

Puguh Aji Satrio

A24.2009.00203

ABSTRACT

Entertainment has a special attraction for everyone. At this time everyone in the world is in definite need of something entertaining and provide a fresh atmosphere for physically and mentally. Most television programs providing entertainment in their respective fields. Departing from the vision, mission, and objectives of a cameraman, the people will be more aware of something small that not much noticed by people for example in the event program, the writer raised the entrepreneurship of young people. It is rare to get attention from the public, but if we want to pay attention more clearly, they have something very interesting. From hobbyists the young child is able to make a hobby into self-employment in a relatively young age. The final project report will outline the activities and events that provide entertainment as well as knowledge that is positive for the young generation in the form of video magazine. Which are supported by foundations other video creation magazine.

Keywords : *Teropong Wirausaha, Video Magazine, Kameramen, Broadcasting, Semarang*

xiv + 59page; + 19picture; + 6 table;

Reference List : 14 (1986-2011)

1.1. Pendahuluan

Hiburan memiliki daya tarik tersendiri bagi semua orang. Pada saat ini setiap orang di dunia pasti butuh sesuatu yang menghibur dan memberikan suasana nyaman untuk jasmani dan rohani. Sebagian besar program televisi memberikan hiburan di bidangnya masing-masing. Dengan adanya

program video magazine, selain bisa menjadi program hiburan, maka masyarakat akan lebih mengetahui tentang hal kecil yang tidak banyak di perhatikan oleh masyarakat, namun jika kita mau memperhatikan lebih jelas, mereka memiliki sesuatu yang sangat menarik. Setelah menganalisa dari berbagai jenis program televisi, sepertinya

program video magazine adalah program yang tepat untuk mengemas berbagai macam hiburan, dan informasi lifestyle anak muda yang ada disekitar kita agar lebih mudah diterima dan diketahui oleh berbagai pihak. Video magazine dapat memberikan banyak keuntungan untuk para penonton. Selain bisa menjadi sebuah hiburan, video magazine juga merupakan salah satu media untuk belajar dan menggali informasi - informasi baru. Sebuah acara yang memberi banyak manfaat, tapi dikemas dalam sebuah format yang menarik, tidak monoton dan memberikan dampak positif untuk pemirsanya.

Alasan mengapa penulis memilih tema tentang hiburan, karena sebagian besar program yang bertemakan hiburan sangat diminati masyarakat khususnya untuk para generasi muda. Dengan mengangkat hal - hal baru dan unik akan memberikan kepuasan bagi para pemirsa khususnya anak muda. Sesuatu yang kecil namun penting dan menarik untuk diangkat inilah yang penulis suguhkan lewat format

acara video magazine. Dengan mengangkat tema ini diharapkan akan memberikan dampak positif dan memberikan informasi yang menarik serta bermutu untuk generasi muda.

Alasan mengapa penulis memilih topik tentang wirausaha karena banyaknya pengangguran di Indonesia. Dengan jumlah angka pengangguran yang terus meningkat maka kita dituntut untuk kreatif. Salah satu kreatifitas yang penulis angkat di karya ini adalah wirausaha. Dengan berwirausaha tidak hanya menguntungkan bagi diri sendiri saja, tetapi kita dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru untuk orang lain.

Alasan mengapa penulis memilih jenis karya video magazine, karena video magazine dikenal di Indonesia sebagai sebuah program yang ringan dikonsumsi publik terutama anak muda. Atas pemikiran kebutuhan informasi lifestyle masa kini dan hiburan, program video magazine memiliki jangka waktu terbit seminggu dua kali pada hari Sabtu dan Minggu dimana hari tersebut adalah hari santai. Dengan program video

magazine ini penulis ingin menyampaikan sesuatu yang kecil namun penting kepada masyarakat khususnya anak muda agar mereka lebih tanggap dengan lingkungan dan gaya hidup yang positif.

Untuk judul karya, penulis mengambil judul Teropong Wirausahaan karena dalam karya video magazine yang akan dibuat ini membahas tentang kreatifitas anak muda. Dari pemilihan judul yang unik, diharapkan dapat menarik minat pemirsa untuk menonton program acara tersebut.

Untuk *job desk* dalam pembuatan video magazine ini, penulis memilih sebagai kameramen, karena dalam pembuatan video magazine ini harus menarik. Untuk itulah peran penting kameramen untuk bertanggung jawab menghasilkan gambar dengan tetap memperhatikan *angle* dan komposisi gambar sesuai dengan arahan seorang sutradara / pengarah acara., serta dapat berkoordinasi dengan seluruh tim produksi sehingga dapat berjalan dengan lancar dan berhasil menghasilkan karya yang

baik. Dengan menjadi seorang kameraman pula, penulis bisa mempraktekan semua teori yang sudah didapat selama dalam perkuliahan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan sebelumnya, ditemukan beberapa permasalahan

1. Bagaimana menjadi kameraman yang kreatif dalam sistem produksi *Multicam* agar pengambilan gambar yang dihasilkan lebih bervariasi dan enak dilihat oleh pemirsa.
2. Bagaimana menciptakan sebuah program acara Video Magazine yang tidak hanya menghibur namun juga menginspirasi anak muda untuk berwirausaha.

1.3. Tujuan

Sebagai seorang kameramen dalam memproduksi program acara Video Magazine, penulis bertujuan memberikan variasi *Angle* dan komposisi gambar yang sesuai dengan konsep. Serta untuk menghasilkan sebuah karya program acara TV yang menginspirasi dan memberikan unsur edukasi sekaligus

menyajikan informasi tentang hobi, profil dan informasi dikalangan anak muda.

1.4. Batasan Masalah

Terdapat dua batasan masalah didalam program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha, diantaranya :

1. Batasan masalah dalam *jobdesk*
Untuk mempermudah didalam memahami laporan proyek akhir, maka penulis akan menitikberatkan pada teknik kamera dalam program acara TV Video Magazine yang menggunakan sistem *Multicam*. Suksesnya sebuah progam acara televisi tidak lepas dari peran seorang kameramen. Kameramen bertugas mengambil gambar dengan perintah seorang sutradara / pengarah acara. Dengan tetap memperhatikan komposisi gambar dan *angle* serta mampu menginterpretasikan arahan seorang pengarah acara supaya gambar yang dihasilkan memiliki nilai *artistik*.
2. Batasan masalah dalam produksi

Dalam produksi program acara TV yang berjudul Teropong Wirausaha ini terdiri dari 3 segmen yaitu : segmen hobi, segmen profil wirausaha muda, dan segmen info tempat nongkrong.

1.5. Manfaat

1.5.1. Untuk Akademik :

- a) Sebagai bahan yang dapat dikembangkan lagi untuk program Proyek Akhir selanjutnya.
- b) Manfaat bagi Universitas Dian Nuswantoro yakni, memperkaya pembendaharaan program acara yang dibuat oleh mahasiswa yang menuntut ilmu penyiaran pada lembaga tersebut.
- c) Menjadi masukan untuk kurikulum - kurikulum selanjutnya.
- d) Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

dan mutu di
Universitas
Dian
Nuswantoro.

1.5.2. Untuk Praktis :

- a) Agar karya seni bersifat lebih terbuka dan jujur
- b) Agar para praktisi lebih mengutamakan sisi kreatifitas dan keaktualisasiannya
- c) Agar para praktisi lebih dapat mengungkapkan fakta - fakta yang sebenarnya
- d) Agar para praktisi lebih menghargai karya video magazine.
- e) Agar para praktisi dapat berfikir tentang bagaimana cara untuk membuat suatu sajian video magazine yang lebih menarik.
- f) Agar para penulis berani mempraktekkan atau merealisasikan tulisannya.

1.5.3. Untuk Sosial :

- a) Agar masyarakat lebih bisa menghargai seni.
- b) Agar para penikmat karya seni bisa membedakan karya-karya yang dibuat dengan imajinasi seni, atau hanya dibuat karena komersil.
- c) Agar dapat merespon pesan dari karya seni yang dibuat.

1.6. Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Alat Pengumpul Data

Dalam penulisan laporan ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

- *Observasi*

Dalam observasi ini penulis langsung menemui narasumber terkait dan mendatangi lokasi tempat berkegiatan narasumber. Penulis berinteraksi langsung dengan narasumber dengan mengamati dan

mencoba mengetahui kegiatan narasumber kesehariannya.

- *Interview*

Dalam metode *interview* ini penulis melakukan *interview* langsung dengan beberapa narasumber yang terkait dengan kegiatan yang dilakukan.

- *Study Pustaka*

Mendapatkan bahan-bahan dari membaca buku, maupun bangku perkuliahan, mencari informasi di internet serta data atau wacana.

