

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

Teori adalah himpunan konstruk (konsep), defenisi dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi diantara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.⁴ Dari defenisi tersebut dapat diketahui bahwa teori mempunyai peranan yang besar dalam riset, karena teori mengandung tiga hal :*pertama*, teori adalah serangkaian proposisi antara konsep yang saling berhubungan. *Kedua*, teori menerangkan secara sistematis fenomena sosial dengan cara menentukan hubungan antar konsep. *Ketiga*, teori menerangkan fenomena tertentu dengan cara menentukan mana yang berhubungan dengan konsep lainnya dan bagaimana bentuk hubungannya.

1. Televisi

Televisi berasal dari perkataan Inggris *television*, yang artinya tampak dari jauh (*tele* = jauh dan *vision* = tampak). Televisi merupakan sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa yang menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) yang dapat dilihat dan dapat didengar.⁵

Televisi merupakan salah satu media massa yang mempunyai daya tarik yang luar biasa, karena kelebihan televisi dibandingkan media penyiaran lainnya, yaitu dapat didengar sekaligus dilihat atau bersifat *audiovisual*.

Televisi memiliki karakteristik sebagai berikut⁶ :

a. Audiovisual

Televisi memiliki kelebihan, yakni dapat didengar sekaligus dapat dilihat (*audiovisual*). Jadi apabila khalayak radio siaran hanya

⁴ Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta : Kencana,2006) hal 42

⁵ Anwar Arifin, *Sistem Komunikasi Indonesia* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2011) hal 189

⁶ Elvinaro Ardianto, M.Si *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2014) hal 137 - 139

mendengar kata – kata, musik dan efek suara, maka khalayak televisi dapat melihat gambar yang bergerak.

b. Berfikir dalam Gambar

Ada dua tahap dalam proses berfikir yaitu :

1. Visualisasi (*Visualization*)

Yakni menerjemahkan kata – kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual

2. Penggambaran (*Picturization*)

Yakni kegiatan merangkai gambar – gambar individual sedemikian rupa, sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu.

c. Pengoperasian Lebih Kompleks

Maksud pengoperasian yang kompleks adalah dibandingkan dengan radio siaran, pengoperasian televisi siaran lebih kompleks dan lebih banyak melibatkan orang untuk menayangkan acara. Siaran berita yang dibawakan oleh dua orang pembawa berita saja dapat melibatkan sepuluh orang.

Dari semua media komunikasi yang ada, televisilah yang paling berpengaruh pada kehidupan manusia. 99% orang Amerika memiliki televisi di rumahnya. Tayangan televisi mereka dijejali hiburan, berita dan iklan. Mereka menghabiskan waktu menonton televisi sekitar tujuh jam sehari.⁷

Menurut Undang–Undang Penyiaran di Indonesia stasiun penyiaran terbagi atas empat jenis penyiaran yaitu :

1. Stasiun penyiaran swasta
2. Stasiun penyiaran berlangganan
3. Stasiun penyiaran publik
4. Stasiun penyiaran komunitas.

Keempat jenis stasiun penyiaran tersebut memiliki fungsi. Dari keempat jenis stasiun penyiaran tersebut, maka dua yang pertama bersifat

⁷ *Ibid* hal 134

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencari keuntungan (komersil), yaitu stasiun penyiaran swasta dan stasiun penyiaran berlangganan.⁸

2. Program

a. Defenisi Program

Program adalah segala hal yang ditampilkan oleh stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan *audiencenya*.⁹ Program merupakan sesuatu yang penting bagi media televisi, karena bagusnya suatu program, akan meningkatkan rating suatu media tersebut.

Program stasiun televisi harus mempertimbangkan berbagai faktor dalam merencanakan program yang akan disiarkannya. Terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan sebelum bagian program memutuskan untuk memproduksi, melakukan akuisi dan kemudian melakukan skeduling terhadap sesuatu program yaitu persaingan, ketersediaan *audience*.¹⁰

Program berasal dari bahasa inggris *programme* atau program yang berarti acara atau rencana. Undang-undang penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara tetapi menggunakan istilah “siaran” yang didefenisikan sebagai pesan atau rangkaian pesan yang disajikan dalam berbagai bentuk. Namun kata “program” lebih sering digunakan dalam dunia penyiaran di Indonesia daripada kata “siaran” untuk mengacu kepada pengertian acara. Program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan *audiencenya*. Dengan demikian, program memiliki pengertian yang sangat luas.¹¹

b. Faktor Program Siaran Televisi

Bagian program stasiun televisi harus mempertimbangkan berbagai faktor dalam merencanakan program yang akan disiarkannya. Faktor program membahas hal-hal yang harus diketahui atau dipahami

⁸ Morissan, *Manajemen Media Penyiaran* (Jakarta: Kencana 2009) hal 80

⁹ *ibid* hal 200

¹⁰ H. Abdul Rachman, *Dasar – Dasar Penyiaran* (Pekanbaru : Unri Press 2008) hal 132

