipilih tersebut mengacu pada naskah yang telah disepakati dan ditetapkan produser.

#### 4) Mengedit dan Mengatur Suara

Editor bertugas mengedit dan mengatur suara dalam video, termasuk musik latar, dialog, monolog, dan efek suara (*sound effect*) dengan teliti dan kreatif. Editor dapat menambahkan musik atau efek suara untuk menguatkan pesan dan daya tarik sesuai program. Editor perlu memperhatikan hak cipta dalam penggunaan musik agar tidak terjadi berbagai masalah setelah video disiarkan. Dalam mengedit dan mengatur suara, diperlukan kreativitas dari editor.

### 5) Mengoreksi Warna dan Penyempurnaan Visual

Tugas lain editor ialah melakukan koreksi dan penyempurnaan visual pada rekaman video dengan teliti dan kreatif. Terkadang, visualisasi hasil syuting yang kurang baik, seperti gambar tidak seimbang, ada bayangan yang tidak perlu, bercak yang mengganggu atau bentuk lainnya. Melalui proses *editing*, kekurangan tersebut dapat diperbaiki atau dihilangkan dan diubah menjadi lebih bagus.

### 6) Mengedit Adegan yang Tidak Diperlukan

Editor memiliki tugas untuk mengedit adegan yang tidak diperlukan atau tidak sesuai dengan visi program dan etika jurnalistik. Pengeditan adegan yang tidak diperlukan sangat penting dilakukan editor. Jika ragu dalam memilih adegan yang tidak diperlukan, editor dapat berdiskusi dengan produser atau pihak terkait lainnya. Tugas ini dapat dilakukan editor dengan **jujur** dan **konsisten**.

### 7) Memastikan Konsistensi Visual dan Gaya Editing

Editor juga bertugas memastikan konsistensi visual dan gaya *editing* agar sesuai dengan *genre* dan format program secara **kreatif** dan **inovatif**. *Editing* video pada program siaran televisi memiliki *style* tertentu dan dapat berbeda. Misalnya, transisi, tata letak grafis, *music tune* pembuka/penutup, dan sejenisnya. Dalam menyunting video, seorang editor perlu mengikuti gaya *editing* yang ditentukan oleh produser secara konsisten. Ketentuan produser tersebut mengacu pada kebijakan lembaga, sasaran penonton, dan aturan yang berlaku.

### 8) Menjaga Kerahasiaan Materi

Editor perlu menjaga kerahasiaan materi yang sedang diedit dan mematuhi hak cipta yang berlaku. Pekerjaan *editing* oleh editor merupakan tahapan proses produksi yang belum disiarkan. Editor memiliki **tanggung jawab** untuk menjaga rekaman tersebut agar tidak dapat diakses atau pindah tangan ke pihak yang tidak berwenang. Editor perlu **disiplin** menjaga kerahasiaan isi program. Editor juga perlu bersikap jujur dan terbuka dalam menggunakan materi. Penggunaan gambar stok atau klip video dari sumber lain perlu memperoleh izin dari pihak yang memegang hak cipta dan editor perlu mencantumkan sumbernya dengan benar dalam kredit program.

# Latihan

Perhatikan ilustrasi berikut!

Seorang editor mengedit klip video hasil wawancara dengan seorang tokoh politik. Dalam proses *editing*, editor memotong sebagian pernyataan dari tokoh tersebut sehingga makna isi wawancara menjadi berubah. Setelah disiarkan, pernyataan tokoh tersebut menjadi bermakna negatif. Akibatnya, tokoh politik yang diwawancarai tersebut memprotes dan menuntut balik stasiun televisi yang menyiarkan hasil wawancara. Setelah dikonfirmasi, editor memotong sebagian hasil wawancara tersebut karena pertimbangan durasi yang perlu dipendekkan. Editor juga tidak paham dengan substansi wawancara tersebut.

Berdasarkan ilustrasi di atas, coba lakukan analisis dan jawablah beberapa pernyataan berikut.

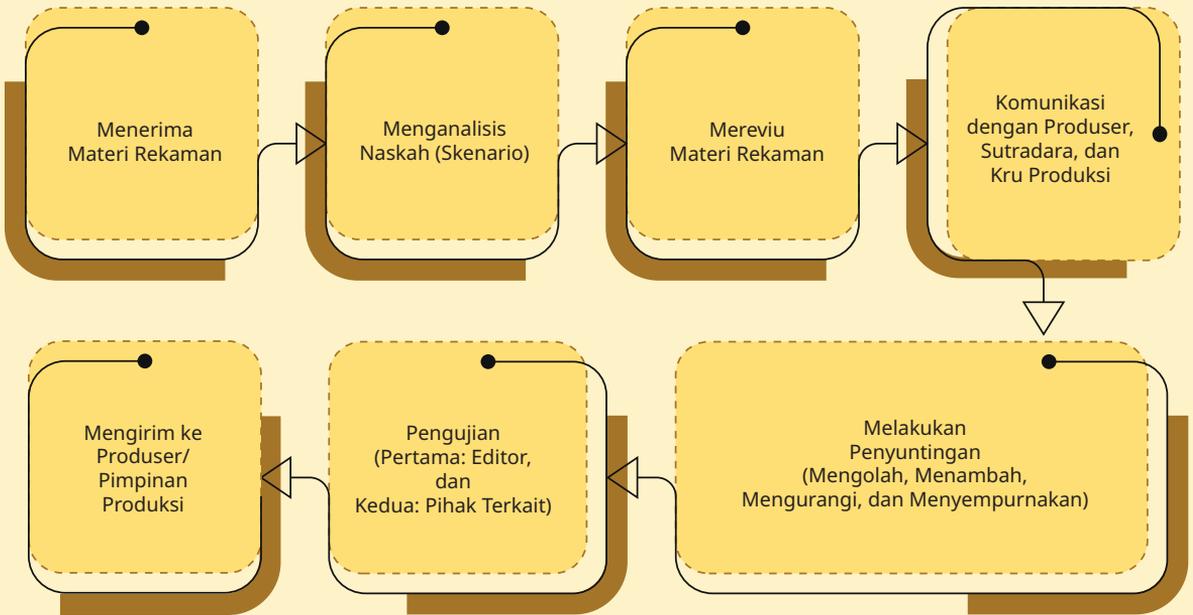
1. Mengapa kasus seperti pada ilustrasi dapat terjadi?
2. Kesalahan apa yang dilakukan editor?
3. Jika kalian seorang editor yang ditugaskan untuk mengedit hasil wawancara pada ilustrasi, bagaimana tindakan yang kalian lakukan untuk mengantisipasi agar masalah tersebut tidak terjadi?
4. Apa yang perlu dilakukan stasiun televisi jika masalah tersebut terjadi?
5. Sikap dan keterampilan (*soft skills*) apa yang perlu dimiliki editor agar permasalahan tersebut tidak terjadi?

Sajikan hasil analisis kalian di buku catatan. Presentasikan hasilnya secara bergantian di depan kelas.



### c. Prosedur Kerja

*Editing* merupakan salah satu tahapan produksi televisi. Tahapan ini dilaksanakan setelah syuting atau pengambilan gambar selesai. Dalam melakukan proses *editing*, editor memiliki prosedur kerja yang sistematis. Adapun prosedur kerja editor dapat kalian ketahui pada alur berikut.



Gambar 5.2 Prosedur kerja editor program televisi

Penjelasan prosedur kerja editor program televisi berdasarkan alur di depan sebagai berikut.

### 1) Menerima Materi Rekaman

Prosedur kerja pertama seorang editor ialah menerima materi yang akan diedit. Oleh karena itu, editor memperoleh akses ke materi rekaman yang akan diedit, baik dalam bentuk digital maupun fisik. Materi rekaman ini merupakan hasil syuting dan biasanya disampaikan oleh produser/pengarah acara program televisi.

### 2) Menganalisis Naskah (Skenario)

Setelah menerima materi, editor perlu menganalisis dan memahami naskah, skenario, atau konsep program televisi yang akan diedit. Naskah/skenario televisi menjadi acuan kru dalam syuting dan proses *editing*. Editor perlu **cermat** dan **kreatif** dalam menganalisis dan memahami naskah secara utuh, baik alur, audio visual, maupun pesan yang disampaikan dalam naskah tersebut. Oleh karena itu, editor perlu terlibat aktif dalam rapat produksi yang membahas esensi naskah.

### 3) Mereviu Materi Rekaman

Editor perlu meninjau atau melakukan reviu dan revisi berulang untuk memastikan kualitas dan kesesuaian program secara **teliti**. Editor perlu mencermati materi rekaman yang diterima secara berulang kali agar makin paham dengan alur program siaran yang akan dilakukan. Melalui proses ini, editor memiliki gambaran aspek materi syuting yang perlu direvisi, baik visual maupun audio, penambahan atau pengurangan materi yang ada, penambahan musik dan *sound effect*, penambahan aspek grafis, serta aspek lainnya.

#### 4) Melakukan Kerja Sama dan Berkomunikasi dengan Produser, Sutradara, dan Tim Produksi Lain

Editor perlu menjalin komunikasi dan kerja sama dengan produser, pengarah acara, dan tim produksi lainnya untuk memperoleh umpan balik dan arahan terkait *editing* program televisi. Editor perlu berdiskusi dengan produser atau pengarah acara mengenai hasil reviu rekaman pada tahap sebelumnya, terutama mengenai materi yang perlu dilakukan *editing* atau penyesuaian. Pada tahap ini editor juga perlu mengomunikasikan materi, *shot*, atau adegan yang diragukan, baik secara kebenaran konten maupun aspek kemenarikan.

#### 5) Melakukan Penyuntingan

Setelah melakukan komunikasi dengan pihak-pihak terkait, editor perlu menyesuaikan dan membuat revisi berdasarkan umpan balik yang diterima. Pada tahap ini editor melakukan eksekusi penyuntingan berdasarkan hasil reviu dan diskusi dengan produser, pengarah acara, dan tim produksi lainnya. Dalam proses penyuntingan kemungkinan akan ada materi yang dihilangkan, ditambah, atau dimodifikasi dengan **benar dan jujur** sesuai dengan hasil reviu dan diskusi pada tahap sebelumnya. Semua hasil syuting perlu diedit hingga adegan atau materi terakhir.

## 6) Melakukan Pengujian

Program yang telah diedit perlu diuji untuk memastikan kualitas audio, visual, dan kesesuaian konten. Proses pengujian dilakukan melalui dua tahap berikut.

### a) Pengujian oleh Editor Secara Individu

Setelah semua materi dilakukan penyuntingan, editor perlu mencermati kembali hasilnya secara keseluruhan dari awal hingga akhir. Editor perlu memeriksa kembali kebenaran materi dan urutannya sesuai dengan naskah, aspek visual, audio, gerak, grafis, dan aspek kemenarikan lainnya. Apabila masih terdapat bagian yang dirasakan kurang pas, editor perlu segera memperbaiki atau merevisi.