1.6.2. Pemilihan narasumber

Untuk pemilihan narasumber, penulis memilih narasumber yang berkompeten dibidangnya agar memperoleh informasi yang valid dan akurat.

1.6.3. Pemilihan Lokasi

Dalam pembuatan program acara tv ini penulis mencari lokasi di daerah kota Semarang tepatnya di daerah kawasan tugumuda.

Alasan kenapa penulis memilih lokasi di daerah tersebut karena pada dasarnya tokoh / narasumber yang akan diangkat adalah warga kota Semarang dimana pada episode kali ini akan menyorot kota Semarang, dan mencoba untuk mencari stok gambar yang baik.

2.1 Video Magazine

Dalam Wibowo, Fred (2007). Teknik Produksi Program TELEVISI. Diterangkan mengenai video magazine :

Program magazine dikenal di Indonesia sebagai program majalah udara. Sebagaimana majalah cetak, program magazine memiliki jangka waktu terbit mingguan, bulanan, dwi bulanan, tergantung dari kemauan produser. Dalam program itu juga terdapat rubrik-rubrik tetap yang berisi bahasan-bahasan. Program magazine mirip dengan program feature. Perbedaanya kalau program feature satu pokok permasalahan disoroti dari berbagai aspek dan disajikan lewat format. Sementara itu, program magazine bukan hanya menyoroti satu pokok permasalahan, melainkan membahas satu

bidang kehidupan, seperti wanita, film, pendidikan, dan music yang ditampilkan dalam rubrik-rubrik tetap dan disajikan lewat berbagai format.

Dalam program video magazine music mingguan misalnya, ditampilkan secara tetap melalui rubric "Gebyar dan Gelar" berisi kegiatan dan tinjauan perkembangan music di Tanah Air, "Karya dan Pencipta" berisi karya-karya music baru dengan menampilkan juga penciptanya, dan "Bintang Kita" menampilkan seorang penyanyi atau pemusik yang sedang in, pengalaman kariernya dan salah satu lagu top nya. Masih sederet rubric lagi yang dapat di pajang dalam program itu tergantung waktu (durasi) yang tersedia. Biasanya program video magazine berdurasi antara 30 sampai 50 menit. Setiap rubric dapat disajikan dengan format yang berbeda-beda, misalnya wawancara, uraian, vox pop, dan pertunjukan. Yang perlu di ingat program video magazine bukan majalah cetak, melainkan majalah udara audio visual. Kalau dalam majalah cetak dua tiga foto cukup sebagai ilustrasi, dalam program magazine seluruhnya berupa gambar. Hindari talking head (kepala yang berbicara) yang terlalu

panjang sebab dapat membuat acara terasa lamban dan menjemukan. Suatu uraian dari seseorang sedapat-dapatnya 75% tersaji dalam wujud gambar-gambar ilustrasi dari uraian.

Sebagaimana dalam feature, sajian program video magazine diantarkan oleh satu atau dua presenter (penyaji) yang sekaligus menjadi link (penghubung) antara rubric yang satu ke rubric yang lain. Penyaji akan lebih bagus kalau dipilih mereka yang cukup mengenal bidang bahasan. Program video magazine bukan siaran berita. Oleh karena itu gaya sajian, penampilan, dan kostum penyaji juga perlu menyesuaikan dengan spesifikasi program itu.

2.2 Pengertian Wirausaha

Wirausaha berasal dari kata wira dan usaha. Wira dapat berarti mulia, luhur, unggul, serta usaha berarti kemampuan melakukan usaha atas kekuatan sendiri. Jadi, wirausaha berarti manusia unggul dalam usaha atas kekuatan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. Berikut ini adalah pengertian dan definisi wirausaha oleh para ahli:

- Menurut Arif F. Hadipranata, wirausaha adalah

sosok pengambil risiko yang diperlukan untuk mengatur dan mengelola bisnis serta menerima keuntungan *financial* ataupun non uang.

- Drucker menilai wirausaha secara umum dalam arti jiwa atau nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti adanya keinginan untuk melakukan perubahan, dan sifat harus terhadap sesuatu yang baru
- Kathleen mengemukakan bahwa wirausaha adalah orang yang mengatur, menjalankan, dan menanggung risiko bagi pekerjaan-pekerjaan yang dilakukannya dalam dunia usaha.
- Anwar Gozally mengartikan wirausaha sebagai seorang yang mengambil tanggung jawab untuk menciptakan atau memperkenalkan gagasan baru yang disebut inovasi. Mereka dapat berperan sebagai pencetus maupun penemu. Mereka merupakan pimpinan yang berupaya merealisasikan pemikiran menjadi

kenyataan yang menguntungkan.

- Thomas W Zimmerer Kewirausahaan adalah penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya memanfaatkan peluang-peluang yang dihadapi orang setiap hari.
- Andrew J Dubrin Seseorang yang mendirikan dan menjalankan sebuah usaha yang inovatif (*Entrepreneurship is a person who founds and operates an innovative business*).
- Robbin & Coulter *Entrepreneurship is the process whereby an individual or a group of individuals uses organized efforts and means to pursue opportunities to create value and grow by fulfilling wants and need through innovation and uniqueness, no matter what resources are currently controlled.* (Kewirausahaan adalah proses dimana seorang individu atau kelompok individu menggunakan upaya terorganisir dan sarana untuk mencari peluang untuk menciptakan nilai dan tumbuh dengan memenuhi keinginan

- Zimmerer. Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan
- Soeharto Prawiro Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha (*start-up phase*) dan perkembangan usaha (*venture growth*).

Inpres No. 5 tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan kewirausahaan menjelaskan arti kewirausahaan. Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah kepada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Kewirausahaan dapat diistilahkan dalam bahasa Inggris adalah *Interpreneur*. Kepribadian unggul kewirausahaan adalah nilai-nilai watak usaha yang sangat tinggi. Wirausaha merupakan pejuang kemajuan yang mengabdikan diri kepada masyarakat dalam wujud dedikasi dan tekadnya atas kemampuan sendiri untuk membantu memenuhi kebutuhan masyarakat yang makin meningkat, memperluas kesempatan kerja, turut serta, dan berdaya upaya mengakhiri ketergantungan pada luar negeri dan dalam melakukan fungsi-fungsinya tersebut selalu tunduk pada hukum dan lingkungannya.

Kebanyakan *entrepreneur* yang berhasil menciptakan sebuah rencana bisnis (*a bisnis plan*), yang merupakan sebuah dokumen formal berisikan suatu pernyataan tentang tujuan suatu uraian atau diskripsi tentang produk atau jasa yang akan dihasilkan dan ditawarkan, sebuah analisis pasar, proyek-proyek financial, dan beberapa prosedur management yang di desain untuk mencapai tujuan-tujuan perusahaan yang bersangkutan (J. winardi – 2003 :35)

Dalam rangka menjadi seorang wirausahawan yang tangguh, seseorang harus memiliki beberapa ciri tertentu antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki keberanian untuk mengambil risiko dalam menjalankan usaha.
2. Memiliki daya kreasi, imajinasi dan kemampuan yang tinggi untuk menyesuaikan diri dengan keadaan.
3. Memiliki semangat dan kemauan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi.
4. Mengutamakan efisiensi dan penghematan penghematan biaya.
5. Memiliki kemampuan untuk memotivasi bawahan atau partner usaha agar mempunyai kemampuan tinggi.
6. Memiliki cara *analisis* yang tepat, *sistematis* dan metodologis.
7. Tidak *konsumtif*, selalu menanamkan kembali keuntungan yang diperoleh, baik untuk memperluas usaha yang sudah ada maupun menanamkannya pada usaha-usaha yang baru.
8. Memiliki kemampuan dalam menilai

kesempatan yang ada serta membawa teknik-teknik baru dalam mengorganisasi usaha-usahanya secara tepat dan efisien.

Kewirausahaan tidak muncul secara mendadak, akan tetapi melalui proses pembelajaran. Perlunya pendidikan kewirausahaan bagi setiap orang antara lain sebagai berikut :

- Tenaga-tenaga wirausaha mempunyai kemampuan luar biasa. Oleh karena itu, sudah sewajarnya memberikan kesempatan kepada setiap manusia memiliki kepribadian wirausaha. Ilmu kewirausahaan dapat dibentuk, dilatih, dididik, dikembangkan dan ditingkatkan jumlahnya.
- Seorang yang berjiwa wirausaha, diri sendirilah yang menjadikan seorang manusia yang berkepribadian dan berwatak unggul, memberikan kemampuan untuk membersihkan sikap mental negatif, serta meningkatkan daya saing dan daya juang untuk mencapai kemajuan.

- Jiwa kewirausahaan merupakan salah satu bekal bagi seseorang dalam menjalani kehidupan.
- Kewirausahaan adalah sumber peningkatan mutu kepribadian dan kemampuan usaha. Usaha penggalan kewirausahaan sangat mutlak diharapkan oleh setiap orang.