¹¹ Morissan, *Manajemen Media Penyiaran* (Jakarta:Kencana, 2009), hlm. 199-200.

terlebih dahulu oleh pengelola program sebelum membuat keputusan perencanaan program. Dalam hal ini, terdapat beberapa hal yang harus diperhitungkan sebelum memutuskan untuk memproduksi suatu program. Peter Pringle (1991) mengemukakan beberapa faktor terpenting sebagai berikut, yaitu¹²:

1. Persaingan, hal pertama yang perlu diketahui adalah kekuatan dan kelemahan stasiun saingan. Jika terdapat program sejenis yang disiarkan berbarengan, maka pengelola program harus mempertimbangkan apakah program baru itu dapat cukup kuat menarik *audience* dari stasiun saingan untuk pindah ke stasiun sendiri.
2. Ketersediaan *audience*, hal kedua yang perlu diketahui adalah *audience* yang ada atau tersedia pada setiap bagian waktu siaran menjadi faktor menentukan yang harus dipertimbangkan secara cermat oleh pengelola program stasiun televisi dalam pemilihan program dan menentukan waktu penayangan program.
3. Kebiasaan *audience*, bagian program harus memiliki misi untuk menciptakan kebiasaan menonton secara rutin dalam mendorong keberhasilan dalam suatu program.
4. Aliran *audience*, kemampuan stasiun dalam menarik *audience* dari stasiun saingan menjadi faktor yang menguntungkan namun akan lebih menguntungkan jika stasiun bersangkutan dapat mempertahankan *audience* yang sudah dimiliki untuk bersedia terus mengikuti setiap program yang disiarkan.
5. Ketertarikan *audience*, *audience* pada umumnya lebih tertarik pada program hiburan. Namun jika ketertarikan *audience* pada jenis program non hiburan cukup tinggi pada suatu wilayah siaran tertentu, maka stasiun bersangkutan dapat memproduksi atau membeli program yang dapat memenuhi minat atau ketertarikan tersebut.

¹² *Ibid* hlm 255-259.

6. Ketertarikan Pemasangan Iklan, penayangan program harus dapat menarik minat pemasang iklan dan *audience* agar bisa berhasil.
7. Anggaran, jumlah anggaran yang tersedia untuk produksi dan pembelian program adalah faktor penentu yang penting dalam hal apa yang dapat ditayangkan stasiun penyiaran.
8. Ketersediaan Program, stasiun televisi harus memiliki stok program. Hal ini memungkinkan stasiun televisi menayangkan suatu program beberapa kali dalam jangka waktu beberapa tahun, termasuk juga penayangan program tambahan yang biasanya ditayangkan diluar waktu penayangan utama.
9. Produksi Sendiri, stasiun televisi yang memiliki anggaran program, peralatan, fasilitas teknis, staf produksi serta sumber-sumber pengisi program yang memadai harus mempertimbangkan untuk memproduksi sendiri programnya.

c. Tujuan Program

Banyak orang mengatakan bahwa selera *audience* adalah sesuatu yang sulit diterka, namun ada satu hal yang pasti tidak ada program yang pernah sukses dengan mengabaikan tujuannya. Tujuan utama televisi komersial pada umumnya untuk mendapatkan *audience* sebanyak – banyaknya guna menarik pemasang iklan.

Menurut Edwin T Vane dan Lynne s Groos (Vanne – Groos) dalam bukunya *programming For TV, Radio and cable* (1994) terdapat lima tujuan penayangan suatu program di televisi komersial¹³ :

1. Mendapatkan Sebanyak Mungkin *Audience*

Tujuan dari kebanyakan program siaran televisi adalah untuk mendapatkan sebanyaknya *audience*. Pemasang iklan mengeluarkan banyak dana untuk memasarkan dan mempromosikan produk mereka kepada *audience*. Semakin besar *audience* yang dapat dijaring, maka semakin mahal tarif iklan yang harus dibayar, namun potensi pendapatan perusahaan juga akan

¹³ *Ibid* Hal 251 - 255

meningkat dan keuntungan juga semakin besar. Sebaliknya jika tidak ada atau hanya tersedia sedikit *audience*, maka tidak akan ada pemasang iklan yang akan datang, tidak ada keuntungan, tidak ada televisi.

2. Target *Audience* Tertentu

Cukup sering terjadi pemasang iklan lebih tertarik untuk memasang iklan pada program dengan *audience* yang tidak terlalu besar. Mereka lebih suka mengincar kalangan *audience* tertentu. Misalnya, sebuah perusahaan mobil mewah lebih suka memasang iklan pada program televisi yang diperkirakan akan disukai kalangan pria mapan, misalnya, program pertandingan olahraga golf. Perusahaan mewah ini tentu tidak akan memasang iklan pada program drama komedi yang kemungkinan lebih banyak ditonton oleh wanita dan anak – anak.