### b) Pengujian Melibatkan Kru Produksi dan Pihak Lain

Editor juga perlu melakukan pengujian program yang telah diedit bersama dengan produser, pengarah acara, dan kru lainnya. Jika diperlukan, pengujian tahap ini dapat melibatkan ahli materi yang relevan. Pada tahap ini, editor perlu memastikan bahwa hasil *editing* secara materi benar, aspek audio visual menarik, tidak melanggar norma dan plagiasi, serta memiliki pesan yang bermanfaat bagi penonton. Editor perlu memiliki sikap terbuka dan menerima saran atau masukan untuk perbaikan hasil *editing* dari pihak lainnya.

## 7) Mengirim Hasil ke Produser atau Pimpinan Produksi

Setelah semua prosedur dilakukan, editor perlu mengirimkan hasil penyuntingan program versi final kepada tim produksi untuk persiapan tayang.

## 2. Manajemen Fail Hasil Syuting

Produksi televisi menghasilkan berbagai jenis konten, seperti rekaman video dalam bentuk adegan atau *shot-shot* visual, rekaman audio termasuk musik dan *sound effect*, grafis, teks (*caption*), dan lainnya. Konten-konten tersebut perlu dikelola dengan efektif dan efisien melalui manajemen fail. Tahukah kalian apa yang dimaksud manajemen fail? Manajemen fail hasil syuting merupakan proses pengaturan, pengorganisasian, dan penyimpanan fail-fail yang dihasilkan selama proses syuting program televisi.

Fail hasil syuting yang tidak dikelola dengan baik akan menimbulkan berbagai risiko. Adapun risiko atau kesulitan yang akan terjadi tersebut sebagai berikut.

- a. Kesulitan dalam mencari materi atau fail yang diperlukan. Misalnya, editor membutuhkan suatu adegan tertentu. Oleh karena tidak dimanajemen dengan baik, editor membutuhkan waktu yang cenderung lama dalam mencari fail tersebut.
- b. Materi hasil syuting yang penting dapat berpotensi hilang. Fail dapat hilang karena tidak dibuat *back up* atau akibat kerusakan perangkat keras, virus, atau kesalahan manusia.
- c. Keterlambatan produksi, terutama dalam proses *editing*. Fail yang tidak dikelola dengan baik akan sulit dicari. Oleh karena itu, alokasi waktu untuk proses *editing* pun akan berkurang karena harus mencari fail-fail yang diperlukan.
- d. Fail dapat disalahgunakan pihak tidak bertanggung jawab. Penyimpanan fail yang kurang baik dapat menyebabkan fail kurang aman sehingga mudah diakses pihak lain yang tidak berwenang.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengelolaan fail hasil syuting sangat penting dilakukan. Fungsi pengelolaan fail tidak hanya sebagai penyimpanan, tetapi juga penting dalam proses penyusunan, pengarsipan, keamanan, dan kemudahan akses bagi seluruh kru produksi. Pengelolaan fail akan memengaruhi kemudahan, ketepatan, dan kualitas produksi televisi.

Lantas, apa saja yang perlu dilakukan dalam manajemen fail hasil syuting? Berikut beberapa komponen yang perlu dilakukan dalam manajemen fail hasil syuting produksi televisi.

## a. Penyusunan Struktur Folder

Langkah pertama dalam manajemen fail syuting adalah membuat struktur folder yang terorganisasi. Kalian dapat membuat folder utama untuk setiap proyek atau syuting. Setelah folder jadi, kalian perlu membuat subfolder untuk kategori berbeda, seperti rekaman kamera, rekaman audio, atau materi grafis dan animasi, dokumentasi, dan sejenisnya.



Adapun contoh penyusunan struktur folder sebagai berikut.

### Proyek A

Rekaman Kamera

Lokasi Syuting 1:

Lokasi Syuting 2:

Rekaman Audio

Grafis dan Animasi

..... (lainnya)

### Proyek B

Rekaman Kamera

Lokasi Syuting 1:

Lokasi Syuting 2:

Rekaman Audio

Grafis dan Animasi

..... (lainnya)

## b. Penamaan Fail secara Konsisten

Setelah membuat folder dan subfolder, penamaan fail perlu dilakukan secara konsisten. Sistem penamaan fail yang **konsisten** dapat memudahkan fail ditemukan dan diidentifikasi. Misalnya, kalian dapat menggunakan kombinasi tanggal, nama projek, dan deskripsi singkat sebagai format penamaan fail.

## c. Back Up Fail

Fail hasil syuting perlu dicadangkan atau *back up* secara **teratur**. Saat *back up* fail, kalian dapat menyimpan salinan fail di lokasi yang berbeda, seperti *server* eksternal, *cloud storage*, atau *hard drive* eksternal. Kegiatan ini dapat membantu mencegah kehilangan fail jika terjadi kegagalan perangkat atau kerusakan pada fail.

## d. Penyortiran dan Seleksi

Setelah syuting selesai, perlu dilakukan penyortiran awal untuk menghapus fail-fail yang tidak diperlukan atau tidak berkualitas dengan teliti. Kalian dapat mengidentifikasi dan memilih fail sesuai kebutuhan projek.

## e. Pengindeksan Metadata

Jika memungkinkan, tambahkan metadata pada fail-fail hasil syuting. Metadata dapat berupa informasi seperti tanggal, tempat, orang yang terlibat, atau deskripsi singkat dari isi fail. Pengindeksan metadata dapat memudahkan pencarian dan pengelompokan fail berdasarkan kriteria tertentu.

Manajemen fail hasil syuting tidak terlalu sulit dilakukan. Akan tetapi, kegiatan ini memerlukan kedisiplinan, keuletan, dan konsistensi. *Soft skills* tersebut perlu dibiasakan sehingga melekat dalam perilaku kru produksi, khususnya editor.



## AKTIVITAS 5.2

Pada Bab 4 kalian sudah melakukan praktik syuting beberapa kali. Coba kalian gunakan salah satu jenis syuting yang sudah dipraktikkan tersebut. Selanjutnya, lakukan praktik manajemen fail syuting sesuai penjelasan pada materi di atas. Apabila menemukan kesulitan, diskusikan dalam kelompok dan guru kalian.

### Sekilas Info

#### *Manajemen Fail Menggunakan Software*

Selain manual, manajemen fail hasil syuting dapat dilakukan menggunakan *software* atau aplikasi yang dirancang khusus. Beberapa *software* tersebut antara lain *Adobe Bridge*, *Final Cut Pro Library*, atau *Avid Media Composer*. Kalian dapat memahami fitur-fitur dalam *software* tersebut untuk mengoptimalkan manajemen fail.

### 3. *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 mengenai 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 sebagai berikut.

#### a. *Timecode*

*Edit Decision List* (EDL) mencantumkan *timecode* untuk setiap adegan atau potongan yang harus diedit. *Timecode* merupakan referensi waktu yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menyinkronkan video dan audio dengan tepat.



## **b. Sumber Materi**

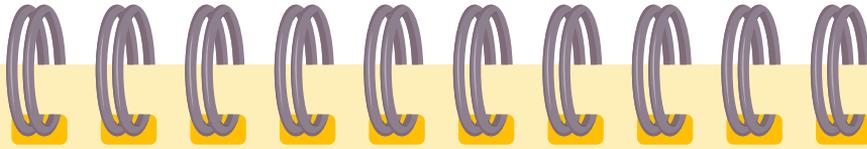
Dalam EDL terdapat sumber materi asli yang digunakan dalam pengeditan. Sebagai contoh, nama fail, *tape*, atau klip yang diambil dari perangkat penyimpanan seperti *hard drive* atau *server*.

## **c. Tipe Edit**

EDL menunjukkan jenis pengeditan yang harus dilakukan pada setiap potongan video. Jenis pengeditan tersebut, seperti memotong, memindahkan, menggabungkan, atau mengganti urutan adegan.

## **d. Durasi**

EDL mencantumkan durasi tiap-tiap potongan video yang harus diedit. Adanya durasi membantu editor untuk menentukan waktu tiap-tiap potongan video sehingga dapat diatur untuk dipertahankan atau diubah.



### e. Transisi

EDL dapat menyertakan instruksi untuk transisi atau efek khusus yang harus diterapkan dalam tiap-tiap potongan video. Efek transisi tersebut seperti potongan keras (*cut*), potongan lembut (*dissolve*), *wipe*, atau transisi efek khusus lainnya.

### f. Komposisi Audio

EDL juga dapat menyertakan informasi tentang pengaturan audio. Audio tersebut berkaitan dengan penyesuaian volume, *panning*, atau penggabungan audio dari sumber yang berbeda.

Kemampuan *Edit Decision List* (EDL) perlu kalian kuasai dengan banyak berlatih, baik secara individu maupun berkelompok. Penguasaan EDL juga membutuhkan beberapa *soft skills*. Dalam mengerjakan EDL, diperlukan keuletan dan disiplin dalam mengerjakannya. Editor juga perlu bekerja sama dengan kru lain dalam mengomunikasikan berbagai hal teknis terkait dengan pengerjaan EDL. Makin sering berlatih atau praktik, kalian akan makin terampil dalam menggunakan EDL untuk mengelola proses *editing* program televisi, baik kemampuan teknis maupun nonteknis (*soft skills*).



### AKTIVITAS 5.3

Untuk melatih kemampuan EDL, kalian dapat memanfaatkan hasil syuting yang telah dipraktikkan dalam Bab 4 atau hasil syuting lainnya. Ambillah beberapa klip video dan audio dan cobalah membuat perubahan dan manipulasi pada klip tersebut. Selanjutnya, rekam semua langkah dalam EDL.

Untuk melatih kemampuan memberikan transisi dan efek, coba kalian mengaplikasikan transisi dan efek pada klip video. Misalnya, menggunakan potongan lembut (*dissolve*) atau transisi efek lainnya antara dua klip, begitu seterusnya. Praktik ini sebaiknya kalian kerjakan secara berkelompok di bawah bimbingan guru.

Pada saat ini sudah banyak dikembangkan aplikasi penyunting video. Coba carilah aplikasi penyuntingan video yang mendukung fitur EDL melalui internet. Sebagian program penyuntingan profesional, seperti *Adobe Premiere Pro*, *Final Cut Pro*, atau *Avid Media Composer* dapat mengekspor dan mengimpor EDL. Pelajari aplikasi-aplikasi tersebut, melalui buku manual atau tutorial video melalui YouTube, baik secara individu maupun berkelompok.



#### 4. Peralatan Utama dan Peralatan Pendukung *Editing*

Dalam *editing* video terdapat beberapa peralatan yang digunakan oleh seorang editor untuk mengolah dan mengedit rekaman video. Editor perlu menguasai dan mampu mengoperasikan dengan baik semua jenis peralatan *editing*. Editor juga perlu menguasai kemampuan merawat dan menjaga keamanan peralatan *editing*. Adapun beberapa peralatan yang digunakan dalam *editing* video sebagai berikut.