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh oleh suatu masyarakat dan negara dengan adanya orang-orang yang berjiwa wirausaha, antara lain sebagai berikut :

1. Sebagai generator dan sumber penciptaan serta perluasan kesempatan kerja.
2. Sebagai pelaksanaan pembangunan yang dapat dipercaya integritasnya dan berdedikasi memajukan lingkungannya.
3. Sebagai penolong orang lain agar orang lain mampu membantu dan menolong dirinya.
4. Sebagai pembayar pajak yang teratur.
5. Sebagai sumber tenaga manusia yang ideal.

Istilah kewirausahaan pada dasarnya merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*) dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup untuk memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang mungkin dihadapinya. Maka definisi kewirausahaan adalah:

“Entrepreneurship is the result of a disciplined, systematic process of applying creativity and innovations to satisfy need and opportunities of the marketplace”.(Fery Agus Priana)

2.3 Pengertian Online Shop

Online shopping adalah kegiatan jual beli yang dilakukan melalui media internet. Melalui online shopping pembeli dapat melihat berbagai produk yang ditawarkan oleh pembeli melalui *web* yang dipromosikan oleh penjual. Online shopping memungkinkan kedua pembeli dan penjual untuk tidak bertatap muka secara langsung, sehingga hal ini memungkinkan penjual untuk mendapat pembeli dari luar negeri (*internasional*).

Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk melakukan online shopping, seperti notebook, komputer, ataupun handphone yang tersambung dengan layanan akses Internet. Di Indonesia online shopping mulai mengalami perkembangan yang cukup pesat. Kita dengan mudahnya dapat menemukan situs-situs yang menjual ponsel, buku, butik, makanan bahkan alat-alat elektronik yang menjual secara online.

Penjual dapat memasarkan produknya secara online dengan berbagai macam media, seperti blog, situs web, dan situs jejaring sosial. Blog merupakan sarana online shopping yang cukup diminati oleh masyarakat karena blog merupakan layanan gratis bagi para penggunanya. Namun, online shopping melalui media blog ini cukup beresiko karena cukup sulit untuk mengetahui reputasi dari si penjual.

Media kedua yang cukup diminati adalah situs web. Ada beberapa tipe dari situs web online shopping, ada

yang menyediakan web lokal maupun web internasional. Pada dasarnya online shopping melalui situs web ini lebih tepercaya karena ia telah memiliki situs resmi dan lebih mudah dicari di mesin pencari seperti *google*.

Akan tetapi, situs jejaring sosial seperti facebook dan twitter adalah media yang paling ramai digunakan oleh masyarakat Indonesia. Selain karena tidak ada biaya yang dikenakan untuk menggunakan media ini, tidak diperlukan pengetahuan IT (Teknologi Komputer) yang dalam untuk dapat mengoperasikannya.

Penjual akan mengunggah barang yang ia tawarkan kemudian disebarakan melalui pesan atau fitur photo sharing. Pada dasarnya, bentuk ini mirip katalog yang disebarakan di media cetak per bulan, bedanya kali ini disebarakan melalui internet dan dapat diupdate kapan saja. (dikutip dari: Ario's blog, 22 Maret 2011)

2.4 Pengertian Hobi

Hobi merupakan kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan di waktu

luang dengan untuk menenangkan pikiran seseorang. Selain itu, hobi juga bertujuan untuk memenuhi sebuah keinginan serta memperoleh kesenangan.

Pilihan sebuah hobi tentu sangat beragam. Mulai dari sebagai pengumpul sesuatu atau koleksi, hobi membuat, hobi bermain, hobi memperbaiki, dan juga yang lainnya. Tidak ada satu alasan pun untuk menyalahkan sebuah hobi, terlebih jika hobi tersebut memang mengenai hal di luar kemampuan akademik kita. Karena para pakar psikologis di mana pun tentu setuju jika kegiatan yang berkaitan dengan hobi pasti bisa menjadi obat yang paling mujarab guna menyembuhkan pikiran. Hal itu di karenakan karena perasaan senang, bahagia yang bisa di timbulkan secara signifikan ketika mengerjakan suatu hobi yang menjadi kesukaan hatinya.

Di dalam kamus, kata hobi di definisikan dengan kegemaran, kesenangan yang sangat istimewa yang di lakukan pada waktu senggang, bukan pekerjaan umum, bukan sebuah mata

pencapaian, bersifat memuaskan hati dan mendapatkan kesenangan. Karena itu merupakan hal yang di sukai, biasanya hobi tumbuh secara otodidak, tanpa adanya bimbingan pada saat memulai pertama kali. Selain itu, hobi juga dapat membentuk karakter dari diri kita masing-masing. Baik dari karakter emosi, karakter bentuk fisik atau tubuh kita, karakter seni, karakter pribadi, dan juga imajinasi.

Seperti hobi para *filatelis* yang mengumpulkan perangko-perangko unik, karakternya tentu bisa lebih sabar. Orang yang gemar bernyanyi atau bermain alat musik, tentu mempunyai karakter seni yang melekat di dalam jiwanya. Lain lagi dengan orang yang sangat menyukai olah raga, tentu akan mengubah karakter dari keadaan fisiknya yakni semakin terbentuk atletis. Bahkan kebiasaan dan juga gaya kesehariannya bisa juga berubah karena sebuah hobi itu sendiri.

2.5 Pengertian Trend, Style, dan Image

Trend adalah sesuatu yang sedang

"menjamur" atau sedang disukai dan digandrungi oleh orang banyak. Cirinya mudah saja, apabila anda berjalan di mall atau di tempat - tempat tertentu dan melihat ada sebuah kesamaan pada 5 - 25 yang melewati anda maka itulah trend yang berlaku pada saat itu, contohnya trend baju, trend make up, trend model rambut, trend musik, trend makanan.

Style adalah sesuatu yang hampir selalu anda lakukan, anda sukai dan hampir bisa dikatakan menjadi ciri khas anda dalam mengekspresikan perasaan, diri, dan penampilan anda. Misalnya anda lebih suka pilihan pakaian dengan model klasik dan tidak macam - macam dengan sedikit aksesoris, atau anda suka sesuatu yang bergaya etnik dan *ruffle*, atau anda suka mengkombinasikan produk *designer brand* dengan produk biasa, atau anda mungkin selalu suka mengenakan motif kotak - kotak dipadu dengan renda - renda, dan banyak lagi. Apapun itu, itu adalah ciri khas anda. Hingga apabila anda tampil beda dari itu, maka orang lain akan

menyadarinya dan menanyakan perubahan style anda. Atau apabila anda maupun orang lain melihat sesuatu yang biasanya anda sukai, akan bisa berkata ini aku banget.

Image sebagaimana artinya adalah gambar, yang berarti gambaran diri anda yang ingin anda capai. Apabila style adalah sesuatu yang sebetulnya sudah anda miliki (meskipun bisa anda bangun dan bisa anda pelajari), image adalah sesuatu yang belum anda miliki namun ingin anda capai atau anda ciptakan. Berbicara tentang image memang lebih banyak berhubungan dengan profesi dan biasanya image yang ingin diciptakan akan bergantung pada profesi yang dijalani.

Semua orang pasti memiliki image diri yang diinginkan, entah berupa profil idola atau bintang terkenal, profil ibu kandung, ataupun sekedar profil diri anda yang lebih sukses. Anda tentu pernah melihat seorang wanita lewat dan anda memandangnya sambil berkata dalam hati, "aku ingin tampil seperti dia". Atau mungkin kolega maupun bos anda yang

penampilannya sangat berkenan di hati anda. Semua itu adalah *image* diri yang ingin anda gapai dan ingin anda bangun, baik untuk meningkatkan rasa percaya diri anda, maupun untuk membuat orang lain melihat anda seperti apa yang anda inginkan. (dikutip dari: Viliaciputra's blog, 6 April 2008)

2.6 Kameramen

Kameramen atau juru kamera adalah karyawan film dan televisi profesional yang berfungsi sebagai perekam unsur visual dengan kamera, baik mekanik maupun elektornik dalam pembuatan film, serta bertanggung jawab atas kualitas teknis, artistik dan dramatis rekaman tersebut. (Jaka Warsihna, 2009:22). Tugas seorang juru kamera ialah mengalihkan wujud (*transform*), dari berbagai ide yang terdapat dalam batin dan kata yang tertulis di atas naskah skenario, ke dalam bentuk citra pada film. Proses ini memiliki tiga buah persyaratan yaitu, pengetahuan teknis, kepekaan artistik dan kemampuan untuk dapat berkolaborasi dengan orang lain dalam proses kreatif itu, baik dalam

menerima berbagai saran dari orang lain tanpa merasa di rendahkan, dan juga memberikan segala kebebasan dan ketulusan berbagai gagasan pribadinya untuk mendapatkan hasil yang bersifat kolektif.