3. *Prestise*

Adakalanya, stasiun televisi menayangkan suatu program dengan tujuan utama untuk mendapatkan *prestise* atau pengakuan dari pihak lain. Film – film tertentu yang memenangkan atau mendapatkan penghargaan dari berbagai festival film merupakan salah satu sumber penghargaan dan *prestise* bagi stasiun televisi. Film – film berkualitas biasanya tidak selalu berhasil secara komersial sehingga tidak terlalu kuat untuk menarik *audience* dalam jumlah besar. Namun demikian, stasiun penyiaran adakalanya perlu menayangkan film – film semacam ini untuk meningkatkan citranya kepada publik.

4. Penghargaan

Stasiun televisi terkadang membuat suatu program dengan tujuan untuk memenangkan suatu penghargaan. Pengelola televisi yang memproduksi suatu program yang memiliki kualitas baik biasanya juga berkeinginan untuk memenangkan penghargaan atas karyanya itu. Penghargaan itu menjadi bagian internal dari tujuan stasiun televisi untuk meningkatkan statusnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Kepentingan Publik

Stasiun televisi terkadang memproduksi program untuk memenuhi kepentingan atau kebutuhan publik di tempat stasiun itu berada. Setiap daerah memiliki masyarakat dengan situasi dan kebutuhan yang berbeda – beda. Tanggung jawab stasiun televisi adalah menyajikan program yang dapat menjawab atau memenuhi situasi dan kebutuhan yang berbeda – beda itu.

d. Jenis Program

Secara garis besar, program televisi dibagi atas dua bagian¹⁴ :

1. Program Informasi

Program informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak *audience*. Daya tarik program ini adalah informasi, dan itulah yang “dijual” kepada *audience*.

Program informasi dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu berita keras (*hard news*) dan berita lunak (*softnews*). Berita keras (*hard news*) adalah segala informasi penting dan/menarik yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak *Audiences* secepatnya. Berita lunak (*softnews*) adalah segala informasi penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*indepth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan, salah satunya adalah *features*. *Features*¹⁵ pengertiannya sama dengan *soft news*, demikian juga cara membuatnya tidak berbeda jauh dengan membuat berita televisi. Namun karena *features* bukan informasi yang harus cepat disajikan agar tidak basi informasinya, maka membuat *features* sangat fleksibel sesuai dengan kebutuhan. Adapun beberapa bentuk kemasan *features* di televisi yang dapat diproduksi sebagai berikut :

¹⁴ *Ibid* Hal 209

¹⁵ Andi Fachrudin, *Dasar – Dasar Produksi Televisi* (Jakarta :Kencana 2012) hal 222

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) *Features*/ berita ringan dengan durasi singkat (1'-2') yang dapat disisipkan pada program berita, berdampingan dengan *hardnews*. *Features* ini dikategorikan *softnews* karena tidak terikat dengan penayangan. Proses perumusan pra produksi dimulai dari ide, premis (dasar pemikiran), riset, sinopsis, *treatment script* (laporan catatan tertulis), proses produksi dan pasca produksi.
- b) *Features* yang terikat dengan peristiwa penting atau berdekatan dengan jadwal penayangan *hardnews* yang menjadi pusat perhatian, durasinya cukup panjang sesuai dengan kebutuhan. *Features* ini bisa dipisahkan siarannya namun perlu segera disiarkan karena memiliki unsur daya tarik dari sumber berita utamanya. Proses pra produksinya dimulai dari ide, premis, riset, sinopsis, *treatment script*, proses produksi dan pasca produksi.
- c) *Features* sebagai program reportase yang dikemas lebih mendalam dan luas disertai sedikit sentuhan *human interest* agar memiliki dramatika. *Features* ini bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi elemen manusiawi (*human interest*). Apabila seorang produser/reporter/juru kamera memiliki materi gambar dan ide cerita yang mengisi *slot* program 30 menit, maka *features* dapat berdiri sendiri sebagai *brand* program.

Menurut Andi Fachrudin dalam bukunya dasar – dasar produksi televisi ada beberapa jenis *features* diantara :

- a. *Features* Kepribadian (profil) yaitu mengungkapkan riwayat hidup seseorang tokoh yang menarik. Misalnya tentang seorang tokoh yang dramatik, melalui berbagai lika liku, kemudian mencapai karir yang istimewa dan sukses menjadi terkenal karena kepribadian mereka yang penuh warna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. *Features* Sejarah memperingati tanggal – tanggal dari peristiwa penting, seperti proklamasi kemerdekaan, pemboman Hiroshima dan lain – lain.
- c. *Features* Petualangan yaitu melukiskan gambar – gambar istimewa dan mencengangkan.
- d. *Features* Musiman yaitu memuat aktivitas musiman yang berdasarkan budaya atau gaya hidup suatu masyarakat.
- e. *Features* Interpretatif yaitu memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik – topik yang telah diberitakan.
- f. *Features* Kiat (petunjuk praktis) berkisah kepada pemirsa bagaimana menuntun, mengajarkan dan melakukan sesuatu hal seperti bagaimana membeli rumah, menemukan pekerjaan, bertanam di kebun dan lain – lain.
- g. *Features* Ilmiah (*science*) merupakan *features* yang mengungkapkan sesuatu yang berkaitan dengan dunia ilmu pengetahuan (*science*).
- h. *Features* Perjalanan yaitu *features* yang mengajak pemirsa televisi untuk mengenali lebih jelas tentang sesuatu kegiatan perjalanan wisata yang dinilai memiliki daya tarik karena objeknya yang populer, budayanya yang eksotik, masyarakatnya yang bersahabat, dan biaya yang terjangkau.
- i. *Features* Kuliner yaitu tentang makanan tradisional atau makanan khas apapun yang patut diketahui pemirsa seperti : bentuk teksturnya, kandungan rasa dari beragam masakan, bagaimana cara membuatnya, serta kenikmatan menggugah selera makanan yang disajikan. Kemasannya disesuaikan dengan gaya berbeda dan lokasi penjual/asal masakan tersebut mudah dijangkau (d disesuaikan dengan jangkauan siarannya).
- j. *Features* minat insani yaitu *features* yang menyentuh kebiasaan dan kebutuhan hidup manusia sehari – hari beserta makhluk