**Tabel 5.1** Peralatan yang Digunakan dalam *Editing* Video

Peralatan	Ilustrasi
<p><b>a. Komputer</b></p> <p>Komputer dengan spesifikasi yang memadai menjadi peralatan utama dalam <i>editing</i> video. Komputer dengan prosesor yang cepat, RAM besar, dan kartu grafis kuat diperlukan untuk menangani tugas <i>editing</i> video yang intensif.</p>	 <p><b>Gambar 5.3</b> Komputer</p> <p>Sumber: <a href="https://www.pexels.com/photo/white-computer-monitor/">pexels.com/Tuur Tisseghem</a> (2016)</p>
<p><b>b. Perangkat Lunak <i>Editing</i></b></p> <p>Perangkat lunak <i>editing</i> video, seperti <i>Adobe Premiere Pro</i>, <i>Final Cut Pro</i>, <i>DaVinci Resolve</i> atau aplikasi lainnya dapat digunakan untuk melakukan proses <i>editing</i>. Melalui perangkat lunak tersebut, editor dapat melakukan pengaturan urutan, pemotongan, penggabungan, pengaturan efek, dan penyempurnaan visual.</p>	 <p><b>Gambar 5.4</b> Perangkat lunak <i>editing</i></p> <p>Sumber: <a href="https://www.pngwing.com/">pngwing.com</a></p>

Peralatan	Ilustrasi
<p><b>c. Monitor</b></p> <p>Monitor yang akurat dan berkualitas tinggi sangat penting untuk melihat dan menilai visual secara akurat. Dalam proses <i>editing</i>, disarankan menggunakan monitor yang memiliki resolusi tinggi dan kemampuan untuk menampilkan warna secara konsisten dan akurat.</p>	 <p><b>Gambar 5.5</b> Monitor</p> <p>Sumber: <a href="https://pexels.com/Amar-Preciado">pexels.com/Amar Preciado</a> (2022)</p>
<p><b>d. Storage atau Penyimpanan</b></p> <p><i>Storage</i> atau penyimpanan yang besar dan cepat diperlukan untuk menyimpan serta mengelola fail video berukuran besar. <i>Hard drive</i> eksternal atau SSD (<i>Solid State Drive</i>) biasanya digunakan untuk penyimpanan proyek dan fail sumber. Sementara itu, NAS (<i>Network Attached Storage</i>) atau server juga dapat digunakan untuk menyimpan dan berbagi fail.</p>	 <p><b>Gambar 5.6</b> Hard Disk Drive (HDD)</p> <p>Sumber: <a href="#">Kemendikbudristek/Anggraeni Dian Permatasari</a> (2023)</p>
<p><b>e. Interface Capture/Playback</b></p> <p><i>Interface capture</i> atau <i>playback</i> digunakan untuk menghubungkan komputer dengan perangkat eksternal, seperti kamera atau perangkat perekam. <i>Interface capture</i> atau <i>playback</i> yang biasanya digunakan adalah <i>Thunderbolt</i> atau PCIe yang memungkinkan transfer data cepat dan stabil.</p>	 <p><b>Gambar 5.7</b> Interface Capture/Playback</p> <p>Sumber: <a href="https://commons.wikimedia.org/Darklanlan">Commons.wikimedia.org/Darklanlan</a> (2016)</p>

Peralatan	Ilustrasi
<p><b>f. Control Surface</b></p> <p><i>Control surface</i> adalah perangkat keras yang meniru fungsi tombol dan kontrol dari <i>mixer</i> atau panel kontrol fisik. <i>Control surface</i> memberikan kemudahan dalam mengontrol dan memanipulasi parameter dalam perangkat lunak <i>editing</i>, seperti pengaturan audio, penyesuaian warna, atau animasi.</p>	 <p><b>Gambar 5.8</b> <i>Control Surface</i></p> <p>Sumber: Commons.wikimedia.org/Create Digital Media (2006)</p>
<p><b>g. Speaker atau Headphone</b></p> <p><i>Speaker</i> atau <i>headphone</i> berkualitas tinggi diperlukan untuk mendengarkan audio dengan jelas dan akurat. <i>Speaker</i> atau <i>headphone</i> membantu dalam melakukan penyesuaian audio dan <i>mixing</i> yang tepat.</p>	 <p><b>Gambar 5.9</b> <i>Headphone</i></p> <p>Sumber: Freepik.com</p>
<p><b>h. Perangkat Input</b></p> <p><i>Keyboard</i>, <i>mouse</i>, dan tablet grafis digunakan sebagai perangkat input untuk mengontrol perangkat lunak <i>editing</i> video. Pilihan perangkat input ini tergantung pada preferensi editor dan gaya kerjanya.</p>	 <p><b>Gambar 5.10</b> Tablet grafis</p> <p>Sumber: Freepik.com</p>



#### 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.

## Sekilas Info

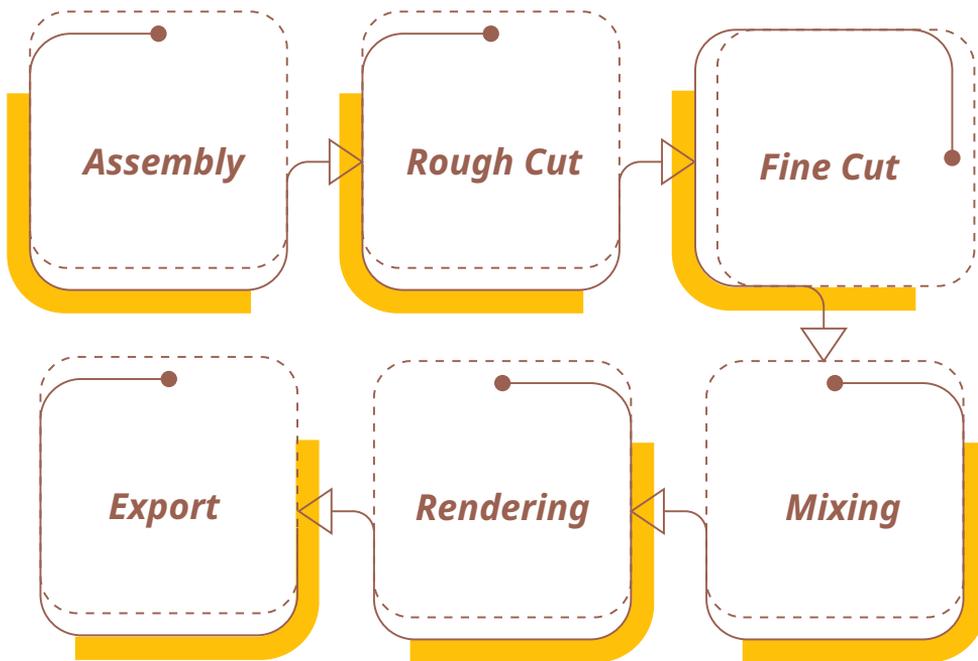
Kemampuan menguasai aplikasi atau perangkat lunak *editing* pada masa kini sangat penting. Banyak jenis aplikasi yang dapat memudahkan dalam proses *editing* video. Lantas, bagaimana cara memahami aplikasi/perangkat lunak *editing* televisi tersebut? Berikut beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menguasai perangkat lunak *editing* televisi.

1. Memilih perangkat lunak *editing* sesuai kebutuhan. Kalian perlu melakukan survei berbagai jenis perangkat lunak *editing* sesuai kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.
2. Belajar melalui buku panduan perangkat lunak yang resmi dikeluarkan oleh produsen perangkat lunak. Panduan ini akan memberikan pemahaman mendalam mengenai fitur dan cara mengoperasikan perangkat lunak. Kalian juga dapat mencari buku panduan tersebut melalui internet.
3. Belajar melalui video tutorial. Pada kanal YouTube atau lainnya tersedia banyak pilihan video tutorial *online*. Video tutorial dapat memberikan petunjuk dan langkah-langkah dasar hingga tingkat lanjut untuk mengoperasikan perangkat lunak *editing*.
4. Belajar bersama praktisi atau senior yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi atau perangkat lunak *editing* video.
5. Memperbanyak praktik atau berlatih. Kalian dapat berlatih mengoperasikan perangkat lunak dengan banyak berlatih. Praktik dapat dilakukan dengan cara sederhana. Misalnya, menggunakan beberapa klip, tambahkan transisi, dan efek dasar. Praktik atau latihan ini perlu dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan.
6. Bergabung dalam komunitas *online*. Kalian perlu bergabung dengan komunitas *online* editor. Dalam komunitas tersebut kalian dapat berbagi (*sharing*) dan pengalaman serta diskusi terkait berbagai aplikasi *editing* video.

Seiring perkembangan teknologi, perangkat *editing* termasuk berbagai aplikasi lunak *editing* terus berkembang. Oleh karena itu, editor perlu tanggap untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Selain itu, editor juga perlu memiliki kemampuan dalam pengembangan diri untuk terus belajar sesuai tuntutan industri pertelevisian. Pengembangan diri tersebut dapat dilakukan dengan mengikuti berbagai kegiatan ilmiah seperti seminar, pelatihan, atau baca berbagai referensi terkini mengenai perangkat dan teknik *editing* terbaru.

## 5. Tahapan *Editing* Video

Tahapan *editing* video umumnya melibatkan beberapa langkah atau fase yang berurutan. Tahapan *editing* yang digunakan dalam produksi video dapat kalian cermati pada bagan berikut.



Gambar 5.11 Alur tahapan *editing* program televisi



Penjelasan tahapan *editing* video pada bagan di atas sebagai berikut.

### a. *Assembly*

Tahap ini melibatkan pengumpulan semua bahan *footage* yang telah direkam dan mengaturnya dalam urutan dasar. Tahap *assembly* bertujuan membangun struktur kasar dari program video yang akan diedit. Pada tahap ini editor bertugas memotong, mengatur, dan menyusun klip-klip tersebut berdasarkan naskah atau arahan yang telah diberikan produser atau pengarah acara.

### b. *Rough Cut*

Setelah tahap perakitan, editor akan melakukan pemotongan kasar dengan menghilangkan bagian-bagian yang tidak perlu, mengatur urutan klip secara lebih terperinci, dan mencoba untuk mencapai narasi yang runtut (koheren). Pada tahap ini dapat ditambahkan efek sederhana, transisi, dan musik dasar sebagai panduan awal.

### c. *Fine Cut*

Pada tahap ini editor akan melakukan penyempurnaan lebih lanjut pada pemotongan dan struktur video. Detail-detail kecil, seperti penyesuaian *timing*, perubahan durasi klip, pengaturan transisi, dan penambahan efek visual atau audio yang lebih canggih dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual dan audio. *Finecut* bertujuan mendapatkan pemotongan klip lebih halus dan akhir yang mendekati visi kreatif yang diinginkan.

### d. *Mixing*

Tahap *mixing* melibatkan penyesuaian audio, termasuk pengaturan volume, penghilangan *noise* yang tidak diinginkan, penyesuaian EQ, dan penambahan efek suara. Pada tahap ini editor juga akan melakukan sinkronisasi audio dengan video secara lebih detail, memastikan bahwa elemen audio dan visual saling mendukung dan harmonis.

### **e. *Rendering***

Setelah *editing* visual dan audio selesai, tahap *rendering* dilakukan untuk menghasilkan fail video akhir. Dalam proses *rendering* proyek *editing* dikonversi menjadi format video yang sesuai distribusi atau jenis tayangan, seperti MP4, AVI, atau format lainnya. Lamanya *rendering* tergantung pada durasi video dan spesifikasi komputer yang digunakan.