2.7 Standar Operasional Prosedur Kameraman

Menurut Iqra al Firdaus dalam bukunya " Buku Lengkap Menjadi Kameraman Profesional " (2011) SOP seorang kameramen meliputi saat sebelum berangkat dan saat dilokasi :

Sebelum berangkat:

1. Persiapkan kamera dan perlengkapannya (baterai, lampu, tripod, *microphone*, kabel, dll)
2. Check baterai, atur brightness dan kontras di *view finder*, sekaligus check audio. Setelah selesai, lihat hasil melalui VTR.
3. Jangan sekali-kali men-switch Power kamera ke posisi ON/OFF tanpa terlebih dahulu memastikan bahwa switch MONITOR dalam posisi STBY (*stand by*).
4. Ketahui tugas dan diskusikan dengan sutradara / pengarah acara, kira-kira naskahnya akan seperti apa sehingga punya bayangan gambar yang akan diambil.

Di Lokasi:

1. Lakukan White & Black Balance (WBB). Selalu lakukan WBB jika temperatur sumber cahaya yang dominan berubah (dari dalam keluar ruangan, mendung, pagi ke siang, sore).
2. Check lagi color bars dan audio sekali lagi.
3. Sesuaikan filter dengan kondisi pencahayaan yang tersedia.
4. Bersiaplah untuk shooting.
5. Jangan ambil gambar terlalu panjang atau terlalu pendek.
6. Sisakan diawal gambar untuk pre-roll sekitar 5 detik, dan di akhir gambar sekitar 3 detik. Usahakan selalu menyediakan gambar *Establishing* (pengenalan lokasi) dan Intercut (detail).

2.8 *Competition* (*Komposisi*)

Pengertian komposisi adalah pengaturan atau penataan, penyusunan dan penempatan unsur – unsur gambar (*Visual Elements*) kedalam *frame* gambar. Komposisi gambar harus memperhatikan faktor keseimbangan, keindahan, ruang dan warna dari unsur – unsur gambar serta daya tarik tersendiri. Sedangkan yang dimaksud unsur – unsur gambar adalah apa saja yang dilihat oleh mata atau lensa kamera di lokasi. Bisa berupa

tokoh, termasuk kostum dan tata rias, lokasi, property, dekorasi, warna, dan cahaya (Tahapary, 2002:54).

Apabila idiom – idiom, lambang – lambang, gerak, mimic, cahaya bahkan suarapun yang terkandung dalam unsur – unsur gambar saling berkomunikasi dan dapat dipahami oleh penonton, maka hal inilah yang disebut bahasa gambar. Dengan demikian bahasa gambar merupakan alat untuk berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu yang diinginkan komunikator.

Komposisi yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu

(Tahapary, 2002:54) :

1. Unsur – unsur gambarnya menyatu,
2. Menciptakan hubungan psikologis dan ruang antar unsur – unsur gambar,
3. Mengarahkan perhatian penonton kepada unsur – unsur gambar terpenting (*point of interest*) dalam frame,
4. Menghasilkan gambar yang menarik dan indah untuk dilihat.
Dalam komposisi menunjukkan ada beberapa aspek umum yang terkait dengannya sesuai dengan apa yang dilihat dan dirasakan penonton, yaitu aspek *Framing* dan aspek *Camera Angle*.

2.9 *Frame* (Bingkai Gambar)

Istilah *Framing* (Pembingkai) itu sendiri adalah penempatan unsur – unsur gambar kedalam *frame*, dengan tujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta mengarahkan perhatian penonton ke suatu pusat perhatian. Disamping itu untuk terpenuhinya unsur keseimbangan *frame* kiri dan kanan, atas dan bawah dalam pengelompokan (Taharapy, 2002).

Dalam pemingkai, pedoman *The Rule of Third* tetap berlaku dengan cara penempatan dan pengelompokan unsur – unsur gambar dalam bentuk atau formasi : Pertigaan Horisontal dan Vertikal, Bentuk Garis (*Line Form*), *Geometric Form*, *Triangular Grouping*, *Balance and Unbalance Grouping*, serta *Foreground and Background Grouping*.

2.10 *Angle Camera*

Angle kamera adalah peletakan kamera pada sudut pandang pengambilan yang tepat dan mempunyai motivasi tersendiri. Dalam produksi penata kamera harus mengambil sekian banyak shot dari unsur gambar yang ada dilokasi kejadian sesuai dengan alur cerita. Tiap shot membutuhkan penampilan kamera pada posisi yang paling baik, indah dan menarik bagi pandangan

mata penonton. (Jaka Warsihna, 2009:28). Penata Kamera harus mengetahui *angle* kamera yaitu :

1. Top Angle

Teknik

pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi tepat di atas obyek bidikan, atau setara dengan arah jarum jam menunjuk angka pukul 12.00. Fungsi teknik ini menjelaskan tentang obyek yang dibidik itu dalam keadaan tertekan, misalkan untuk pengadegan obyek dalam keadaan sedih, karena sedang dimarahi oleh ayahnya atau juga seseorang yang lagi diputusin hubungan dengan ceweknya. Pada keadaan yang ramai dimana obyek bidikan banyak akan mengisyaratkan suatu obyek terlihat lebih kecil dan menunjukkan kesan perspektif menurun.

2. High Angle

Teknik

pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi di atas obyek bidikan, atau setara dengan arah jarum jam menunjuk angka pukul 12.05. sampai 15.00, atau sudut 5 derajat samap 90 derajat. Pengertian lain menyamakan dengan istilah *Bird View Angle* dengan penjelasan bahwa pengambilan teknik ini dilakukan dengan posisi kamera berada diatas obyek dengan kemiringan tertentu

dan posisinya bisa berada disekitar atas obyek, bisa kiri, kanan, depan maupun dibelakang obyek tergantung dari permintaan sutradara yang mendirectnya. Fungsi teknik ini adalah untuk menciptakan karakter obyek menjadi tertekan, dan pandangan obyek dalam bidikan kamera terlihat lebih kecil.

3. Eye Level Angle

Teknik pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi di sejajar dengan pandangan mata, baik berdiri maupun ketika duduk antara obyek dan kamera dkedudukannya sejajar, atau setara dengan arah jarum jam menunjuk angka pukul 03.00/15.00 bisa juga dengan pukul 09.00/21.00. Pengertian lain menyamakan dengan istilah sudut 90 derajat dengan penjelasan bahwa pengambilan teknik ini dilakukan dengan posisi kamera berada sejajar dengan obyek dalam pandangan mata secara horizontal, dimana dalam praktek pengambilannya bisa berada di kiri, kanan, depan maupun dibelakang obyek tergantung dari permintaan sutradara yang mendirectnya.

4. Low Angle

Teknik pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi di bawah obyek bidikan, atau setara dengan arah jarum jam

menunjuk angka pukul 15.05. sampai 17.50, atau sudut 95 derajat samap 170 derajat. Pengertian lain memberikan penjelasan bahwa pengambilan teknik ini dilakukan dengan posisi kamera berada dibawah obyek dengan sudut kemiringan tertentu ke arah bawah dan posisinya bisa berada disekitar bawah obyek, bisa kiri, kanan, depan maupun dibelakang obyek tergantung dari permintaan sutradara yang mendirectnya. Fungsi teknik ini adalah untuk menciptakan karakter obyek menjadi berkekuatan tinggi terlihat perkasa, dan pandangan obyek dalam bidikan kamera terlihat perspektif yang meninggi hingga sang obyek seperti sorang jagoan yang macho.

5. Frog Angle

Teknik pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi di sejajar dengan alas dimana posisi kamera berdiri dalam ketinggian kurang lebih 30 cm. Pengertian lain menyamakan dengan penjelasan bahwa pengambilan teknik ini dilakukan dengan posisi kamera berada sejajar alas kamerah misalnya tanah, lantai ataupun meja dimana obyek yang di bidik berada diatasnya. Dalam praktek pengambilannya teknik ini bisa berada di kiri, kanan, depan maupun dibelakang obyek tergantung dari

permintaan sutradara yang mendirectnya. Fungsi teknik ini adalah untuk menciptakan karakter obyek menjadi dalam keadaan lebih jelas.

6. Bottom Angle

Teknik pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi tepat di bawah obyek bidikan, atau setara dengan arah jarum jam menunjuk angka pukul 06.00. atau 18.00. Fungsi teknik ini menjelaskan tentang obyek yang dibidik itu dalam keadaan diatas, misalkan untuk pengadegan obyek dalam perjalanan di sebuah hutan disampingnya terdapat pohon-pohon yang menjulang tinggi.

