## ABSTRAK

Wisata menjelajahi alam sedang menjadi *trend* saat ini. Banyak wisatawan mancanegara maupun domestik sengaja berkunjung ke sebuah daerah untuk menikmati keindahan alam sekaligus menemukan keunikan budaya lokal masyarakat setempat. Beberapa contoh dari objek wisata tersebut salah satunya adalah Gunung Ungaran yang terletak di kabupaten Semarang jawa tengah. Dengan ketinggian 2050 mdpl, Gunung Ungaran menyimpan sejuta keindahan yang mempesona. Seperti air terjun Curug Lawe yang terletak di Desa Kali Sidi dan perkebunan cengkeh Dusun Candi Peromasan yang menjadi peninggalan sejarah jaman kolonialisme Belanda. Untuk itu penulis ingin menceritakan perjalanan seorang travel photography yang akan berpetualang di Gunung Ungaran untuk mencari foto pemandangan alam yang bisa memanjakan mata. Pada *feature* ini penulis melakukan riset sebanyak 2 kali untuk mendapatkan informasi mengenai Curug Lawe dan Desa Peromasan, dan penulis juga menemui kepala desa dan pengelola setempat untuk meminta ijin agar *feature* ini berjalan lancar. Meninjau beberapa jenis program acara yang beragam, penulis memilih progam *feature* untuk mengangkat potensi wisata yang ada di Gunung Ungaran. Dengan menampilkan beberapa potensi wisata yang berbeda dengan porsi lebih guna memikat penonton, *feature* sangat cocok dipilih sebagai eksekusi akhir konsep bertema Catatan Perjalanan. Penulis menitikberatkan tanggung jawab selaku Editor dalam program *feature* ini, sebagai kompetensi pilihan yang dikuatkan dalam berkarya. Pemilihan kompetensi ini sesuai, karena untuk menghasilkan sebuah karya *feature* yang baik dibutuhkan pengarahan kedetailan dalam penggalian materi wisata di Desa Kalisidi dan Gunung Ungaran. Diharapkan, *feature* ini dapat menambah pengetahuan bagi khalayak yang akan melakukan kunjungan dan mengenal tempat wisata di Indonesia yang merupakan bagian dari peradaban dan budaya bangsa.



Kata Kunci: Wisata, *feature*, *editor*, Ungaran, Semarang, Jawa Tengah


## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan alamnya yang tersebar di tiap-tiap kota, Negara kepulauan terbesar didunia yang begitu kaya dan indah dengan lebih dari 13.667 pulau yang terbentang. Namun, banyak dari kita yang tidak mengetahui dan tidak memanfaatkan kekayaan dan keindahan itu dengan baik. Indonesia sendiri terdiri dari beragam keindahan alam yang

membentang diseluruh wilayah indonesia dan sangat menakjubkan, banyak keindahan alam yang dapat kita nikmati, seperti pulau-pulau, pantai, taman nasional, dan masih banyak lagi. Tapi sayangnya, masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak pernah mengunjungi atau bahkan tidak mengetahui sama sekali keindahan alam apa saja yang ada didaerah mereka.

Salah satunya keindahan gunung Ungaran yang terletak di kabupaten Semarang jawa tengah. dengan ketinggian 2050 mdpl, menyimpan sejuta keindahan yang mempesona. Dari segala sisi dan penjuru seolah tak pernah habis mata ini memandang hamparan hijau yang menyelimuti gunung tersebut. Berbagai peninggalan warisan budaya dari masa lampau ada disana, baik dari jaman kerajaan hingga jaman penjajahan. Salah satu peninggalan adalah adanya perkebunan kopi, karet, teh, dan cengkih dihampir seluruh lereng Gunung Ungaran yang diciptakan oleh kolonialisme belanda. Seluas mata memandang hamparan hijau yang paling memanjakan mata adalah perkebunan teh yang terletak di Dusun Candi Peromasan. Bukan semata karena desa ini adalah titik terakhir para pendaki menuju puncak Gunung Ungaran, tapi karena suasananya begitu asri dan sejuk, dan puncak Gunung Ungaran tampak terlihat sangat dekat. Masih banyak tempat-tempat yang tak kalah menarik di Gunung tersebut yang belum tereksplorasi dan terpublikasi, kiranya ini menjadi awal untuk dapat melihat sisi-sisi keindahan di Gunung penuh sejarah tersebut.