### **f. *Export***

Pada tahap ini dilakukan eksportasi atau penyimpanan fail video akhir dalam format yang sesuai. Fail video akhir ini siap untuk didistribusikan atau digunakan dalam platform atau saluran tayang yang dituju. Editor dapat mengatur parameter eksport seperti resolusi, bitrate, atau format fail sesuai dengan kebutuhan tujuan distribusi.



Untuk menguasai kemampuan proses *editing*, kalian perlu berlatih langsung melakukan praktik *editing*. Adapun langkah-langkah praktik *editing* yang dapat kalian lakukan sebagai berikut.

- a. Memahami fungsi peralatan *editing* dan berbagai aplikasi perangkat lunak dengan baik. Jika kalian belum memahami penjelasan guru, kalian dapat berdiskusi dengan teman, membaca buku manual, mencari dan mempelajari video tutorial melalui YouTube, atau bertanya pada profesional/praktisi *editing*.
- b. Berlatih mempraktikkan langsung cara mengoperasikan peralatan *editing* televisi. Kalian dapat mencoba mengoperasikan semua tombol kunci, pengaturan, dan fitur-fitur penting lainnya. Dalam praktik ini, kalian hendaknya dibimbing guru, tutor, atau teman yang sudah pengalaman.
- c. Setelah mampu mengoperasikan peralatan dan aplikasi *editing*, cobalah mengerjakan *editing* dari yang sederhana hingga kompleks.
- d. Setelah *editing* selesai, cobalah meninjau ulang atau reviu hasilnya bersama guru dan teman-teman kalian.
- e. Cobalah mencermati dan menganalisis acara-acara televisi baik pada stasiun nasional, luar negeri, televisi *online*, termasuk kanal YouTube. Analisislah kelebihan dan kelemahan acara tersebut dari perspektif editor. Kalian juga dapat mengungkapkan pendapat untuk memperbaiki kualitas video siaran dari aspek *editing*.



## AKTIVITAS 5.5

Editor ini bekerja di salah satu stasiun televisi program *news*. Ia sering mendapatkan tugas untuk mengedit program secara mendadak. Editor dipaksa bekerja kejut semalam karena besoknya program sudah harus tayang. Editor bekerja keras tanpa memperhatikan kesehatan dirinya.

Coba kalian diskusikan dalam kelompok beberapa pertanyaan berikut.

1. Mengapa kondisi tersebut terjadi pada stasiun televisi program *news*?
2. Jika kalian bekerja sebagai editor tersebut, bagaimana mengatasi tuntutan pekerjaan tersebut?
3. Apa saran-saran kalian untuk stasiun televisi dalam mengatasi kondisi tuntutan pekerjaan tersebut?





## AKTIVITAS 5.6

Pada Bab 4 kalian secara berkelompok sudah mengerjakan tugas untuk melakukan syuting program televisi yang naskahnya diambil dari Bab 3. Pada Bab 5 ini kalian secara berkelompok diminta melanjutkan tugas tersebut untuk melakukan proses *editing* dari hasil syuting tersebut. Pada tugas ini kalian dapat mempraktikkan semua kemampuan teknis terkait proses *editing* berdasarkan materi pada bab ini. Kalian juga dapat mempraktikkan kemampuan nonteknis, seperti sikap dan kepribadian kalian (*soft skills*) dalam menjalankan peran dan tugas sebagai editor. Jika menemukan kendala, kalian dapat bertanya dan berdiskusi dengan guru, membaca referensi, atau bertanya kepada profesional atau editor.



Pada aktivitas ini kalian secara berkelompok juga disarankan untuk mengunjungi stasiun televisi atau studio konten kreator terdekat kalian. Melalui kunjungan tersebut, kalian dapat menganalisis proses *editing* yang mereka lakukan untuk menghasilkan karya yang inovatif dan berkualitas.

Selamat bekerja!

## Soft Skills yang Diperlukan Editor

Dalam proses *editing*, editor dituntut memiliki kemampuan teknis penyuntingan. Selain itu, editor juga dituntut memiliki kemampuan nonteknis, seperti sikap dan kepribadian (*soft skills*) yang relevan dengan pekerjaan editor. Oleh karena itu, kalian perlu melatih kemampuan *soft skills* yang perlu dimiliki oleh editor. Beberapa *soft skills* yang perlu kalian latih sebagai berikut.

1. Komunikasi dan kerja sama dengan sesama kru dan pihak lain dalam proses produksi.
2. Teliti, jujur, dan bertanggung jawab dalam mengedit hasil syuting.
3. Disiplin dan konsisten mengikuti aturan proses *editing*.
4. Kreatif dan inovatif dalam menciptakan efek visual dan audio yang mudah dipahami dan menarik.
5. Terbuka dan siap menerima saran atau masukan untuk perbaikan hasil *editing*.

## A. Mempromosikan Program Siaran



Sebelum memahami lebih lanjut mengenai promosi program siaran, kerjakan aktivitas berikut.



### AKTIVITAS 5.7

#### Diskusi Kelompok

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.

Promosi merupakan bagian penting yang harus dilakukan agar suatu program siaran disaksikan banyak pemirsa. Promosi dapat dilakukan kapan pun. Misalnya, di awal program sebelum diproduksi atau sebelum program ditayangkan. Meskipun demikian, promosi umumnya dilakukan setelah program selesai diproduksi dan diedit.

Terdapat dua kegiatan utama yang perlu dilakukan dalam promosi program siaran televisi. Kedua kegiatan tersebut, yaitu menentukan media promosi serta membuat materi promosi tersebut. Dalam proses promosi siaran televisi, diperlukan *soft skills* berupa **kecermatan, kreativitas, komunikasi**, serta **kerja sama**. Penjelasan terkait kegiatan utama dalam promosi program siaran sebagai berikut.

## 1. Menentukan Media Promosi

Menentukan media merupakan kegiatan pertama yang harus dilakukan dalam upaya mempromosikan program penyiaran televisi. Terdapat beberapa jenis media promosi yang dapat dipertimbangkan untuk mempromosikan program penyiaran televisi. Setiap media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan berbeda-beda. Adapun jenis media promosi sebagai berikut.

### a. Iklan Televisi

Iklan televisi merupakan salah satu cara paling tradisional dan efektif untuk mempromosikan program televisi jurnalistik. Stasiun televisi dapat membuat iklan pendek menarik dan informatif untuk ditayangkan di saluran televisi relevan sesuai target audiens yang menjadi sasaran.

### b. Promosi Pendek

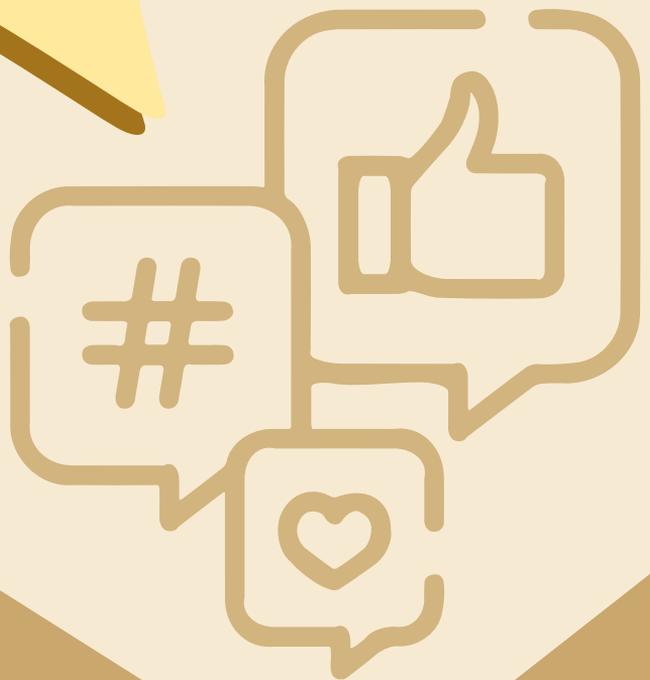
Promosi pendek atau *teaser* dari program jurnalistik dapat menarik perhatian dan minat audiens untuk menyaksikan program tersebut. Promosi ini dapat ditayangkan di saluran televisi sendiri atau digunakan dalam iklan televisi atau di platform digital.

### c. Advertorial

*Advertorial* berkaitan dengan iklan yang dilakukan dengan menyisipkan pada program lain. Misalnya, menggabungkan elemen promosi dengan konten jurnalistik. Kegiatan dalam *advertorial* dapat mencakup wawancara eksklusif dengan *host* program atau penayangan klip eksklusif dari suatu program.

#### d. Media Sosial

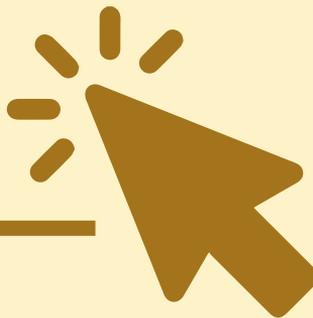
Media sosial memiliki kekuatan untuk mempromosikan program jurnalistik. Untuk mempromosikan program siaran di media sosial, tim produksi perlu membuat postingan video pendek atau konten menarik terkait dengan topik yang dibahas dalam program yang dipromosikan. Penggunaan tagar atau *hashtag* (#) mampu meningkatkan interaksi dengan audiens untuk meningkatkan visibilitas program yang akan ditayangkan.





### e. Situs *Website* dan *Blog*

Promosi program jurnalistik juga dapat dilakukan dengan membuat halaman khusus di situs *website* stasiun televisi. Melalui *website* tersebut, promosi dapat dilakukan dengan menginformasikan konten program, jadwal penayangan, dan cuplikan menarik. Selain di situs sendiri, promosi dapat dilakukan melalui kolaborasi dengan situs *website* atau *blog* untuk topik jurnalistik yang relevan agar mendapatkan liputan lebih luas.



### **f. Kemitraan dengan Media Lain**

Kerja sama dengan media lain seperti surat kabar lokal, majalah, atau radio dapat membantu meningkatkan visibilitas program jurnalistik yang akan ditayangkan. Oleh karena itu, promosi program siaran dapat dilakukan melalui kolaborasi dalam bentuk artikel, wawancara, atau saling promosi dalam media mereka.

### **g. Acara atau Event Khusus**

Beragam acara khusus dapat dibuat untuk mempromosikan suatu program penyiaran jurnalistik. Kegiatan tersebut dapat berupa diskusi panel, forum, atau pemutaran perdana. Undang audiens yang relevan serta bangun *buzz* dalam acara tersebut.

## 2. Membuat Materi Promosi

Pembuatan materi promosi dilakukan setelah media yang akan digunakan sudah terpilih. Setiap media promosi memiliki karakteristik masing-masing sehingga pengembangan materi promosi perlu menyesuaikan dengan media yang akan digunakan. Meskipun demikian, langkah pembuatan materi promosi secara umum dapat digambarkan sebagai berikut.

### a. Menentukan Pesan Utama

Langkah pertama dalam membuat materi promosi adalah menentukan pesan utama yang ingin disampaikan melalui materi promosi. Aspek yang perlu diperhatikan dalam menentukan pesan utama promosi antara lain keunikan program dan keunggulan program yang menarik perhatian audiens.