2.11. Field Of View

Beberapa jenis komposisi yang umum digunakan dari segi ukuran (*field of view*) yang akan diambil adalah sebagai berikut :

a. Extreme Close Up

Pengambilan gambar yang sangat dekat sekali dengan objek, sehingga detil objek seperti pori-pori kulit akan jelas terlihat.

b. Head Shot

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga dagu.

c. Close Up

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga bahu.

d. Medium Close Up

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga dada.

e. Mid Shot

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga pinggang.

f. Medium Shot

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga lutut.

g. Full Shot

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga kaki.

h. Long Shot

Pengambilan gambar dengan memberikan porsi background atau foreground lebih banyak sehingga objek terlihat kecil atau jauh.

3.1. Deskripsi Karya

Dalam program acara TV *Video Magazine* dengan judul *Teropong* konsep yang disajikan mengangkat topik pembahasan tentang anak muda di kehidupan sehari-hari. Pada episode kali ini *Teropong* mempunyai tiga segmen liputan yaitu liputan tentang hobi kedua tentang liputan profil serta wirausaha muda dan ketiga liputan tentang gaya hidup anak muda masa kini. Berikut deskripsi program *video magazine* tersebut:

Judul Program :
 TEROPONG
 WIRAUSAHA
 Episode: Kota Semarang
 Media :
 Televisi
 Format Program :
 Video Magazine
 Target Audience :
 Remaja dan Dewasa
 Hari Tayang: Setiap hari
 Sabtu
 Jam Tayang :
 15.00 WIB
 Durasi :
 30 menit.

3.2. Analisa Obyek

Dalam Progam acara TV Video Magazine Teropong Wirausaha episode sorot kota Semarang kali ini akan mengulas tentang kehidupan para kawula muda mulai dari hobi, profil, dan info tempat nongkrong yang tentunya masih ada kaitanya dengan dunia anak muda. Alasan penulis memilih tema anak muda karena menariknya kehidupan sisi anak muda saat ini dan topik pembahasan tidak terbatas, maka acara yang diberi judul Teropong ini sangat sesuai karena menyoroti tentang kehidupan anak muda masa kini. Episode kali ini Teropong akan disajikan oleh host Ocha Oneza yang akan membawakan acara dari awal sampai akhir.

Untuk *take* pengambilan gambar dilakukan di *outdoor* dan *indoor*. Pada progam acara Teropong ini penulis memilih narasumber dan *talent* yang

benar dan *real* tidak ada rekayasa dalam peliputannya serta berkompeten dibidangnya. Adapun empat narasumber diantaranya :

1. Di segmen hobi penulis memilih Sasa sebagai pecinta reptil. Sasa sudah sangat berkompeten untuk membagi pengetahuan tentang reptil dari cara merawat, beternak, sampai menjadikan hobinya itu menjadi peluang usaha.
2. Di segmen profil wirausaha penulis memilih Ayudya serta Bejo dan Ari. Ayudya berstatus sebagai mahasiswa dengan wirausahanya di bidang fashion dan kuliner yang mempunyai konsep rumahan dengan nama Homie. Bejo dan Ari yang menggeluti usaha sablon dengan konsep rumahan.
3. Di segmen gaya hidup penulis menyoroti tentang gaya hidup anak muda yang menjadikan cafe sebagai tempat nongkrong. Pada segmen ini penulis memilih Five Points Cafe sebagai tempat nongkrong yang *recommended*.

Alasan penulis memilih para narasumber tersebut karena narasumber tersebut memiliki jiwa wirausaha yang tinggi. Mayoritas narasumber tersebut adalah mahasiswa. Dan usaha yang digeluti narasumber tersebut adalah usaha yang sedang digemari anak muda saat ini.

3.3. Komparasi Program

3.3.1. Program Televisi One Stop Football

Adalah sebuah program televisi yang mengangkat tema olahraga dan menghadirkan info seputar sepakboladan profil pemain sepakbola tiap minggunya.

- **Kelebihan:**

Acara ini menggunakan host yang sangat pintar dan professional. Acara ini juga mengandung informasi yang dibutuhkan pemirsa yang terlewat menyaksikan tim kebanggannya tampil atau pertandingan yang tidak disiarkan langsung oleh televisi. Semua terangkum lengkap pada acara ini.

- **Kekurangan:**

Tayangan ini tidak meyuguhkan info seputar kompetisi elit di benua amerika.

3.3.2. Program Televisi Ragam Indonesia

Program acara televisi ini berdurasi 30 yang ditayangkan pada pukul 06.00. Menyajikan berbagai

informasi tentang kuliner maupun kerajinan yang ada di masyarakat.

- **Kelebihan:**

Di Indonesia jarang sekali ada acara seperti itu, dan berita-berita yang disuguhkan sangat menarik dan juga unik.

- **Kekurangan:**

Jika tayangan ini secara terus menerus berurutan segmen-segmen nya mungkin akan terlihat monoton dan membosankan.

3.3.3. Teropong Wirausaha Komparasi dari karya one stop football dan ragam indonesiadengan karya ini adalah:

- **Teropong**

Wirausaha sudah sangat sesuai dengan teori mengenai video magazine.

- **Teropong**

Wirausaha lebih menyoroti tentang kehidupan anak muda di daerah, yang bertujuan sebagai program acara yang dapat menginspirasi generasi muda di indonesia.

3.4. Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

3.4.1. Konsep Kreatif

Dalam episode sorot kota Semarang, acara Teropong Wirausaha yang terinspirasi dari acara yang sudah sukses di stasiun TV swasta dibawakan dengan satu host wanita. Dalam setiap segmennya, Teropong menyajikan informasi-informasi yang menarik bagi para anak muda, seperti contoh segmen hobi pecinta reptil, profil wirausaha muda, dan info tentang tempat nongkrong masa kini yang didalamnya dibawakan oleh seorang host.

Dalam proses produksi Teropong Wirausaha di buat dengan konsep matang mulai dari pemilihan host, pemilihan lokasi produksi, bahkan crew yang dipilih berkompeten dibidangnya.

3.4.1.1. Sinopsis

Hiburan memiliki daya tarik tersendiri bagi semua orang. Pada saat ini setiap orang di dunia ini yang sadar pasti akan butuh sesuatu

yang menghibur dan memberikan suasana yang fresh untuk jasmani dan rohani. Sebagian besar program televisi memberikan hiburan di bidangnya masing-masing. Dengan adanya program *video magazine* Teropong Wirausaha, selain bisa menjadi program hiburan untuk masyarakat, juga masyarakat akan lebih mengetahui tentang sesuatu hal kecil yang tidak banyak diperhatikan oleh masyarakat namun jika kita mau memperhatikan lebih jelas, mereka memiliki sesuatu yang sangat menarik. Segmen hobi yang menyoroti seorang pecinta reptil bernama Sasa yang telah menggeluti dunia reptil selama kurang lebih dua tahun

dan menjadikan hobinya itu sebagai peluang usaha. Segmen Profil

Wirausaha Muda yang menyoroti Ayudya seorang mahasiswa yang juga menggeluti usaha di bidang fashion dan kuliner dengan konsep rumahan yang bernama Homie dan Bejo serta Ari yang berwirausaha di bidang jasa sablon dengan konsep rumahan. Dan pada segmen gaya hidup anak muda ini mengulas beberapa hal menarik tentang salah satu cafe di kota semarang yaitu Five Points sebagai tempat nongkrong *recomended* di semarang. Keempat topik tersebut disoroti oleh Teropong Wirausaha yang disajikan oleh satu host.