hidup yang berada disekelilingnya. *Features* ini memberikan informasi, memotivasi, merangsang emosional, dan sekaligus kesabaran yang menjadi kelebihan dan kekurangan manusia. Seperti contoh kisah seseorang yang mengalami musibah, kesalehan para ulama dalam menjalankan siar agama, keuletan para wiraswasta dalam menekuni dunia usaha, hingga sesuatu yang luar biasa dari flora dan fauna.¹⁶

2. Program Hiburan

Program hiburan adalah bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur *Audience*, alam bentuk musik, lagu, cerita dan permainan (*game*), musik dan pertunjukan.

- a. **Musik** Program musik dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu *video* klip atau konser. Program musik dapat dilakukan di lapangan (*outdoor*) ataupun di dalam studio (*indoor*)
- b. **Drama** adalah pertunjukan (*show*) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi.
- c. **Sinetron** adalah drama yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan . masing – masing tokoh memiliki alur cerita mereka sendiri – sendiri tanpa harus dirangkum menjadi suatu kesimpulan.
- d. **Permainan** atau *game show* merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu ataupun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu.
- e. **Pertunjukan** adalah program yang menampilkan kemampuan (*performance*) seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun di luar studio.

¹⁶ *Ibid* hal 232 - 237

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Proses Produksi

a. Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap yang paling penting dalam sebuah produksi televisi, yaitu merupakan semua tahapan persiapan sebelum sebuah produksi dimulai. Makin baik sebuah perencanaan produksi, maka akan memudahkan proses produksi televisi. Millerson memulai tahapan pra produksi dengan *production meeting* (konsep program, tujuan dan sasaran yang ingin dicapai).¹⁷

1. Mencari Ide

Ide bisa didapat dari¹⁸ :

a. Pengalaman diri sendiri

Ide yang ada dalam pikiran setiap manusia ketika melangkahkan kaki kemanapun akan menjadikan pengalaman yang berharga, karena hanya orang yang bersangkutanlah yang mengetahuinya.

b. Jaringan atau informan

Kemampuan pancaindra dan observasi setiap manusia pasti ada batasnya, tetapi kekuatan jaringan (*network*-beberapa orang) akan sangat luar biasa dalam menangkap setiap informasi unik, aneh, menimbulkan kejutan dimanapun juga tanpa harus bersusah payah.

c. Menelaah berita rutin (media lain)

Kemajuan industri media massa menghasilkan beragam cerita melalui informasi – informasi rutin yang setiap hari mengalir bagaikan air terjun tanpa batas.

d. Ide di pinggir jalan

Segala sesuatu yang ditemukan dipinggir jalan bisa membuahkan ide dan kemungkinan tidak diperhatikan oleh orang banyak.

¹⁷ *Ibid* hal 10

¹⁸ *Ibid* hal 238

Setelah mendapatkan ide membuat program *feature*, selanjutnya seorang produser harus menggali kelengkapan informasi data dan membuat konsep perencanaan liputan di lapangan dengan teliti agar mendapatkan kemudahan saat diskusi melalui riset dan melibatkan diri dengan subjek, riset premier (pengalaman pribadi), observasi, para petugas (tenaga volunteer) dan riset sekunder (riset buku). Tahapan riset secara seksama akan membantu mengumpulkan informasi, data dan wawasan yang luas terhadap suatu peristiwa yang akan diangkat.