### b. Membuat Skrip atau Naskah

Materi promosi hendaknya ditulis dengan skrip atau naskah yang menarik dan ringkas. Dalam membuat skrip atau naskah, gunakan kalimat pendek, langsung ke inti, dan penuh dengan elemen menarik. Sertakan informasi penting seperti judul program, topik yang dibahas, dan jadwal penayangan.

### c. Merancang Visualisasi yang Menarik

Materi promosi hendaknya disajikan dengan visualisasi yang menarik. Gunakan gambar, klip video, dan grafis yang menarik untuk membangun atmosfer dan memperlihatkan keunggulan program yang dipromosikan. Pastikan visual tersebut sesuai dengan pesan dan karakter program jurnalistik.

### d. Menggunakan Musik dan Suara yang Tepat

Dalam membuat materi promosi, perlu pemilihan musik dan suara yang tepat. Pilihlah musik yang sesuai dengan *mood* dan tema program yang dipromosikan. Musik yang tepat dapat membantu meningkatkan suasana dan mengaitkan audiens dengan program itu. Sertakan juga suara narasi yang profesional dan menarik untuk memberikan informasi tambahan tentang program.

### e. Durasi yang Sesuai

Pastikan materi promosi berdurasi cukup sesuai dengan kebutuhan. Durasi yang biasanya digunakan dalam konten promosi sekitar 30 hingga 60 detik untuk mempertahankan minat audiens. Dengan durasi singkat tersebut, manfaatkan seefisien mungkin untuk mengomunikasikan pesan utama dengan jelas.

### f. Call to Action

Dalam membuat materi promosi kalian perlu menyertakan "*call-to-action*" yang mengarahkan audiens untuk mengambil tindakan. Misalnya, ajak mereka menonton program pada hari dan jam penayangan yang spesifik atau mengunjungi situs web untuk informasi lebih lanjut. Berikan instruksi yang jelas tentang apa yang diharapkan dari audiens setelah melihat materi promosi.

### g. Edit dan Produksi

Sebelum ditayangkan, materi promosi perlu diedit terlebih dahulu. Gunakan perangkat lunak *editing* video yang sesuai untuk mengedit dan memproduksi materi promosi. Pastikan transisi antarklip halus, penggunaan efek yang sesuai, dan kualitas audio dan visual yang baik.

### h. Distribusi

Setelah selesai, distribusikan materi promosi melalui saluran yang relevan, seperti saluran televisi, media sosial, situs *website*, atau platform digital lainnya. Pastikan materi promosi tersedia di tempat-tempat yang mudah diakses oleh audiens sasaran.

*Soft skills* **kecermatan, kreativitas, komunikasi**, serta **kerja sama** merupakan kecakapan lunak yang diperlukan dalam mempromosikan program penyiaran televisi. Kecakapan itulah yang perlu terus ditumbuhkan bagi pekerja televisi profesional.



## AKTIVITAS 5.8

Perhatikan beberapa contoh promosi program televisi di beberapa stasiun televisi konvensional ataupun *online*. Tahukah kalian beberapa kelemahan dalam promosi program televisi tersebut? Secara umum beberapa kelemahan program promosi televisi yang sering ditemukan sebagai berikut.

1. Penyajian promosi terkadang membosankan karena narasi kurang menarik, pemilihan gambar kurang tepat, penyuntingan video kasar, dan pesan yang disampaikan tidak efektif.
2. Ketidakjelasan target/sasaran utama dari sebuah promosi program televisi yang membingungkan pemirsa. Kurangnya kesesuaian pesan dan sajian yang ditampilkan dengan karakteristik sasaran utama menyebabkan tujuan promosi tidak menarik pemirsa.
3. Tim mengabaikan etika dalam membuat promosi. Misalnya, menggunakan *shot*/klip yang tidak sesuai dengan program, memanipulasi fakta, menjatuhkan program pesaing, atau menggunakan strategi pemasaran yang negatif.
4. Promosi dibuat dalam waktu yang singkat dan tergesa-gesa karena tekanan *deadline* yang sangat ketat. Akibatnya, promosi yang dihasilkan kurang menarik perhatian pemirsa.
5. Materi promosi tidak konsisten akibat kurangnya komunikasi dan kerja sama antarkru dan pihak terkait.

Berdasarkan beberapa kelemahan tersebut, selanjutnya diskusikan bersama teman kelompok kalian mengenai beberapa pertanyaan berikut.

1. Identifikasilah kasus-kasus lain berkaitan dengan 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?

Tuliskan hasil diskusi kelompok kalian di selembar kertas folio bergaris. Selanjutnya, presentasikan di depan kelas agar memperoleh tanggapan dari guru dan teman-teman.



## AKTIVITAS 5.9

Pada subbab A, kalian secara berkelompok telah mengerjakan tugas kelompok untuk menyelesaikan proses *editing* program televisi. Selanjutnya, pada kegiatan ini kalian diminta membuat promosi program siaran yang telah diedit tersebut. Dalam membuat materi promosi, kalian perlu memperhatikan sasaran program sesuai naskah yang telah dibuat pada Bab 3.

Selain materi yang berkualitas, promosi yang baik juga ditunjukkan melalui pengemasannya yang menarik menurut sasaran program tersebut. Coba kalian praktikkan langkah-langkah membuat promosi program siaran sesuai pembahasan materi pada bagian ini. Kalian juga dapat mencari referensi lain melalui berbagai sumber untuk memperkaya pengalaman.

Selamat bekerja!



## B. Penyiaran Program Televisi

Penyiaran merupakan bagian akhir dari rangkaian kegiatan produksi dan siaran program televisi. Wujud penyiaran tergantung pada kemampuan lembaga televisi. Pada stasiun televisi profesional, penyiaran dilakukan dengan mengunggah konten siaran menggunakan teknologi yang tersedia. Pekerja produksi hanya mengikuti prosedur yang telah ditentukan.

Bagi pekerja penyiaran televisi independen, penyiaran akan lebih banyak dilakukan secara daring. Penyiaran *online* atau daring memiliki tantangan lebih besar. Pekerja independen perlu menyiapkan secara khusus beberapa hal sebelum dapat menyiarkan program yang telah diproduksi. Beberapa hal yang perlu disiapkan dalam penyiaran program televisi sebagai berikut.



## 1. Mengidentifikasi Wahana Penyiaran Daring

Sebelum menyiarkan program siaran, kegiatan pertama yang perlu dilakukan pekerja penyiaran independen adalah mengidentifikasi wahana penyiaran *online*. Dalam hal ini, pekerja penyiaran perlu memastikan audiens sasaran serta karakteristik wahana tersebut.

Banyak *platform* penyiaran secara daring yang dapat digunakan. Untuk mencapai audiens yang lebih luas dan beragam, berbagai *platform* dapat digunakan sekaligus. Beberapa contoh wahana penyiaran daring yang dapat kalian gunakan terdapat pada gambar 5.12.



**Gambar 5.12** Wahana penyiaran daring

Sumber: [pngwing.com](http://pngwing.com) dan [dailymotion.com](http://dailymotion.com)



Penjelasan wahana penyiaran daring berdasarkan gambar di atas sebagai berikut.

### a. YouTube

YouTube adalah platform video daring terbesar di dunia yang memungkinkan pekerja penyiaran independen dapat mengunggah, mengelola, dan menayangkan video secara langsung. Dalam hal ini, pekerja penyiaran dapat membuat saluran khusus untuk program televisi jurnalistik yang dikembangkan hingga menjangkau pemirsa global.

### b. Facebook Live

Facebook Live adalah fitur *streaming* langsung yang ditawarkan oleh platform media sosial Facebook. Siaran langsung program jurnalistik dapat dilakukan melalui halaman Facebook atau grup yang relevan sehingga dapat mencapai audiens yang sudah ada di *platform* tersebut.

### c. Instagram Live

Instagram Live memungkinkan pekerja penyiaran melakukan siaran langsung video melalui fitur *Stories* di media sosial Instagram. Melalui wahana ini, interaksi dengan audiens dapat dilakukan secara *real-time*. Selain itu, berita terkini dapat disampaikan secara cepat dengan melibatkan audiens dalam diskusi tentang topik jurnalistik yang sedang dibahas.



#### **d. Twitch**

Twitch adalah platform yang biasanya digunakan untuk siaran langsung *gaming*, tetapi juga digunakan secara luas oleh pembuat konten dalam berbagai *genre* termasuk berita dan jurnalistik. Melalui wahana ini, program jurnalistik dapat disiarkan secara langsung.

#### **e. Dailymotion**

Dailymotion adalah platform berbagi video yang populer di seluruh dunia. Pekerja independen dapat mengunggah dan menayangkan konten program jurnalistik di platform ini untuk menjangkau audiens yang beragam.

#### **f. Situs Website dan Aplikasi Streaming**

Jika memiliki sumber daya dan infrastruktur yang memadai, penyiaran program jurnalistik dapat dilakukan dengan membangun situs web atau aplikasi *streaming* khusus untuk program jurnalistik. Platform ini akan memberikan kebebasan dan kesempatan pengembang konten untuk mengelola konten, tampilan, dan pengalaman pengguna.

## 2. Membuat Akun Penyiaran Daring

Pemilihan wahana penyiaran daring menjadi kunci dalam penyiaran produk program televisi karya pekerja independen. Setelah memilih wahana penyiaran yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah mengunjungi situs *website* atau mengunduh aplikasi dari platform penyiaran terpilih. Sebelum melakukan penyiaran, terlebih dahulu perlu membuat akun melalui situs *website* atau aplikasi tersebut.

Proses pendaftaran dan pembuatan akun dilakukan dengan mengisi informasi yang diperlukan seperti nama, alamat *e-mail*, dan kata sandi. Dalam proses pembuatan akun, lengkapi pula dengan informasi yang relevan. Deskripsi tentang program jurnalistik, logo atau gambar profil yang representatif, serta tautan ke situs *website* atau media sosial milik pekerja penyiaran juga diperlukan.

Untuk memastikan penyiaran secara daring dapat dilakukan secara baik, pastikan peralatan dan koneksi internet sudah memadai. Kualitas audio dan video perlu diperiksa dan dipastikan dapat berfungsi dengan baik. Tentukan pula jadwal penyiaran yang diinginkan, baik berupa siaran langsung maupun pengunggahan konten yang sudah direkam.

Selanjutnya, perlu menginformasikan waktu dan tanggal penyiaran program jurnalistik kepada audiens sasaran. Dalam keperluan tersebut dapat menggunakan saluran media sosial, situs *website*, dan alat promosi lain untuk mempromosikan akun penyiaran daring. Audiens dapat diajak untuk mengikuti atau berlangganan akun tersebut.



### 3. Menyesuaikan Konten dengan Spesifikasi Wahana

Setiap wahana penyiaran daring memiliki spesifikasi teknis berbeda-beda berdasarkan konten yang disiarkan. Untuk memastikan konten program jurnalistik yang akan disiarkan sesuai dengan spesifikasi teknis wahana penyiaran terpilih, ikuti langkah-langkah berikut.