3.4.1.2. Treatment

T
abel
3.1 Tre
atment

NO	VIDEO
SEGMENT 1	
1	Opening Tune
2	Snapshot Isi Program
3	<ul style="list-style-type: none"> • Opening Host • Review Program
4	Pengantar Host
5	Insert Video Segmen Hobbie "Reptil"
6	Closing Segmen 1
7	Bumper Out
SEGMENT 2	
8	Bumper In
9	<ul style="list-style-type: none"> • Opening Host • Pengantar Segmen Usaha Muda
10	Insert Video Segmen Usaha Muda <ul style="list-style-type: none"> • Video "Homie" • Pengantar Host • Video "Sablon"
11	Closing Segmen 2 + Review Usaha Muda
12	Bumper Out
SEGMENT 3	
13	Bumper In
14	<ul style="list-style-type: none"> • Opening Host • Pengantar Segmen Tempat Tongkrong

15	Insert Video Segmen Tempat Tongkrong		Narasi						UNTU MELI SASA JENIS DAN S MERA DAN I LANG BARE
	<ul style="list-style-type: none"> • Video “Five Point” • Voxpop 								
16	Closing Program								
17	Closing Tune								
18	Credit Title								
		7	WAWANCARA						1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

3.4.1.3. Naskah

Tabel 3.2 naskah

NO	VIDEO	DUR	AUDIO		
1	OPENING TUNE	20''	MUSIK		
2	HIGHLIGHTS	10''	ISI PROGRAM		
3	OPENING HOST	25''	HAI SOBAT MUDA SEPerti BIASA SAATNYA AKU NEMENIN KALIAN // YAK / KALI INI AKU BAKAL NGAJAK KALIAN UNTUK MEMANFAATKAN WAKTU LUANG DENGAN LIPUTAN MENARIK / SEPUTAR PENGETAHUAN TENTANG REPTIL / TEMPAT NONGKRONG YANG ASYIK / DAN MASHI BANYAK LAGI / BARENG (NAMAHOST) HANYA DI TEROPONG WIRAU SAHA //	15''	NAH I TENT KELI JENIS DAN I DISIS YANG KEUN KESE SO JA KARN BALIK MENA
4	REVIEW	5''	MUSIK		
5	HOST OPENING SEGMENT 1	10''	SOBAT MUDA TAU GAK SIH APA YANG DINAMAKAN REPTIL ? YAK / BINATANG MELATA YANG BERDARAH DINGIN DAN MEMILIKI SISIK DISEKujur TUBUHNYA//		
6	LIPUTAN SEGMENT HOBBIE (NARASI)	3'	NAH YANG SATU INI ADALAH PECINTA REPTIL SOBAT MUDA //		
			MEMILIKI NAMA SUSA INI	10''	
			MEMILIKI BUMPER INI	10''	

10	HOST OPENING SEGMENT 2	25''	HAI SOBAT MUDA MASIH BARENG (NAMAHOST) //		
			OYA BANYAK YANG BERANGGAPAN MASA MUDA ADALAH (NARASI) BERSENGSANG // NAMUN BAGI GADIS CANTIK BERNAMA AYUDYA FITRIANA / MASA MUDA ADALAH MASANYA UNTUK MEMBUKA USAHA // BEGITU PULA DENGAN DUA COUPON PERIODE YANG LEBIH	15''	HMM DAN DENG KONS NYAM AYUD SEBA YANG
			MEMILIH BUNYI LUTTI USAHA	10''	
11	LIPUTAN USAHA MUDA (NARASI)	3'	SABLON LIPUTAN MENGENAI WAKTU SABLON (NARASI) APA LIPUTANNYA // YUK KITA SAKSIKAN //	3'	SOBA SIH K DENG YANG SEKA TERB NAH I GOKI MENA DENG YANG ATLA SALA RUMA DIGEM MUDA
			BERAWAL DARI USAHA FASHION STORE MASA SMA / AYUDYA KINI MERAMBAH DUNIA USAHANYA DENGAN KONSEP RUMAH // HOMIE / BAK RUMAH SENDIRI YANG BISA MEMANJAKAN SOBAT MUDA // DISINI KITA BISA MENIKMATI SAJIAN LEKER DAN JUS // GAK CUMA ITU SOBAT MUDA / SEMBARI KITA MENIKMATI SAJIAN TERSEBUT DA		1. 2. 3. 4.
12	WAWANCARA		1. PROFIL 2. AWAL USAHA 3. KONSEP DAN IDE USAHANYA SENDIRI 4. BAGAIMANA PENYAJIAN DAN PEMASARANNYA 5. VARIAN MENU DAN HARGA 6. MENU ANDALAN 7. TANTANGAN		5. 6. 7. 8.
			17. TANTANGAN HOST CLOSING	15''	NAH I HOMI
			SEGMENT 2		

			B M M U S	PENGANTAR (NARASI)		DENG FIVE BAGA PARA SINGC
				MASA MUDA/ BALIK LAGI NI HAL-HAL YANG POSITIF DAN TERUS BERKREATIVITAS YAK // JANGAN KEMANAMANA STAY TERUS DI TEROPONG WIRAUUSAHA//CLOSING	25'' 20''	1. 2. YAP S KITA BINA SERTA USAH KITA POINT NONC GAK T PENG MUDA HARI BERS. ACAR WIRA
18	BUMPER OUT	10''				
	BUMPER IN	10''				
19	HOST OPENING SEGMENT 3	10''		SOBAT MUDA/ BALIK LAGI NI BARENG (NAMA HOST) HANYA DI TEROPONG WIRAUUSAHA // NAH SOBAT MUDA KALAU KAMU KAMU LAGI SUWUNG BORING DAN BINGUNG MAU NGAPAIN / ADA SATU REFERENSI YANG PAS UNTUK SOBAT MUDA NIH//		
20	LIPUTAN TEMPAT NONGKRONG (NARASI)	3'		TERGABUNG DARI LIMA OWNER YANG KECE TERBENTUKLAH FIVE POINTS CAFE // DENGAN KONSEP KAFE YANG MENARIK MENJADI KASINOVEMENT CAFE 5'' SEBAGAI TEMPAT NONGKRONG 5'' DI SEMARANG YANG SERING DI KUNJUNGI MUDA // PENASARAN DENGAN CAFE YANG SATU INI ? KITA NGOBROL YUK DENGAN SALAH SATU OWNERNYA// 3.4.1.4 Shooting Script		
21	WAWANCARA			1. PROFIL Tabel 3.3 shooting script 2. MAKNA DARI FIVE POINT 3. KONSEP DAN IDE I. Scene 1 USAHANYA SENDIRI NO LOCATION TYPE SHOT 1 PEMASARANNYA Bareng Muda 2 BARENG MUDA FS, MS 5. VARIAN MENU DAN MENU ANDALAN 6. TARGET KONSUMEN 7. KISARAN HARGA II. Scene 1		
22	LIPUTAN	10''		NO LOCATION TYPE SHOT		

1	Rumah Sasa	Any shot	lancar dan tidak
2	-	-	Narasumber even

III. Scene2

NO	LOCATION	TYPE SHOT	ACTION
1	Cafe Homie	FS	selama produksi VI Cafe Homie
	-	-	adalah sebagai Video & wawancara narasi Cafe berikut : Homie
2	Rumah Bejo	Any shot	Canon DSLR 550 D VI Sablon Wawancara Kamera DSLR

IV. Scene3

NO	LOCATION	TYPE SHOT	ACTION
1	Five Points Cafe	Any shot	berguna untuk mengambil gambar gambar kamera jenis Points ini
2	Five Points Cafe	Any shot	Wawancara kemampuan

3.4.2 Konsep Teknis

Setiap pembuatan program Video magazine pasti memerlukan konsep teknis yang matang. Agar ketika proses produksi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Dan berikut adalah konsep-konsep teknis yang akan menunjang produksi atau keperluan penciptaan lainnya :

3.4.2.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam pembuatan sebuah program acara TV Video Magazine harus memperhatikan alat dan bahan yang digunakan, agar produksi dapat berjalan dengan


yang digunakan selama produksi VI Cafe Homie adalah sebagai Video & wawancara narasi Cafe berikut :
Canon DSLR 550 D VI Sablon Wawancara Kamera DSLR (Digital Single-Lens Reflex) sangat berguna untuk mengambil gambar gambar kamera ini jenis Points ini wawancara kemampuan menggunakan *flash* yang kuat untuk waktu gelap dan menggunakan berbagai lensa seperti lensa makro untuk subjek kecil, lensa lebar untuk pemandangan atau foto sekelompok orang, lensa telefoto untuk mengambil gambar objek dari kejauhan, lensa zoom untuk mengambil objek dari jauh dan dekat. Format sensor kamera DSLR ada beberapa jenis. Setiap format hanya sesuai digunakan dengan lensa-lensa tertentu dan adakalanya

penggunaan lensa yang bukan direka untuk format itu, akan memberikan perubahan dari segi keluasan sudut pandangan, *Depth of field* dan berbagai faktor lain. Format kamera juga mempengaruhi kualitas gambar yang terhasil dari segi jumlah data dan *sensitivity* kepada cahaya. Format seperti *full frame* memberikan kualitas gambar terbaik dan warna yang lebih cantik walaupun pada ISO yang sangat tinggi. *Digital full frame* DSLR ada kamera yang menggunakan sensor bersize seperti film 35mm. Apabila lensa yang direka untuk kamera 35mm diletakkan pada kamera *full frame*, sudut pandangan lensa tersebut adalah sama dengan sudut pandangan apabila lensa tersebut diletakkan pada kamera 35mm. Kelebihan Canon DSLR 550 D adalah gambar yang dihasilkan jadi lebih jernih,

dan jelas. Membuat efek ruang yang ada di gambar terlihat lebih luas, noise terdengar lebih berkurang dari sebelumnya. Jadi membuat hasil gambar lebih maksimal.