2. Rapat redaksi
 3. Mendata/melakukan riset kecil dan membahas seluruh informasi yang masuk ke ruang produksi tentang materi *features* yang akan diproduksi.
 4. Membuat *wishlist*, menentukan tokoh utama dan narasumber yang berkompeten lainnya.
 5. Membuat daftar pertanyaan, dibutuhkan untuk mengembangkan informasi yang didapat dari berbagai prespektif.
 6. Membuat rencana *shooting* dengan coretan – coretan yang jelas, untuk didiskusikan dengan rekan kerja agar kompak dan memiliki konsep berfikir yang seirama tentang *features* yang akan digarap.
 7. Menyiapkan perlengkapan *shooting* yang dibutuhkan serta mengurus transportasi yang akan digunakan agar memperlancar pelaksanaan *shooting*.¹⁹
- b. Produksi**
1. Melaksanakan *shooting*
 2. Sekembalinya dari lokasi melaksanakan *shooting* di lapangan, juru kamera melakukan *preview/checking* hasil *shooting*
 3. Juru kamera menyerahkan kaset/ *card* hasil *shooting* kepada *editor*.²⁰

¹⁹ *Ibid* hal 243

²⁰ *Ibid* hal 244

Untuk menggali informasi, diperlukan wawancara. Wawancara / *interview* merupakan pertemuan tatap muka antar seseorang yang mengajukan pertanyaan – pertanyaan dengan orang lain. Pertanyaan itu biasanya dipusatkan pada suatu pokok persoalan atau beberapa pokok persoalan tertentu.

Beberapa jenis dan tipe wawancara televisi²¹ :

1. *Live interview* yaitu wawancara yang langsung disiarkan kepada pemirsa, kebanyakan dilakukan di studio dengan mengundang orang yang akan diwawancarai.
2. *Interview by appoitment* yaitu wawancara yang dilakukan di kediaman orang yang akan diwawancarai dengan kesepakatan terlebih dahulu
3. *Press conference interview* yaitu wawancara yang dilakukan pada saat berlangsungnya suatu konfrensi pers
4. *On the spot interview* (wawancara spontan) yaitu wawancara yang dilakukan spontan terhadap siapapun tanpa batasan apapun
5. *Door step interview* yaitu wawancara khusus dengan orang-orang yang berkaitan dengan peristiwa yang akan disiarkan, agar keseimbangan berita tercapai.
6. *Telephone interview* yaitu wawancara yang dilakukan dengan orang lain sebagai sumber berita atau reporter yang ada di lokasi peristiwa.
7. *Vox pop* yaitu wawancara yang dilakukan biasanya bila terjadi suatu kebijakan baru dari pemerintah yang berdampak langsung atau tidak langsung terhadap masyarakat luas.

Dalam proses *shooting* ukuran gambar harus diperhatikan, istilah pengambilan di dalam produksi harus dimaknai sama oleh kru televisi. Istilah – istilah yang sering digunakan dalam pengambilan gambar adalah sebagai berikut²² :

²¹ *Ibid* hal 126

²² *Ibid* hal 148 - 150

1. *Extreme Long Shot (ELS)* ukuran gambar ELS merupakan kekuatan yang ingin menetapkan sesuatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat – sangat jauh, panjang dan luas berdimensi lebar. ELS biasa digunakan untuk komposisi gambar indah pada sebuah panorama.
2. *Very Long Shot (VLS)* Gambar – gambar opening scene atau *bridging scene* di mana pemirsa divisualkan adegan kolosal, kota metropolitan dan sebagainya.
3. *Long Shot (LS)* “*size / frame compositions* yang ditembak” keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusi seutuhnya.
4. *Medium Long Shot (MLS)* Gambar LS ditarik garis imajiner lalu di *zoom in* sehingga lebih padat.
5. *Medium Shot (MS)* Ukuran gambar diambil dari kepala sampai pinggul. Ukuran MS biasa digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk wawancara.
6. *Middle Close Up (MCU)* Ukuran gambar yang diambil dari kepala sampai bahu. MCU memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari objek yang direkam.
7. *Close Up (CU)* ukuran gambar yang diambil adalah bagian kepala (fokus kepada wajah) digunakan sebagai komposisi gambar yang paling baik untuk menggambarkan emosi atau reaksi seseorang.
8. *Big Close Up (BCU)* menunjukkan gambar wajah yang memenuhi televisi.
9. *Extreme Close Up (ECU)* Ukuran gambar yang diambil fokus kepada bagian tertentu. Seperti contoh fokus kepada mata saja.

Selain itu, sudut pengambilan gambar (*camera angle*) juga penting diperhatikan agar pesan yang ada tersampaikan dengan baik kepada penonton. Beberapa istilah dalam *camera angle*²³ :

²³ *Ibid* 151 - 152

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *High angle (HA)* pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di atas objek/garis mata orang.
2. *Eye Level (Normal)* tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju.