- a. Lakukan riset tentang spesifikasi teknis yang diperlukan oleh wahana penyiaran daring terpilih. Kunjungi situs *website* resmi atau panduan pengguna platform untuk mengetahui format video, ukuran, resolusi, *bit rate*, *frame rate*, dan persyaratan teknis lainnya yang diperlukan.
- b. Siapkan konten program jurnalistik yang akan disiarkan berdasarkan spesifikasi teknis. Pastikan konten memiliki format yang sesuai, ukuran fail yang tepat, dan resolusi yang disarankan oleh wahana penyiaran.

- c. Jika program jurnalistik yang akan disiarkan tidak sesuai spesifikasi teknis wahana penyiaran, perlu dilakukan konversi konten. Perangkat lunak atau alat konversi video yang sesuai digunakan untuk mengubah format video, resolusi, atau parameter lainnya agar sesuai dengan persyaratan.
- d. Jika konten perlu diedit sebelum diunggah ke wahana penyiaran daring, pastikan pengeditan dilakukan dengan mempertimbangkan spesifikasi teknis. Misalnya, jika ada kebutuhan untuk memotong atau memperpendek video, pastikan hasil akhir tetap memenuhi persyaratan resolusi, *frame rate*, dan format yang diperlukan.
- e. Sebelum mengunggah konten program jurnalistik, lakukan *preview* dan pengujian terlebih dahulu untuk memastikan kesesuaian konten dengan spesifikasi teknis. Putar video, periksa kualitas visual dan audio, dan pastikan tidak ada masalah teknis yang terlihat sebelum siaran langsung atau pengunggahan.
- f. Selalu mengacu pada panduan resmi dan petunjuk dari wahana penyiaran daring yang digunakan. Dari panduan tersebut, dapat diperoleh informasi lebih lanjut tentang persyaratan teknis yang diperlukan dan saran terbaik untuk mengoptimalkan konten siaran.

## 4. Mengunggah Konten Penyiaran

Konten yang sudah disesuaikan dengan keperluan spesifik wahana dapat diunggah untuk disiarkan. Adapun langkah-langkah umum mengunggah konten siaran sebagai berikut.

### a. Persiapkan Konten

Pastikan sekali lagi konten siaran telah siap untuk diunggah. Periksa kesesuaian konten sudah dengan spesifikasi teknis wahana penyiaran dan selesai diedit atau dipersiapkan dengan baik.

### b. Login ke Akun

Bukalah wahana penyiaran daring yang digunakan dan *login* ke akunnya. Jika belum memiliki akun, daftar terlebih dahulu sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan sebelumnya.

### c. Temukan Bagian "Unggah/Upload"

Di dalam platform penyiaran terdapat bagian "Unggah" atau "Upload" yang biasanya terletak di area manajemen konten atau *dashboard* pengguna. Bagian ini dapat berupa tombol atau tautan yang mengarah ke halaman unggahan konten.

### d. Pilihlah Konten yang Akan Diunggah

Pada halaman unggahan konten, carilah tombol atau opsi untuk memilih konten yang akan diunggah. Biasanya, fail video dapat dipilih dari perangkat komputer atau mengimpor konten yang sudah disimpan di penyimpanan pengguna.

### e. Unggah Konten

Setelah memilih konten yang akan diunggah, klik tombol "Unggah" atau "*Upload*" untuk memulai proses unggahan. Proses unggahan perlu ditunggu hingga selesai, yang dapat memakan waktu tergantung pada ukuran dan durasi konten yang diunggah.

### **f. Lakukan Pengaturan Informasi/Metadata**

Setelah konten diunggah, biasanya terdapat opsi untuk melakukan pengaturan informasi atau metadata terkait konten. Pengaturan ini termasuk judul, deskripsi, kategori, *tag*, *thumbnail*, dan pengaturan privasi. Pastikan mengisi informasi yang relevan untuk membantu audiens menemukan dan memahami konten.

### **g. Verifikasi dan Publikasi**

Sebelum memublikasikan konten, periksa kembali pengaturan dan metadata yang telah ditentukan. Pastikan semuanya sudah benar dan sesuai keinginan kalian. Setelah yakin, klik tombol "Publikasikan" atau "Publish" untuk membuat konten siaran tersedia untuk audiens.

### **h. Promosikan dan Bagikan Konten**

Setelah konten siaran dipublikasikan, gunakan saluran media sosial, situs *website*, atau alat promosi lain untuk mempromosikan dan membagikan konten kepada audiens. Tautan konten dapat dibagikan kepada audiens. Penyebaran tautan tersebut dapat meningkatkan audiens untuk menyaksikan siaran yang dipromosikan.

Selama penyiaran daring, interaksi dengan audiens perlu dijaga. Membaca komentar audiens dan menanggapi pertanyaan perlu terus dilakukan. Selain itu, kalian dapat mengajukan pertanyaan untuk membangun keterlibatan audiens dan meningkatkan interaksi.

Setelah penyiaran, perlu dilakukan evaluasi performa secara menyeluruh. Berbagai ukuran atau metrik perlu ditinjau. Seperti jumlah penonton, durasi menonton, hingga interaksi dengan konten. Evaluasi performa itu diperlukan untuk meningkatkan kualitas penyiaran daring program lain pada masa mendatang.





## 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 tersebut sebagai berikut.

1. Mengunggah video milik orang lain dan melanggar hak cipta.
2. Menyajikan program video yang mengandung konten kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, bias gender, dan melanggar SARA.
3. Konten sensitif dan mengerikan. Misalnya, kejadian kecelakaan, pembunuhan, kematian, atau insiden berbahaya lainnya.
4. Konten kurang menarik atau kurang kreatif serta cenderung latah dan seragam.
5. Kualitas teknis produksi tidak bagus. Misalnya, aksi pemain yang kaku, pengambilan gambar, pencahayaan, pengeditan, dan aspek teknis lainnya.

Setelah mengetahui beberapa kasus di atas, coba diskusikan bersama kelompok kalian 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?

Tuliskan hasil diskusi kelompok kalian di buku catatan. Selanjutnya, presentasikan hasilnya di depan kelas secara santun.

### C. Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi dan umpan balik terhadap program televisi jurnalistik perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas program siaran selanjutnya. Dalam proses evaluasi, pekerja penyiaran perlu memantau data rating dan pangsa pasar program siaran. Data tersebut perlu dicermati secara rutin untuk melihat perhatian audiens terhadap program yang ditayangkan.

Dalam proses evaluasi program, pekerja penyiaran juga perlu memperoleh pemahaman komparatif dengan menilai dan membandingkan program dengan program sejenis di saluran televisi lain. Pemahaman komparatif juga dapat dilakukan melalui survei atau kuesioner yang diisi oleh audiens. Dalam survei tersebut dapat ditanyakan kepuasan pemirsa terhadap program penyiaran, keakuratan informasi, kebermanfaatan, dan pendapat mereka tentang segmen atau topik yang mereka minati.



Masukan serta umpan balik selain dari pemirsa juga sangat penting untuk mengevaluasi program. Pihak lain tersebut, seperti tim produksi, jurnalis, produser, atau kolaborator lain yang terlibat dalam program. Mereka dapat memberikan perspektif dan saran yang berharga berdasarkan pengalaman mereka.

Umpan balik yang diterima melalui media sosial juga perlu menjadi perhatian sebagai bahan evaluasi. Umpan balik tersebut, seperti komentar, *like*, dan *share* dari audiens terhadap postingan atau konten program penyiaran. Umpan balik di media sosial menunjukkan indikasi tentang minat dan respons audiens terhadap program penyiaran yang dikembangkan.

Berbagai saluran daring dapat dioptimalkan untuk melakukan survei terhadap pemirsa. Termasuk di antaranya menggunakan *e-mail* atau pesan singkat yang meminta audiens memberikan tanggapan secara terperinci. Upaya ini dapat dilakukan setelah episode atau acara tertentu ditayangkan.



### AKTIVITAS 5.11

Pada Bab 3 kalian sudah membuat naskah televisi program jurnalistik secara berkelompok. Pada Bab 4 dilanjutkan proses syuting. Pada Bab 5 hasil syuting tersebut dilanjutkan dengan proses *editing* dan membuat promosinya.

Pada tahap akhir ini, kalian baru saja mempelajari tentang penyiaran program televisi. Oleh karena itu, kalian diminta melanjutkan proyek yang telah dibuat dengan merancang dan melakukan penyiaran. Praktikkan semua langkah yang telah dipelajari pada materi penyiaran. Selanjutnya, kalian dapat membuat akun penyiaran daring, seperti YouTube dan mengunggahnya. Pastikan program yang kalian buat dapat dan mudah diakses melalui berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

Selamat bekerja!

## **Soft Skills yang Dikembangkan pada Materi Promosi Program dan Penyiaran**

Dalam pembuatan promosi dan penyiaran, kalian dituntut memiliki kemampuan teknis dan kemampuan nonteknis, seperti sikap dan kepribadian (*soft skills*) yang relevan. *Soft skills* yang kalian butuhkan dan perlu kalian latih sebagai berikut.

1. Komunikasi dan bekerja sama dengan semua pihak terkait.
2. Jujur, teliti, dan bertanggung jawab.
3. Menghargai karya orang lain dan patuh aturan.
4. Kreatif dan inovatif dalam menciptakan promosi.
5. Cermat dalam memilih media melakukan penyiaran.
6. *Adaptable* dengan perubahan lingkungan dan teknologi.

## Rangkuman

Bab ini membahas aspek pascaproduksi program penyiaran yang terdiri atas penyuntingan, penyimpanan, penyiaran, hingga promosi dan evaluasi. Pada proses penyuntingan, editor bertugas menyunting rekaman video dan audio, melakukan revisi, hingga memastikan tidak ada konten yang melanggar aturan kesopanan, hukum, dan kebijakan stasiun televisi.

Langkah pertama yang perlu dilakukan pascaproduksi adalah mengelola atau manajemen berkas atau fail hasil syuting sebuah program televisi. Manajemen fail dapat dilakukan dengan cara menyusun struktur folder atau kelompok penyimpangan, penamaan fail secara konsisten, pembuatan *backup*, penyortiran dan seleksi, hingga indeks metadata berupa informasi seperti tanggal, tempat, orang yang terlibat, atau deskripsi singkat isi fail.

Langkah selanjutnya dalam pascaproduksi adalah proses *editing* atau penyuntingan. Proses ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan hasil syuting (*assembly*), penyuntingan kasar (*rough cut*), penyuntingan halus (*fine cut*), penggabungan audio (*mixing*), konversi format (*rendering*), penyimpanan fail video akhir dalam format yang sesuai (*export*).

Pada tahapan pascaproduksi juga perlu melakukan promosi program penyiaran. Promosi tersebut dapat dilakukan melalui pemasangan iklan televisi, membuat promo pendek, atau membuat *advertorial* di program lain. Saluran lain yang dapat digunakan sebagai wahana penyiaran antara lain media sosial, situs *website* dan *blog*, kemitraan dengan media lain, serta acara atau *event* khusus. Materi promosi perlu memiliki pesan utama yang kuat, visual dan audio yang memikat, durasi yang tepat, hingga ajakan kepada audiens atau *call to action*.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penyiaran antara lain mengidentifikasi wahana penyiaran daringnya lebih dahulu. Platform YouTube, Facebook Live, Instagram Live, Twitch, Vimeo Live, Dailymotion, Situs Web dan Aplikasi *Streaming* menjadi bagian dari wahana penyiaran daring. Setelah wahana ditentukan, pekerja penyiaran perlu membuat akun penyiaran daring sesuai konten dan spesifikasi wahana penyiaran. Langkah selanjutnya adalah mengunggah program siaran di wahana *online*.