Ada banyak cara untuk mengekspos keindahan alam kita salah satunya dengan travel photography. Banyak diantara fotografer

sengaja berpegian jauh hanya untuk mengabadikan perjalanan travelling mereka, dan juga keadaan sekitar, menarik memang untuk melihat bagaimana setiap momen diabadikan secara sempurna.

Melihat persoalan tersebut, penulis mencoba ingin mengeksplorasi salah satu daerah wisata di Indonesia diharapkan mampu memberikan inspirasi tersendiri bagi masyarakat dan ikut melestarikan cagar alam dan budaya Indonesia. Penulis ingin menyampaikannya melalui media audio visual dimana agar mudah dan dapat dicermati. Karya yang penulis pilih adalah program acara berformat feature. Penulis memilih judul acara ***"CATATAN PERJALANAN"*** karena penulis ingin menjelaskan bagaimana seorang sutradara atau pengarah acara dalam pembuatan program acara berformat feature harus mempersiapkannya. Baik dalam tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tiga tahapan tadi seorang pengarah acara sangat berperan penting tercapainya feature tersebut.

Disamping itu diharapkan feature ini yang berjudul ***"CATATAN PERJALANAN"*** dapat memberikan tontonan informasi yang bermanfaat dan berkesan bahwa keindahan alam di Indonesia adalah harta yang tak ternilai harganya.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana teknik editing dalam memproduksi program feature yang mengangkat tema petualangan?
2. Bagaimana menciptakan sebuah karya feature yang mengangkat tema petualangan?

## 1.3 TUJUAN

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka penulis bertujuan untuk:

1. Seorang editor dalam memproduksi program Feature memberikan variasi transisi dan tempo cutting yang menarik.
2. Mengenalkan masyarakat sebuah program acara televisi yang menarik dan berkualitas serta bersifat mendidik dan memberikan informasi tentang panorama alam di salah satu daerah di Indonesia. Untuk itu disini penulis memproduksi program Feature yang mengangkat tema berpetualang di Gunung Ungaran, kabupaten Semarang sehingga menjadi karya yang menarik dan diminati.

## 1.4 BATASAN MASALAH

Untuk mempermudah didalam memahami Laporan Proyek Akhir, maka penulis akan menitik beratkan pada Editor: Setelah pengambilan gambar selesai selanjutnya adalah tugas editor yang berkolaborasi dengan sutradara. Editor mempunyai kuasa penuh dengan alur dari sebuah Feature tentunya di bawah pengawasan dari sutradara.

Tugas dari editor adalah merangkai gambar dengan gambar, gambar dan suara dengan gambar, suara dengan suara menjadi satu rangkaian yang kronologis sehingga mampu menyampaikan pesan sesuai dengan naskah, enak ditonton, dan dapat memberikan informasi.

## 1.5 MANFAAT

1.5.1 Untuk akademik:

1) Menambah referensi bagi mahasiswa yang ingin mencari informasi mengenai Feature.

1.5.2 Untuk praktisi:

1) Untuk membuat Feature dengan baik dan benar sesuai dengan ketentuan pembuatan Feature.

2) Untuk beajar menyampaikan sebuah pesan dengan baik dalam bentuk audio visual kepada khalayak.
3) Untuk belajar menghargai karya seni agar kembali ke jalur semula, yaitu karya yang benar-benar dibuat karena imajinasi sang pencipta. Bukan karena tuntutan dan kontrak yang bersifat komersil sehingga menghasilkan karya yang tidak layak.
4) Untuk belajar membuat sebuah karya yang lebih bersifat terbuka dan jujur.
5) Untuk belajar berani mempraktekkan atau merealkan sebuah informasi yang bersifat fakta.

1.5.3 Untuk sosial:

1) Untuk memperkenalkan program Feature kepada masyarakat.
2) Untuk memberikan informasi yang mendidik kepada masyarakat.
3) Untuk menyadarkan masyarakat agar lebih menghargai hal-hal yang mungkin tidak mereka sadari disekeliling mereka.
4) Untuk memberikan variasi sebuah program televisi dalam bentuk Feature kepada masyarakat.

## 1.6 METODE PENGUMPULAN DATA

1.6.1 Teknik Pengumpul Data

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

1) Observasi

Dalam metode observasi ini penulis terlibat secara langsung menemui tokoh-tokoh terkait dan mendatangi lokasi yang akan dijadikan tempat produksi feature tentang

Catatan Perjalanan di Ungaran.

2) Interview

Dalam metode interview ini penulis melakukan interview langsung dengan beberapa narasumber yang terkait dengan tema yang saya angkat.