Dan kemudian dalam proses pengambilan gambar, pergerakan kamera sangat dibutuhkan untuk menghasilkan gambar yang dapat membangun suasana yang dramatis, dinamis dan ekspresif.²⁴

1. *PAN*, yaitu pergerakan kamera secara *horizontal*. Yaitu gerakan ke kanan atau ke kiri.
2. *TILT*, yaitu pergerakan kamera secara *vertikal*. Yaitu gerakam ke atas atau kebawah.
3. *ZOOM OUT*, yaitu pengambilan gambar yang dimulai dari *CLOSE UP* pada suatu objek kemudian objek terlihat menjauh dari kamera secara gradual memperlihatkan lingkungan disekitar objek.
4. *ZOOM IN*, yaitu teknik pengambilan gambar dimulai dengan sudut pengambilan gambar yang melebar (*wide*) dan kemudian bergerak mendekat ke arah objek.
5. *TRACK*, yaitu pergerakan kamera secara konstan. Yaitu dengan cara meletakkan kamera pada sesuatu benda yang bergerak.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan setelah tahapan produksi dilaksanakan. Hal – hal yang dilakukan dalam pasca produksi adalah :²⁵

1. Proses *editing*
2. Membuat grafik dan efek untuk mendukung materi *features*
3. Membuat naskah *features* yang disesuaikan dengan gambar/suara yang di-*shooting* (disinkronisasi)
4. Proses *dubbing dan mixing*

²⁴ H. Abdul Racman, *Dasar – Dasar Penyiaran* (Pekanbaru: CV Mitra Irzani 2009)

²⁵ *Ibid* hal 244

Secara umum, proses langkah – langkah *editing* adalah sebagai berikut:²⁶

- a. *Capturing* proses mentransfer gambar terjadi pada *editing non linier*, yaitu mentransfer audio visual dari kaset digital ke dalam *hardisk* komputer, sehingga materi *editing* sudah dalam bentuk file.
- b. *Logging* adalah membuat susunan daftar gambar dari kaset hasil *shooting* secara detail, disertai dengan mencatat *timecode* – nya serta di kaset berapa atau nama file apa gambar itu berada. Hal ini akan memudahkan proses *editing* selanjutnya.
- c. *Editing picture* adalah kata kunci dalam proses ini. Pada tahap ini, semua *footage* telah dikumpulkan selama produksi, selanjutnya disusun dan dirangkai menjadi produk final. (*final product*)
- d. *Editing Sound* adalah penyuntingan suara disingkorkan dengan gambar, serta menhidupkan suasana melalui ilustrasi musik. Bila membutuhkan *sound effect*, tentunya akan memperjelas atmosfer yang dominan atau ditonjolkan.
- e. *Final cut* menentukan bahwa materi program sudah dapat membaur (*mix*) suara pada tahap *online*. Dibutuhkan studio audio untuk mengerjakan bauran suara *final* (*final mixing*). Program yang sudah lengkap disebut dengan master.

Menurut Fred Wibowo dalam bukunya yang berjudul Teknik Produksi Program Televisi, dalam proses *editing*, ada tiga langkah yang dilakukan:²⁷

- a. *Editing Offline* dengan Teknik Analog

Setelah *shooting* selesai, *script boy* membuat *logging*, yaitu mencatat kembali semua hasil *shooting* berdasarkan hasil *shooting* gambar. Dalam *logging time kode* (nomor kode yang berupa digit *frame*, detik, menit dan jam yang dimunculkan dalam gambar) dan hasil pengambilan setiap *shoot* dicatat. Kemudian berdasarkan catatan itu

²⁶ Andi Fachrudin, *Dasar – Dasar Produksi Televisi* (Jakarta :Kencana 2012) hal 15

²⁷ Syakbani Fajrin, *Proses Produksi Program Siaran Jelajah Wisata di RTV Pekanbaru (skripsi Program Strata 1 Ilmu Komunikasi UIN SUSKA RIAU, 2010)* hal 56

sutradara akan membuat *editing* kasar yang disebut dengan *editing offline* sesuai dengan gagasan yang ada dalam *synopsis* dan *treatment*.

b. *Editing Online* dengan Teknik Analog

Berdasarkan naskah *editing*, *editor* mengedit hasil *shooting* asli. Sambungan – sambungan setiap *shoot* dan adegan (*scene*) dibuat tepat berdasarkan catatan *time code* dalam naskah *editing*. Demikian pula *sound* asli dimasukan dengan yang seimbang dan sempurna. Setelah *editing online* dilakukan, proses berlanjut dengan *mixing*.

c. *Mixing*

Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik yang sudah direkam, dimasukan kedalam pita hasil *editing online* sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Keseimbangan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Sesudah proses *mixing* ini boleh dikatakan bagian yang penting dalam post production sudah selesai.

d. *Editing offline* dengan Teknik *Digital* atau *Non Linier*

Editing non linier atau *editing digital* adalah *editing* yang menggunakan komputer dengan peralatan khusus untuk *editing*. Alat *editing* bermacam – macam nama, jenis dan fasilitasnya, misalnya : *pinacle*, *mantrox*, *canopus* dan lain – lain. Dengan alat *editing* tersebut dapat digunakan berbagai macam program *editing* berdasarkan kebutuhan, seperti : *Adobe Premire – Three D Max*, *Avid*, *Adobe After Efect* dan lain sebagainya.