Setelah penyiaran, perlu dilakukan evaluasi performa secara menyeluruh. Evaluasi dan umpan balik dilakukan dengan cara memantau data rating dan pangsa pasar, membandingkan dengan program sejenis di saluran televisi lain, hingga umpan balik dari tim produksi, jurnalis, dan sebagainya. Komentar, *like*, dan *share* dari audiens melalui media sosial terhadap konten program penyiaran juga merupakan umpan balik.

## Asesmen

1. Mengapa editor memiliki peran penting dalam produksi televisi?
2. Penguasaan kemampuan editor diperlukan latihan atau praktik secara bertahap dan berkelanjutan. Isilah tabel di bawah mengenai cara kalian melakukan latihan agar mampu menguasai setiap tuntutan kemampuan sebagai editor.

No.	Kemampuan	Latihan untuk Menguasai Kemampuan
1.	Mengoperasikan peralatan <i>editing</i> .	• ... • ...
2.	Merawat peralatan <i>editing</i> .	• ... • ...
3.	Menguasai aplikasi <i>editing</i> .	• ... • ...
4.	Menyunting visual hasil syuting.	• ... • ...
5.	Menyunting audio hasil syuting.	• ... • ...
6.	Mereviu konten.	• ... • ...
7.	Membangun kolaborasi.	• ... • ...
8.	Mengembangkan kemampuan kreatif dan inovatif.	• ... • ...

3. Sebuah kelompok terdiri atas lima siswa, termasuk kalian menjadi anggotanya. Kelompok kalian ditugasi menangani pekerjaan pascaproduksi sebuah program penyiaran. Bagaimana kalian membagi kerja di antara kelima anggota kelompok secara adil dan merata? Apa saja yang menjadi tanggung jawab setiap anggota?

4. Editor berperan memastikan tidak ada konten yang melanggar aturan kesopanan, hukum, dan kebijakan stasiun televisi. Jika kalian menjadi editor, apa yang akan kalian lakukan untuk memastikan peran tersebut dapat dijalankan secara baik?
5. Menyusun struktur folder atau kelompok penyimpanan, menamai fail secara konsisten, membuat *backup*, menyortir dan seleksi, hingga membuat indeks metadata berupa informasi seperti tanggal, tempat, orang yang terlibat, serta deskripsi singkat isi fail merupakan bagian dari penyimpanan hasil produksi. *Soft skills* apa yang perlu kalian miliki agar dapat mengerjakan tugas itu secara baik? Bagaimana acara kalian menguatkan *soft skills* tersebut?
6. Kelas kalian baru selesai membuat sebuah program penyiaran tentang cara hidup sehat para siswa di kelas. Program tersebut perlu disiarkan secara luas kepada siswa lain di berbagai daerah. Program promosi seperti apa yang akan kalian lakukan untuk penyiaran program tersebut?
7. Sebuah program jurnalistik televisi yang kalian produksi sudah disiarkan. Siaran tersebut mendapat tanggapan beragam dari berbagai kalangan. Kalangan muda sebagai target audiens siaran tersebut menyukai program tersebut. Akan tetapi, guru di sekolah justru memberikan beberapa kritik. Apa yang akan kalian lakukan ketika mendapat tugas untuk membuat program serupa lagi?

## Refleksi

Kalian sudah berada di bagian akhir pembelajaran bab Pascaproduksi dan Penyiaran Program Televisi. Kalian tentu sudah menguasai berbagai aspek terkait program penyiaran, termasuk program jurnalistik, mulai dari konsep dan ide, peran pelaku pengembangan program penyiaran, aspek praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Setelah mempelajari Bab 5 ini, apa yang kalian rasakan setelah memahami peran editor serta menguasai teknik membuat promosi dan penyiaran program televisi? Apakah kalian makin tertarik dengan jenis pekerjaan tersebut? Apakah kalian yakin dapat membuat promosi dan menyiarkan program televisi yang kalian buat?

Apakah kalian merasa makin yakin untuk terjun ke dunia penyiaran televisi? Jika kalian makin yakin, bagian mana dari pembelajaran ini yang benar-benar sudah kalian kuasai? Bagian mana pula yang kalian merasa perlu mempelajarinya sendiri lebih lanjut?

Jika kalian ingin terjun ke dunia penyiaran televisi lebih lanjut, *soft skills* apa yang perlu kalian asah dan kembangkan? Apa kemampuan kalian yang perlu diperkuat dan apa keterbatasan yang perlu diatasi agar menjadi profesional dalam bidang penyiaran?

Seberapa sering pula kalian belajar sendiri tentang dunia penyiaran? Berapa banyak tulisan, baik berupa artikel maupun buku, penyiaran yang telah kalian baca? Berapa banyak unggahan tayangan yang membahas dunia penyiaran yang telah kalian simak? Siapa pelaku penyiaran atau kru televisi profesional yang kalian jadikan model rujukan?

Akhirnya, kalian makin memahami seluk beluk dunia penyiaran televisi. Apakah kerja penyiaran merupakan pekerjaan mudah sambil bersenang-senang atau justru pekerjaan kreatif yang menuntut kedisiplinan tinggi? Sifat, karakter, atau *soft skills* apa yang perlu dimiliki agar sukses di pekerjaan ini? Bagaimana kalian akan meningkatkan *soft skills* tersebut? Coba renungkan dan refleksikan beberapa pertanyaan tersebut dalam diri kalian masing-masing.



## Pengayaan

Untuk meningkatkan wawasan dan pengalaman dalam mendalami Bab 5 ini, kalian diminta mencari berbagai referensi terkait dengan kemampuan editor, membuat promosi, dan penyiaran. Banyak sumber belajar yang dapat kalian manfaatkan, seperti mengamati dan menganalisis program televisi dari aspek pekerjaan editor/promo/penyiaran, buku manual atau video tutorial yang membahas peralatan dan aplikasi *editing* video, belajar dengan praktisi/profesional editor, belajar kepada konten kreator, aktif terlibat dalam komunitas industri televisi (melalui internet atau media sosial), dan sejenisnya.

Kalian juga perlu mengembangkan beberapa kemampuan nonteknis dalam kegiatan penyiaran, seperti kerja sama, komunikasi, kreatif, jujur, teliti, sikap terbuka menerima masukan, dan sejenisnya. Kemampuan tersebut perlu kalian latih dan kembangkan secara bertahap dan berkelanjutan.

## 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, 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-Dasar 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.

- 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.

## DAFTAR KREDIT GAMBAR

- Gambar 1.1** <https://tvri.go.id/>  
<https://www.pngwing.com/en/free-png-sutpe>  
<https://www.pngwing.com/en/free-png-yajfn>  
<https://www.pngwing.com/en/free-png-dxtaj>  
<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/>  
<https://www.pngwing.com/en/free-png-zkfqf>  
(diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar di dalam tabel NASKAH VIDEO PENDAMPING MODUL DIKLAT BERJENJANG** Plato:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plato\\_by\\_Leonidas\\_Drosis\\_on\\_May\\_7,\\_2022.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plato_by_Leonidas_Drosis_on_May_7,_2022.jpg)  
Lawrence Kohlberg:  
<https://ysglifespanpsychologists.weebly.com/lawrence-kohlberg.html>  
(diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.6** <https://pixabay.com/photos/camera-video-cinema-focus-7078901/> dan <https://pixabay.com/photos/microphone-rode-video-film-4424311/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.7** <https://www.pxfuel.com/id/free-photo-xhzwl> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.8** [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Sensor\\_PYTHON5000\\_Color.jpg](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Sensor_PYTHON5000_Color.jpg)  
(diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.9** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera\\_GPS.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera_GPS.jpg)
- Gambar 4.10** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera\\_GPS.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera_GPS.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.12** <https://www.pexels.com/id-id/foto/kamera-video-canon-hitam-dengan-mikrofon-di-meja-2170449/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.13** <https://pixabay.com/id/photos/peralatan-kamera-kamera-video-5366711/>  
(diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.14** <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HDMI-HDMImini-HDMImicro.png>  
(diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.15** [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Nikon\\_D3\\_digital\\_SLR\\_with\\_lenses\\_from\\_prime\\_35\\_mm\\_to\\_200-400\\_mm\\_tele\\_zoom.jpg](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Nikon_D3_digital_SLR_with_lenses_from_prime_35_mm_to_200-400_mm_tele_zoom.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.16** [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Nikon\\_35-105\\_MF\\_zoom\\_lens.JPG](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Nikon_35-105_MF_zoom_lens.JPG)  
(diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.17** [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Canon\\_EF\\_16-35mm\\_F2.8L\\_USM\\_ultra\\_wide\\_angle\\_lens.jpg](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Canon_EF_16-35mm_F2.8L_USM_ultra_wide_angle_lens.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.18** [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Nikkor\\_28-200\\_zoom.jpg](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Nikkor_28-200_zoom.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.19** [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Olympus\\_M.Zuiko\\_Digital\\_ED\\_60mm\\_f2.8\\_Macro\\_Lens.jpg](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Olympus_M.Zuiko_Digital_ED_60mm_f2.8_Macro_Lens.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.20** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fisheye-Nikkor\\_Auto\\_8mm\\_1-2.8.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fisheye-Nikkor_Auto_8mm_1-2.8.jpg)  
(diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.21** <https://www.youtube.com/watch?v=pyti3Dh9WVg> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)

- Gambar 4.29** <https://www.flickr.com/photos/annamorphic/2881928532> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.30** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leading\\_Lines\\_%2815720531163%29.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leading_Lines_%2815720531163%29.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.31** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Framing\\_through\\_a\\_frame.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Framing_through_a_frame.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.32** <https://www.pxfuel.com/en/free-photo-emohn> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.33** <http://apixelypsenow.weebly.com/framing--depth.html> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.34** <https://www.flickr.com/photos/vialbost/25950070957/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.35** [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Solar\\_System-Scaled\\_Size\\_%26\\_Scaled\\_Distance.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Solar_System-Scaled_Size_%26_Scaled_Distance.png) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.36** <https://www.flickr.com/photos/spiralz/28018731/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.37** <https://www.pexels.com/photo/interior-of-photo-studio-with-equipment-10910631/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.38** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elinchrom\\_flash\\_equipment\\_DSCF2809.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elinchrom_flash_equipment_DSCF2809.JPG) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.39** <https://www.pexels.com/photo/a-vase-with-colorful-flowers-on-a-table-between-softboxes-8752411/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.40** <https://pxhere.com/id/photo/1265276> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.41** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Man\\_And\\_Woman\\_In\\_Backlight\\_Helsinki\\_Finland\\_Black\\_White\\_Street\\_Photography\\_%28153296651%29.jpeg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Man_And_Woman_In_Backlight_Helsinki_Finland_Black_White_Street_Photography_%28153296651%29.jpeg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.42** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antique\\_furniture\\_photography\\_IMG\\_1034\\_edit.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antique_furniture_photography_IMG_1034_edit.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.43** <https://www.publicdomainpictures.net/en/view-image.php?image=489561&picture=camera-lens-filters> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.44** <https://www.youtube.com/watch?v=E96Mk5tU08> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.45** <https://www.flickr.com/photos/jcbarros71/34536699044> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.46** <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2128567260> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.47** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lavalier\\_mikrofon.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lavalier_mikrofon.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.48** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shotgun\\_microphone,\\_LowSwing\\_studio,\\_Berlin,\\_2011-01-22\\_13\\_54\\_54.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shotgun_microphone,_LowSwing_studio,_Berlin,_2011-01-22_13_54_54.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.49** <https://publicdomainvectors.org/id/bebas-vektor/Wartawan-Berita/83892.html> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)