3) Study Pustaka

Mendapatkan bahan-bahan dari membaca buku dari perpustakaan, maupun bangku perkuliahan, mencari informasi didunia maya serta referensi beberapa jurnal, data atau wacana.

1.6.2 Pemilihan Responden/ Target Audience

Pembuatan program acara televisi yang berformat Feature berjudul **"Catatan Perjalanan"** ini ditunjukan kepada semua lapisan masyarakat.

1.6.3 Pemilihan Lokasi

Dalam pembuatan program acara televisi ini penulis mencari lokasi didaerah Ungaran, kabupaten Semarang. Alasan penulis memilih lokasi ini, karena penulis berasal dari kota tersebut dan selain itu penulis paham dengan materi yang diangkat, yang dapat mempermudah penulis mendapatkan informas untuk membuat feature tersebut.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Program Acara

Progam acara adalah suatu prodak atau hasil karya suatu lembaga penyiaran yang disajikan ke masyarakat luas dengan harapan masyarakat meyukai progam progam acara televisi sehingga meningkatkan ratting televisi tersebut sehingga mengundang para investor untuk beriklan di televisi tersebut sehingga mendatangkan income untuk perusahaan televisi, berikut ini adalah contoh progam acara televisi :

1. News Program Buletin (Paket berita)

Berisi rangkaian berita-berita terkini (soft news, straight news, hard news) bidang ekonomi, politik, sosial, olahraga, dan sebaginya baik secara lokal, regional, nasional maupun internasional, biasanya berdurasi 30 menit atau lebih.

2. News Insert – insert berita

   Berisi info aktual berupa Straight News atau Voicer. Durasi 2-5 menit bergantung panjang-pendek dan banyak-tidaknya berita yang disajikan. Biasanya disajikan setiap jam tertentu. Bisa berupa breaking news, disampaikan penyiar secara khusus di sela-sela siaran non-berita.

3. Majalah Udara

   Berisi straight news, wawancara, dialog interaktif, feature pendek, dokumenter, dan sebagainya. Berdurasi 30 menit atau lebih.

4. Talkshow

   Talkshow atau dialog interaktif atau wawancara langsung (live interview) di studio dengan narasumber, atau melalui telepon. Minimla yang terlibat dalam progam talkshow adalah satu host dan 1 narasumber, namun biasanya yang terjadi yaitu 1 host dan beberapa narasumber.

5. Feature

   Durasi 10-30 menit. Paduan antara berita, wawancara, ulasan redaksi, musik pendukung, dan rekaman suasana (wildtracking). Membahas tema tertentu yang mengandung unsur human interest.

6. Documenter

   Progam acara yang mengangkat suatu pokok bahasan yang berdasarkan kisah nyata yang berdasarkan sudut pandang dari narasumber terpercaya. Biasanya menguak sebuah peristiwa bersejarah maupun peristiwa penting lainya.

7. Komedi

   Progam acara yang mengandung unsur hiburan berupa musik, drama, tarian dan berbagai unsur laiinya yang digabungkan dan di perankan oleh beberapa orang sehingga menimbulkan gelak tawa penonton.

8. Musik

   Progam acara yang menyajikan acara musik yang di isi oleh beberapa musisi namun tidak menutup kemungkinan hanya menampilkan satu musisi maupun group musik. Biasanya progam musik isinya adalah penampilan dari group musik dan pemutaran video klip, durasci progam acara musik biasanya 60 menit atau lebih.

9. Variety Show

   Variety show adalah progam acara yang mengabungkan unsur progam acara talkshow, musik dan progam acara news.

10. Drama

    Drama adalah progam acara yang menceritakan kembali sebuah cerita yang di kemas mengikuti perkembangan jaman atau permintaan pasar, mulai dari ide cerita, kostum, dekorasi, musik penggiring dan unsur drama lainnya.

11. Kuis

    Kuis adalah progam acara yang mengajak audience utuk berinteraksi mengikuti suatu kuis yang diadakan oleh stasiun televisi dengan cara mengirimkan pesan singkat maupun menelfon ke noe line yang telah di sediakan dengan tujuan untuk mendapatkan hadiah.