Tahap pertama yang harus dilakukan adalah memasukan seluruh hasil *shoot* yang dalam catatan atau logging memperoleh OK ke dalam *hardisk*. Proses ini disebut *capturing* atau *digitalizing*, yaitu mengubah hasil gambar dalam pita menjadi *file*, yang ketika diperlukan dapat dipanggil kembali untuk disusun sesuai berdasarkan urutan yang diinginkan sutradara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. *Editing Online* dengan Teknik Digital

Editing Online dengan teknik digital yang sebenarnya tinggal penyempurnaan hasil *editing offline* dalam komputer. Sekaligus *mixing* dengan music ilustrasi atau *effect* gambar (misalnya perlu animasi atau *wipe effect*) dan suara (*sound effect* atau narasi) yang harus dimasukan. Sesudah semua sempurna, hasil *online* kemudian dimasukan kembali dari file menjadi gambar pada pita *Betacamp SP* atau pita, boleh dikatakan pekerjaan selesai dan kelanjutannya adalah bagian dari pekerjaan di stasiun televisi.

Adapun perangkat siaran sebagai output stasiun penyiaran yang dikelola oleh organisasi penyiaran merupakan hasil perpaduan antara kreativitas manusia didukung oleh peralatan. Dengan kata lain antara perangkat keras dan perangkat lunak.

a. Perangkat keras terdiri dari :

1. Sarana dan prasarana
2. Pemancar dan perangkatnya

b. Perangkat lunak terdiri dari :

1. Manusia yang mengelola siaran (termasuk manajemen)
2. Program²⁸

Fungsi yang cukup penting dalam siaran program televisi adalah fotografi (*director of photography*) yang bertanggung jawab terhadap aspek artistik audiovisual yang terkait dengan pencahayaan dan sebagainya.²⁹

B. Kajian Terdahulu

Di dalam sebuah penelitian, dasar atau acuan dari penemuan melalui hasil berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat penting dijadikan sebagai pendukung dari penelitian. Dalam hal ini, penulis mengambil skripsi sebelumnya sebagai kajian terdahulu yang relevan yaitu :

²⁸ Riswandi, *Dasar – Dasar Penyiaran* (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2009) hal 14- 15

²⁹ *Ibid* hal 274

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *Proses Produksi Buletin Aktual Sore di Radio Bharabas 97,5fm Pekanbaru* yang disusun oleh Eko Gunawan pada tahun 2014. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana proses produksi Buletin Aktual Sore di radio Bharabas 97,5 FM Pekanbaru. Hasil penelitiannya adalah proses produksi di radio Bharabas dari awal kegiatan dalam pra produksi, proses produksi hingga pasca produksi sudah sangat terstruktur dan sudah sesuai dengan *SOP (Standar Operational Procedur)*.³⁰ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini meneliti tentang proses produksi yang ada di radio yaitu “Buletin Aktual Sore” yang ada di radio Bharabas, sedangkan penelitian penulis meneliti tentang program yang dikategorikan *Reality Show* “Jendela Inspirasi” yang ada di DENAI TV Payakumbuh. Metode yang digunakan sama yaitu deskriptif kualitatif.
2. *Proses Produksi Program Berita “Detak Riau” di Stasiun Riau Televisi (RTV) Pekanbaru* yang disusun oleh Yogi Busada pada tahun 2013. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana proses produksi program Detak Riau di stasiun Riau televisi di Pekanbaru, Apakah proses tersebut sudah sesuai dengan *Standart Operational Procedur (SOP)* yang baik. Narasumber dalam penelitian ini Bambang Suwarno selaku pimpinan redaksi Detak Riau, Beti Ismail selaku reporter, Alhafis selaku kameramen, dan Musromi Utama selaku editor. Proses produksi program berita “Detak Riau” di RTV sudah cukup memenuhi Standar Operasional Prosedur (SOP) dengan baik.³¹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini meneliti tentang program berita “Detak Riau” yang ada di RTV, sedangkan penulis meneliti tentang Program yang termasuk kategori *softnews (features)* “Jendela Inspirasi” yang ada di DENAI TV Payakumbuh. Dari penelitian terdahulu yang relevan di atas

³⁰ Eko Gunawan, *Proses Produksi Buletin Aktual Sore di Radio Bharabas 97,5 fm Pekanbaru*. (Skripsi Program Strata 1 Ilmu Komunikasi UIN SUSKA RIAU, 2014)

³¹ Yogi Busada, *Proses Produksi Program Berita “Detak Riau” di Stasiun Riau Televisi (RTV) Pekanbaru* (Skripsi Program Strata 1 Ilmu Komunikasi UIN SUSKA RIAU, 2013)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini mempunyai judul dan jenis analisis data yang sama, yaitu metode deskriptif kualitatif.