Tabel 3.4 peralatan produksi

Jenis Peralatan		
Nama	Tipe	Mer
Kamera	DSLR 550 D 	Canon
Mikrofon	ME 66	Sennhe
Headset	SHP 2500 	Philip

Pemantul Cahaya	Reflektor	Monitor 17"	Putih	L177/swb 1	LG
Tripod	FT- 20 J 	Libec 3.4.2.2	Coklat	1	
Memory Kamera External	16 Gb	Sony	Hitam		

Tabel 3.5 Peralatan paska produksi

Tabel Paska Produksi			apakah berfungsi dengan baik		
Nama	Type	Merk	Warna	Fungsi	Men-
Hardisk	500 Gb	Wide	switch Power	kamera ke	Simpan data
Headset	SHP 2500	Philips	terletak di	dahulu	Memastikan
Software Foto dan Video	Adobe Premiere Pro CS 5	-	Menggunakan sistem	video	lebih
	Adobe Photoshop CS5	-	kamera DSLR Canon 60D	Mengedit video	dan foto
	Adobe After Effect CS5	-	untuk mengambil	insert	statement-
Audio	Adobe premiere CS 5	-	Membuat	Shooting list	
Operation System (OS)	Core 1. 5		akan mempermudah	Sistem Operasi	
Memory Komputer	GT 430 Vga = 8 Gb	Nvidia G Force 2.	gambar apa saja yang akan	Hitam	Menyimpan Data

- Lakukan White Balance dengan menggunakan satuan Kelvin (Canon 60D), Preset (Canon 550D)
- Check sekali lagi ISO, *Shutter speed* dan *Iris* sesuai dengan kondisi cahaya di lapangan.
- Sesuaikan filter dengan kondisi pencahayaan yang tersedia.
- Bersiaplah untuk shooting.
- Jangan ambil gambar terlalu panjang atau terlalu pendek.
- Sisakan diawal gambar untuk pre-roll sekitar 5 detik, dan di akhir gambar sekitar 3 detik.
- Usahakan selalu menyediakan gambar *Establishing* (pengenalan lokasi) dan *Intercut* (detail)

3.5. Proses Berkarya
 Fred Wibowo (1997:20) menjelaskan bahwa tahapan produksi meliputi pra produksi, produksi, pasca produksi. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut :

3.5.1 Pra Produksi

- Pengumpulan data
 Untuk dapat membangun kekuatan program Video Magazine yang lebih nyata dalam cerita, penulis harus melakukan survei dan observasi yang dilakukan dengan metode wawancara dengan narasumber terkait.
- Pembentukan kerabat kerja
 Kerabat kerja yang terlibat dalam pembuatan progam acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha ini adalah :

1. Perancang Acara :Resa Alen Surya
2. Pengarah Lapangan :Resa Alen Surya dan Halim L
3. Penulis Naskah : Mauliana Ayu
4. Juru Kamera : Puguh Aji S dan Rizki Boni Mores
5. Penyunting Gambar : Rizki Boni Mores
6. Pengisi Suara : Mauliana Ayu
- 7.Pencatat Adegan : Mauliana Ayu
- 8.Properti dan Alat : Puguh Aji S dan Halim Lukman
- 9.Dokumentasi : Halim Lukman
10. Pembawa Acara : Anbiya Oneza

- Penyusunan

Anggaran Biaya

No.	Keterangan
1.	Survey dan hunting lokasi
2.	Sewa kamera,boomer dan tenaga crew

3.	Konsumsi @Rp.20.000,- X 6 orang X 4 hari	• Rp. 480.000,00
5.	Transportasi	Rp. 50.000,00
6.	Kenang-kenangan Narasumber	Rp. 450.000,00
7.	Biaya lain-lain	Rp. 100.000,00
8.	Total	Rp. 2.130.000,00

Tabel 3.5.1

Penyusunan Anggaran Biaya

- Pertemuan tim produksi Penulis melakukan rapat koordinasi bersama tim produksi untuk membicarakan secara detail tema yang akan diangkat dan membicarakan metode teknis yang akan digunakan dalam pembuatan program acara TV Video Magazine Teropong Wirausaha. Pertemuan tim produksi dilakukan 2 minggu sebelum shooting hari pertama.
- Hunting Lokasi Penulis dan tim produksi mencari lokasi –lokasi yang sesuai untuk lokasi shooting program acara TV video magazine Teropong Wirausaha. Hunting lokasi diperlukan untuk merencanakan pengambilan – pengambilan gambar yang diinginkan.

3.5.2 Produksi

Pengambilan gambar program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha ini berlangsung selama empat kali, yaitu yang pertama tanggal 15 Desember 2013. Shooting dilaksanakan kembali pada tanggal 22 Desember 2013 berlanjut tanggal 3 Januari 2014 dan shooting terakhir berjalan lancar pada tanggal 24 Januari 2014. Berikut Proses shooting program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha :

- Hari pertama : 15 Desember 2013

Shooting hari pertama dilakukan di rumah Sasa, untuk pengambilan gambar segmen hobi pecinta reptil.

- Hari kedua : 22 Desember 2013

Pada shooting hari kedua ini diagendakan mengambil gambar profil wirausaha profil

usaha Ayudya dan pengambilan gambar di cafe Five Points.

- Hari ketiga : 3 Januari 2014
Pada hari ketiga ini melakukan pengambilan gambar di atlas slow city tempat sablon Bejo dan Ari.
- Hari Keempat 24 Januari 2014
Agenda shooting hari terakhir ini digunakan untuk mengambil gambar host mengenalkan acara, dari mulai segmen pertamasampai host closing acara.

3.5.3 Pasca Produksi

Pada proses pasca produksi ini terdiri dari proses editing. Disini peran kameraman tidak begitu menonjol karena editor lah yang berperan penting. Meski begitu, kameraman harus tetap turut serta bersama sang editor sambil memberikan masukan gambaran yang diinginkan. Adapun proses pasca produksi antara lain :

- a. Logging
Sebelum pelaksanaan editing, terlebih dahulu melakukan pendataan dengan logging untuk membuat editing list. Logging ini merupakan

pendataan timecode yaitu dengan melihat hasil gambar yang telah diambil dan mencatat mana saja yang dipakai maupun tidak dipakai.

- b. Offline editing
Proses menyatukan beberapa gambar yang sudah dipastikan akan dipakai. Proses ini hanya sekedar mengurutkan gambar, namun sudah mulai terlihat runtutan ceritanya dari awal hingga akhir.
- c. Transisi
Pemberian transisi antar gambar, baik itu cut, dissolve, maupun dip to black agar lebih sistematis dan dinamis.
- d. Online editing
Yang meliputi pemberian efek warna, efek suara, dan efek gambar serta memberikan title seperti judul, nama pemain, nama kru. Selain itu diberikan tambahan grafis pada gambar.
- e. Preview
Melihat hasil editing dan melakukan koreksi-koreksi yang diperlukan.
- f. Mixing dan mastering

Penyelarasan semua elemen yang ada di editing seperti musik, sound effect, Balancing audio, serta mastering to tape untuk hasil akhir.

B
A
B

I
V

IMPLEMENTASI DAN ANALISA KARYA

4.1 Implementasi Karya

Print Out

Dalam produksi program acara TV berjudul Teropong Wirausaha ini penulis bertugas sebagai Kameraman atau Juru Kamera. Secara keseluruhan aspek - aspek yang diinginkan sudah tercapai dengan baik namun hasil yang diperoleh belum sesuai dengan harapan, karena terkendala faktor cuaca dalam produksi Video Magazine ini. Berikut print out per scene serta penjabarannya.



Gambar 4.1. Bumper in Program.



Gambar 4.2. Highlights Program.

Type shot : Any Shot



Gambar 4.3. Host Ocha Oneza membuka Program Acara.

Type shot : Medium Shot
 Lokasi : Kawasan Tugu Muda



Gambar 4.5. Insert Cafe Homie.

Type Shot : Any Shot
 Lokasi : Homie JL. Tegalsari Raya No. 4



Gambar 4.4. Insert Segmen Hobi Pecinta Reptil.

Type shot : Medium Shot
 Lokasi : Banyumanik Semarang



Gambar 4.6. Insert Segmen Profil Usaha Muda Atlas Slow City Sablon.

Type Shot : Any Shot
 Lokasi : Mrican Semarang



Gambar 4.7. Insert Segmen Info Tempat Nongkrong Five Points Cafe.

Type shot : Any Shot
Lokasi : Tembalang Semarang



Gambar 4.9. Wawancara dengan Ayudya Fitriana pemilik Homie.

Type Shot : Medium Shot
Lokasi : Homie JL. Tegalsari Raya No. 4



Gambar 4.8. Wawancara dengan Sasha (Pecinta Reptil).