- Gambar 4.50** <https://www.flickr.com/photos/17258892@N05/2587506121> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.51** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Headset\\_Panasonic\\_RP-TCA430.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Headset_Panasonic_RP-TCA430.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.52** <https://openclipart.org/detail/278575/voice-audio-recorder-dictaphone> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.53** [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Yamaha\\_Audio\\_Mixer\\_Board\\_03.jpg](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Yamaha_Audio_Mixer_Board_03.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.54** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:XLR\\_connectors,\\_male\\_and\\_female.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:XLR_connectors,_male_and_female.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.55** [https://www.needpix.com/photo/download/806502/soundproofing-insulation-upholstery-polystyrene-detail-close-free-pictures-free-images#google\\_vignette](https://www.needpix.com/photo/download/806502/soundproofing-insulation-upholstery-polystyrene-detail-close-free-pictures-free-images#google_vignette) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 4.56** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blender\\_VSE\\_screenshot.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blender_VSE_screenshot.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.2** <https://www.pexels.com/photo/imac-showing-editing-software-240566/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.3** <https://www.pngwing.com/en/free-png-dimks>; <https://www.pngwing.com/en/free-png-adjxu>; <https://www.pngwing.com/en/search?q=final+Cut+Pro> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.4** <https://www.pexels.com/photo/a-laptop-near-the-computer-set-on-the-table-11025648/> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.6** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roland\\_QUAD-CAPTURE\\_UA-55.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roland_QUAD-CAPTURE_UA-55.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.7** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Livid\\_OHM\\_control\\_surface,\\_Wood\\_and\\_Blue\\_backlight.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Livid_OHM_control_surface,_Wood_and_Blue_backlight.jpg) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.8** [https://www.freepik.com/free-photo/levitating-music-headphones-display\\_33140225.htm#query=headphones%20png&position=0&from\\_view=keyword&track=ais](https://www.freepik.com/free-photo/levitating-music-headphones-display_33140225.htm#query=headphones%20png&position=0&from_view=keyword&track=ais) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.9** [https://www.freepik.com/free-photo/office-desktop-with- graphic-tablet\\_4766541.htm#query=graphic%20tablet&position=0&from\\_view=keyword&track=ais](https://www.freepik.com/free-photo/office-desktop-with- graphic-tablet_4766541.htm#query=graphic%20tablet&position=0&from_view=keyword&track=ais) (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)
- Gambar 5.11** Dailymotion: <https://www.dailymotion.com/id>  
Twitch: <https://www.pngwing.com/en/free-png-zvcai>  
live: <https://www.pngwing.com/en/free-png-yxzjm>  
youtube: <https://www.pngwing.com/en/free-png-vytlh>  
facebook: <https://www.pngwing.com/en/free-png-bzkgo>  
instagram live: <https://www.pngwing.com/en/free-png-aaxwi> (diunduh pada tanggal 4 Agustus 2023)

## INDEKS

### A

*action* 106, 242, 245, 369, 389  
*adaptasi* 106, 252  
*anggaran produksi* 42, 110, 202, 203, 212, 216, 218, 236, 237  
*angle kamera* xiv, 265, 266, 267, 269, 271, 395  
*aperture* xiv, 254, 258, 262, 263, 315, 395, 399

### B

*bahasa visual* 150, 241, 396  
*bloking* 109, 247, 312, 395  
*budgeting* 47, 229, 236, 312, 395

### C

*cermat* 40, 42, 43, 50, 56, 58, 61, 66, 72, 77, 78, 79, 163, 191, 203, 232, 236, 245, 295, 325, 328, 330, 337

### D

*dialog* 50, 81, 171, 179, 206, 294, 295, 313, 332  
*disiplin* viii, 19, 25, 29, 35, 36, 48, 307, 309, 334, 346, 397, 405

### E

*efek suara* 77, 81, 181, 291, 294, 295, 313, 326, 332, 356  
*Efek Suara* 170, 294  
*elemen* 420

### F

*frame* 246, 302, 312, 378, 379

### H

*hunting lokasi* 216, 229, 232, 233

### I

*inovatif* 43, 47, 51, 69, 98, 135, 209, 238, 251, 287, 301, 309, 312, 327, 334, 360, 361, 387, 390  
*integritas* 152, 162, 173, 245  
*ISO* xiv, 254, 262, 263, 315

### J

*jadwal* 42, 46, 61, 97, 98, 154, 180, 188, 190, 191, 200, 209, 211, 215, 216, 229, 235, 236, 237, 247, 312, 366, 368, 377

### K

*kerja sama* v, vii, viii, 19, 25, 29, 35, 43, 47, 51, 55, 58, 59, 73, 74, 79, 85, 89, 95, 100, 109, 112, 119, 174, 208, 209, 212, 213, 214, 216, 227, 228, 229, 237, 238, 240, 247, 264, 286, 293, 313, 314, 317, 338, 361, 363, 369, 370, 394, 405  
*kesabaran* 247, 251  
*kolaborasi* viii, 46, 58, 59, 61, 62, 68, 89, 102, 109, 127, 208, 213, 215, 216, 366, 367, 390, 398, 405  
*komposisi gambar* 57, 246, 272, 275, 396, 406  
*komunikasi* viii, 19, 25, 29, 33, 35, 42, 43, 47, 51, 55, 57, 58, 59, 61, 66, 68, 89, 97, 104, 105, 109, 112, 119, 127, 162, 167, 174, 184, 191, 209, 213, 215, 216, 220, 237, 238, 240, 241, 242, 243, 251, 290, 294, 312, 315, 338, 363, 369, 370, 386, 394, 396, 397, 398, 405, 406  
*komunikasi nonverbal* 242, 396, 406  
*komunikasi verbal* 242, 294, 396, 406  
*Komunikasi Visual* xvi, 241, 416, 417, 419  
*Kostum* 88, 205, 308, 313  
*kratif* viii, 1, 5, 30, 33, 34, 35, 40, 43, 44, 46, 51, 56, 61, 62, 65, 69, 72, 89, 96, 98, 112, 127, 165, 198, 203, 208, 238, 239, 251, 252, 259, 270, 287, 301, 309, 311, 312, 323, 326, 327, 332, 333, 334, 337, 356, 383, 390, 393, 394, 395, 397, 399, 405

### L

*leadership* 61, 229, 237, 240, 251, 312  
*lensa* 252, 258, 260, 261, 263, 275, 312  
*Live* xii, 132, 133, 224, 225, 374, 389

## M

*make up* 86, 88, 89, 91, 92, 306, 307, 308, 309  
Monitor xiv, xv, 254, 299, 348  
musik 77, 81, 124, 139, 171, 181, 291, 293, 294,  
295, 313, 332, 337, 340, 355, 368

## O

objektif 120, 149, 165, 169, 266

## P

pemain xiv, 111, 170, 171, 227, 242, 244, 245,  
251, 306, 307, 308, 310, 312, 313, 317  
penata cahaya 37, 61, 68, 71, 72, 73, 74, 89, 91,  
99, 102, 112, 184, 221, 232, 252, 277,  
278, 279, 283, 284, 285, 286, 287, 293,  
309, 310, 312, 313, 315  
penata suara 37, 58, 61, 68, 75, 76, 77, 78, 79,  
81, 84, 85, 102, 112, 182, 210, 211, 216,  
221, 232, 240, 288, 293, 298, 300, 301,  
309, 310, 312, 313, 315  
penulis naskah 37, 41, 43, 46, 48, 49, 50, 51,  
52, 53, 54, 55, 57, 58, 109, 112, 144, 210,  
211, 216  
*Prime Lens* xiv, 258  
produser 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 51,  
52, 54, 55, 56, 57, 58, 61, 72, 73, 79, 89,  
100, 109, 112, 132, 144, 176, 182, 210,  
216, 221, 229, 230, 232, 233, 234, 236,  
237, 290, 310, 311, 312, 314, 315  
properti 61, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 93, 94, 109,  
179, 231, 303, 304, 306, 309, 313

## R

*rehearsal* 247, 312  
rekaman xiii, 61, 68, 78, 79, 82, 83, 106, 123,  
125, 130, 131, 132, 133, 223, 224, 225,  
228, 247, 248, 292, 294, 299, 312, 325,  
326, 328, 331, 333, 334, 337, 338, 340,  
341, 348, 388  
reporter 43, 52, 57, 62, 81, 100, 117, 131, 132,  
133, 155, 229, 234, 240, 244, 245, 247,  
248, 307, 312, 325

## S

*scheduling* 229, 312  
*screen direction* 246, 312  
sensor 252, 254, 262, 263  
*shot list* xiv, 252, 264, 312  
*shutter speed* xiv, 254, 262, 263, 315  
*sound effect* 293, 294, 295  
sutradara 41, 43, 51, 56, 57, 58, 65, 68, 69, 73,  
79, 81, 91, 97, 100, 102, 104, 112, 182,  
210, 216

## T

*Talk Show* xvi, 122, 123, 176, 225  
*tapping* xiii, 223, 224, 225, 228, 247, 312  
Teknologi 419  
teliti 163, 173, 232  
*Triangle exposure* 262, 315

## V

*voice over* 131, 132, 133, 294, 298, 299, 313



**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 Teknologi 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+mukhamad+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  
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 Masmedia, 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 (Kwangan 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 (Kwangan: 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 Kemenag 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=gOrp5I4AAAAJ&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>



Nama Lengkap : Hari Setiawan  
Email : 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 : Mohammad Fikri  
Email : *mohdfikri80@dikbud.belajar.id*  
Instansi : Pusdatin Kemendikburistek  
Alamat Instansi : Jl. R.E Martadinata KM 5,5 Ciputat  
Tangerang Selatan Banten  
Bidang Keahlian : Film dan Televisi

#### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Sutradara film "Aku dan Hari Esok" Produksi Pustekkom Kemendikbud
2. Sutradara film "Bumi Tadulako" Produksi Pustekkom Kemendikbud
3. Sutradara film "Melukis Pantai" Produksi BFIC Korea Selatan dan Pusdatin Kemdikbudristek

#### **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar**

1. Pascasarjana IKJ, Penciptaan
2. Sarjana Muda Fakultas Film dan Televisi IKJ

#### **Judul Buku dan Karya Tulis Ilmiah**

Sinematografi SMK



**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>



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 Khaldun
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 : 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)