3. *Proses Produksi Program Siaran Jelajah Wisata di RTV Pekanbaru* yang disusun oleh Syakbani Fajrin pada tahun 2011. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana proses produksi program siaran Jelajah Wisata di RTV mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Narasumber dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yaitu Syam Bahrundi selaku produser Jelajah Wisata, Jufriadi selaku kameramen dan Rofi Adi Syabanto selaku editor. Hasil dari penelitian ini adalah proses produksi program siaran Siaran Jelajah Wisata yang ada di RTV sudah cukup memenuhi Standar Operasional Prosedur (SOP) yang berlaku.³² Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini meneliti proses produksi program siaran Jelajah Wisata yang ada di RTV Pekanbaru. Sedangkan penulis meneliti tentang proses produksi program “Jendela Inspirasi” yang ada di DENAI TV Payakumbuh. Penelitian ini sama – sama meneliti tentang program yang berkategori *softnews (features)*, dan mempunyai metode penelitian yang sama, yaitu deskriptif kualitatif.

C. Kerangka Pikir

Suatu program acara di televisi akan melalui beberapa tahapan proses produksi, DENAI TV mempunyai program unggulan yaitu Jendela Inspirasi. Adapun tahapan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan paling awal dari kegiatan memproduksi suatu program. Hal yang utama dilakukan dalam pra produksi ini adalah :

- a. Mencari ide adalah Merancang sesuatu yang ada di dalam fikiran untuk diwujudkan menjadi hasil yaitu sebuah program.

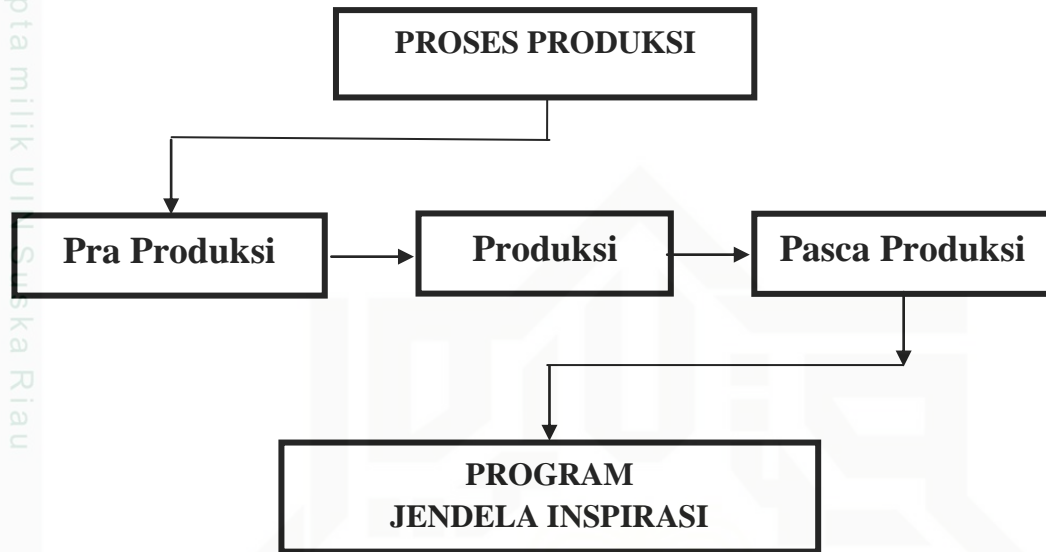
³² Syakbani Fajrin, *Proses Produksi Program Siaran Jelajah Wisata di RTV Pekanbaru* (Skripsi Program Strata 1 Ilmu Komunikasi UIN SUSKA RIAU, 2011)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Rapat redaksi adalah kegiatan rutin yang dilakukan oleh *crew* televisi untuk menentukan tema, segmentasi dan sebagainya.
 - c. Mendata/melakukan riset adalah membahas seluruh informasi yang masuk ke ruang produksi tentang materi yang akan diproduksi.
 - d. Membuat *wishlist* adalah menentukan tokoh utama dalam *feature*
 - e. Membuat daftar pertanyaan adalah menyiapkan konsep wawancara untuk diajukan kepada narasumber.
 - f. Membuat rencana *shooting*
 - g. Menyiapkan perlengkapan *shooting*
2. Produksi
 - a. Melaksanakan *shooting* adalah melakukan liputan di lapangan
 - b. Melakukan *preview/checking* hasil *shooting* adalah mengecek kembali hasil liputan yang sudah dikerjakan.
 - c. Menyerahkan kaset/ *card* hasil *shooting* kepada *editor*
 3. Pasca Produksi
 - a. Proses *editing* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh *editor* untuk mengedit hasil liputan.
 - b. Membuat grafik dan efek untuk mendukung materi *features*
 - c. Membuat naskah *features* adalah suatu kegiatan yang mendukung untuk suatu program yang dilakukan oleh seorang *script writer / narator*
 - d. Proses *dubbing dan mixing* adalah tahapan akhir yaitu mengisi suara dilakukan oleh *dubber* dan kemudian *editor* mulai mengedit untuk disatukan dengan hasil *video* yang sudah ada.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Proses Produksi



Gambar 2.1 diatas menjelaskan bahwa tahapan untuk membuat program Jendela Inspirasi di mulai dari pra produksi, setelah pra produksi selesai masuk ke tahap produksi, selanjutnya pasca produksi dan akhirnya terwujudlah program Jendela Inspirasi yang ada di DENAI TV.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.