Type Shot : Any Shot
Lokasi : Banyumanik Semarang



Gambar 4.10. Insert Segmen Hobi Pecinta Reptil.

Type Shot : Any Shot
Lokasi : Banyumanik Semarang



**Gambar 4.11. Wawancara
Segmen Info Tempat Nongkrong.**

Type Shot : Medium Shot
Lokasi : Five Points

Cafe Tembalang Semarang



**Gambar 4.13. Host Ocha Oneza
membuka segmen ketiga.**

Type Shot : Full Shot
Lokasi : Kawasan Tugu

Muda



**Gambar 4.12. Host Ocha Oneza
membuka segmen kedua.**

Type shot : Medium shot
Lokasi : Kawasan Tugu

Muda Semarang



**Gambar 4.14. Wawancara
Pengunjung Five Points Cafe.**

Type Shot : Any Shot
Lokasi : Five Points
Cafe Tembalang Semarang



Gambar 4.15. Host Ocha Oneza menutup program acara Teropong Wirausaha.

Type Shot : Knee Shot
Lokasi : Kawasan Tugu Muda Semarang

4.2 Analisa Karya

Karya Program acara TV dengan judul Teropong Wirausaha ini memiliki kelebihan tersendiri, meskipun ada beberapa hal yang menjadi kekurangannya. Meski begitu, penulis yakin kedepannya karya seperti Teropong Wirausaha ini akan banyak diikuti oleh karya-karya lainnya .

Berikut SWOT (Kelebihan, Kekurangan, Peluang, Ancaman) dari karya progam acara TV Video Magazine Teropong Wirausaha :

1. Kelebihan

- Karya program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha ini lebih menarik karena memuat satu tema tapi untuk

topic pembahasannya lebih luas.

- Karya Program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha ini mengangkat kreatifitas anak muda yang mengisi masa mudanya dengan kegiatan positif yaitu berwirausaha.
- Karya ini juga memberikan informasi dan inspirasi untuk anak muda di indonesia khususnya.

2. Kekurangan

- Meskipun memiliki beberapa kelebihan, program acara Teropong Wirausaha masih memiliki kekurangan diantaranya yaitu topik yang dibahas simple dan hanya pembahasan tentang kehidupan anak muda.

3. Peluang Program

- Untuk kedepannya penulis yakin bahwa program Video Magazine semacam Teropong Wirausaha ini akan menjadi favorit masyarakat terutama para anak muda. Karena selain memberikan tontonan yang menarik, program semacam ini juga menginspirasi dan memberikan edukasi kepada pemirsanya.
- Dalam episode selanjutnya penulis sudah memiliki beberapa gambaran episode yang akan dibahas pada lima episode mendatang, yaitu :

- Liputan wirausaha muda di kota Solo
- Liputan wirausaha muda di kota Yogyakarta
- Liputan wirausaha muda di kota Tegal
- Liputan wirausaha muda di kota Kudus
- Liputan wirausaha muda di kota Pekalongan

4. Ancaman untuk program

- Penulis yakin bahwa program acara ini tidak akan membawa dampak yang buruk bagi penontonnya. Justru sebaliknya, program Video Magazine ini memiliki pesan edukatif dan Inspiratif serta dapat memotivasi para penonton. Jadi tidak ada ancaman seperti penyekalan pada program ini, karena program ini berkompeten serta original.

4.3 Laporan Penciptaan

Proses produksi program acara TV Video Magazine dengan Judul Teropong Wirausaha ini berjalan

sesuai dengan jadwal kerja produksi yang sebelumnya telah ditetapkan. Meskipun ada beberapa konsep yang berubah dari konsep awal yang sudah dirancang. Hal itu dikarenakan adanya narasumber yang membatalkan liputan dan kondisi cuaca buruk dimana penulis produksi pada musim hujan sehingga penulis harus membentuk plan B, serta hasil yang diperoleh untuk pengambilan gambar tertentu kurang menarik dan kurang sesuai.

Saat melakukan proses produksi, tim mengalami beberapa kendala diantaranya :

- Menyesuaikan waktu yang tepat untuk produksi karena narasumber mempunyai kesibukan tersendiri.
- Mengatur dan mengarahkan talent yang sebelumnya belum terbiasa di depan kamera.
- Peralatan yang minim seperti tidak adanya lighting dan *mic boom* membuat pengarah lapangan berfikir untuk memaksimalkan alat yang ada.
- Kondisi alam dan cuaca yang berubah-ubah membuat banyak waktu produksi menjadi terbuang dan gagal.

Namun tim mampu mengatasi kendala-kendala yang terjadi di lapangan saat proses produksi.

Setelah proses produksi berlangsung, kemudian dilanjutkan dengan proses pasca produksi . Dan yang termasuk dalam proses pasca produksi adalah proses editing.

4.4 Karya Pendukung dan Strategi Promo

Pada setiap program acara televisi yang akan ditayangkan membutuhkan promo program. Hal ini diperlukan agar masyarakat mengetahui tentang program acara baru. Berdasarkan hal tersebut, penulis mempromosikan program *video magazine* Teropong Wirausaha dengan menggunakan jejaring sosial seperti facebook, twitter, path yang terus diperbarui ataupun upload melalui youtube.

Strategi promo lain yang juga dilakukan penulis yaitu, membuat karya pendukung berbentuk poster yang akan memberikan sedikit gambaran mengenai program *video magazine* Teropong Wirausaha dalam episode sorot kota Semarang.

Gambar 4.16 Poster Program Acara Teropong

5.1 Evaluasi

Dengan adanya program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha episode sorot kota Semarang diharapkan tayangan ini memberikan dampak positif kepada pemirsanya dan memberikan contoh kepada semua para anak muda agar dapat mendapatkan kegiatan yang positif dan bebas berespresi. Dalam hal penciptaan karya masih banyak kekurangan penulis sebagai kameraman, pada produksi penulis kurang memperhatikan terhadap hasil audio visual, seperti:

1. Tidak adanya mic boom pada saat produksi, sehingga pada

- saat take audio yang dihasilkan kurang maksimal.
2. Pemilihan lokasi *take host* yang kurang variatif, sehingga visual pada *take host* dari acara ini kurang menarik.

5.2 Rekomendasi

Berikut ini adalah Saran-saran yang dapat penulis sampaikan dalam pembuatan program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha. Semoga akan menjadi rekomendasi ataupun referensi pada generasi yang akan datang dalam pembuatan karya yang sejenis.

1. Jika ingin membuat sebuah program acara TV Video Magazine, kita harus terlebih dulu mempunyai dokumen baik berupa audio visual tentang topik yang akan kita angkat. Hal itu sangat dibutuhkan untuk memperkuat karya kita bahwa topik yang kita angkat terbukti ke asliannya.
2. Sebelum membuat program acara TV Video Magazine, alangkah baiknya jika kita merencanakan seluruh tahap mulai dari pra-produksi sampai pasca produksi dengan matang agar bisa mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan keinginan kita.
3. Ketika mendapat kendala di dalam lapangan, kita harus pandai menyelesaikan kendala tersebut dengan baik

agar proses produksi tetap bisa berjalan lancar sesuai dengan rencana.

Demikian saran yang bisa disampaikan penulis, semoga hasil karya Program acara TV Video Magazine dengan judul Teropong Wirausaha ini dapat dinikmati oleh seluruh anak muda di Indonesia khususnya serta memberikan dampak positif terhadap generasi muda atas nilai-nilai edukatif di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Joseph V Mascelli, ASC. (1986).
Close up, angle, komposisi, kontinuiti, editing dalam sinematografi.
 Terjemahan

Fred Wibowo. (2007). *Teknik produksi program televisi*.

Oman. (2008). *The Work of The Motion Picture Cameraman*.

Himawan Pratista, 2005:1. Video Camera, Technique, Cinematograher Kelompok Gramedia Anggota IKAPI.(2007). *Adobe After Effect CS3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Winarto,A. (2010). *Sistem Peralatan Produksi Film*. Modul Mata Kuliah Sistem Peralatan Produksi: Universitas Dian Nuswantoro.

Effendy Heru. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta : Erlangga.

Viliaciputra's blog, (2008). *Trend, Style, dan Image*.

Winardi, J blog (2003 :35). *Tentang Wirausaha*

Ario's blog. (2011). *Pengertian Online Shop*

Tahapary, Drs. Hanoch. 2002. *Komposisi Gambar TV - Suatu Pengantar*.

Jakarta : Balai Diklat TVRI.

Warsihna, Jaka. 2009. *Pembuatan Media Video*. Jakarta : Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Depdiknas.

Firdaus, Iqra al. 2011. *Buku Lengkap Menjadi Kameraman Profesional*. Jakarta : Buku Biru

Ragamindonesia.Youtube.com

Sumber Lain

onestopfootball.Youtube.com