## 2.2 *Feature*

### 2.2.1 Pengertian Feature

Feature adalah turunan dari news dapat timbul karena diawali dengan suatu berita besar diawalnya. Ketika informasi feature sajikan maka harus mengandung 5W + 1 H dengan narasi bertutur yang kreatif dan informal. Durasi feature biasanya 10-30 menit, feature berisis paduan antara berita, wawancara, ulasan redaksi, musik pendukung, dan rekaman suasana (wildtracking). Namun menurut para ahli feature yaitu :

Menurut Asep *Syamsul M. Romli dalam bukunya Jurnalistik Praktis,* dikatakan bahwa para ahli jurnalistik belum ada kesepakatan mengenai batasan feature. Masing-masing ahli memberikan rumusannya sendiri tentang feature. Jadi, tidak ada rumusan tunggal tentang pengertian feature. Yang jelas, feature adalah sebuah tulisan jurnalistik juga, namun tidak selalu harus mengikuti rumus klasik 5W + 1 H dan bisa dibedakan dengan news, artikel (opini), kolom, dan analisis berita. Jadi feature merupakan bentuk tulisan yang dalam dan enak untuk disimak. Kisahnya deskriptif, memaparkan peristiwa secara objektif, sehingga bisa membangkitkan bayangan-bayangan kejadian yang sesungguhnya kepada pembaca.

*Redaktur Senior Majalah Gatra, Yudhistira ANM Massard*i, mengatakan, Feature bukan karya fiksi, tapi karya jusnalistik. Karenanya, Featur harus memiliki satu makna, satu arti, tidak seperti karya sastra yang banyak arti tergantung si pembacanya. Feature juga disebut karya “sastra jurnalistik” karena sangat bertumpu pada kekuatan deskripsi yakni mampu mengambarkan situasi dan suasana secara rinci, hidup, berkeringat (basah), beraroma, membuka pintu akal, membetot perhatian, meremas perasaan, sehingga imajinasi pembaca terbawa ke tempat peristiwa. Jadi, Jika dalam penulisan berita yang diutamakan ialah pengaturan fakta-fakta, maka dalam penulisan feature kita dapat memakai teknik ‘’mengisahkan sebuah cerita’’. Itulah kunci perbedaan antara berita ‘’keras’’ (spot news) dan feature.

Penulis feature pada hakikatnya adalah seorang yang berkisah. Penulis melukis gambar dengan kata-kata, ia menghidupkan imajinasi audience untuk menarik audience agar masuk ke dalam cerita.

Asep Syamsul M. Romli menjelaskan bahwa dari sejumlah pengertian feature yang ada, dapat ditemukan beberapa ciri khas tulisan feature, antara lain :

1. Mengandung segi human interest Tulisan feature memberikan penekanan pada fakta-fakta yang dianggap mampu menggugah emosi—menghibur, memunculkan empati dan keharuan. Dengan kata lain, sebuah feature juga harus mengandung segi human interest atau *human touch*—menyentuh rasa manusiawi. Karenanya, feature termasuk kategori soft news (berita ringan) yang pemahamannya lebih menggunakan emosi. Berbeda dengan hard news (berita keras), yang isinya mengacu kepada dan pemahamannya lebih banyak menggunakan pemikiran.
2. Mengandung unsur sastra Satu hal penting dalam sebuah feature adalah ia harus mengandung unsur sastra. Feature ditulis dengan cara atau gaya menulis fiksi. Karenanya, tulisan feature mirip dengan sebuah cerpen atau novel—bacaan ringan dan menyenangkan—namun tetap informatif dan faktual. Karenanya pula, seorang penulis feature pada prinsipnya adalah seorang yang sedang bercerita. Jadi, feature adalah jenis berita yang sifatnya ringan dan menghibur. Ia menjadi bagian dari pemenuhan fungsi menghibur (entertainment) sebuah surat kabar.

### 2.2.2 Unsur-Unsur Penulisan Feature

Unsur penulisan feature menurut Budiono Darsono ada 5 yaitu :

1. Kreatifitas (*creativity*). Seorang jurnalisme atau penulis harus dibekali kemampuan menulis dari perspektif atau sudut pandang berbeda.
2. Subjektivitas (*subjectivity*). Menulis feature dengan menempatkan “aku” sebagai

yang dititipkan emosi atau pikiran penulis. Hanya saja harus berhati-hati saat menulis tentang “pengalaman aku ini” jangan sampai ada unsur menonjolkan diri sendiri.

3. Informatif (*informativeness*). Mesti menulis cerita dengan cakupan informasi yang detil,informatif dalam arti ada sisi lain yang diungkap dan belum sempat diketahui pembaca.
4. Menghibur (*entertainment*). Laporan harus berwarna-warni terhadap berita-berita rutin seperti pembunuhan, selingkuh, bencana alam dll, sehingga pembaca larut dalam kesedihan atau malah tertawa terbahak-bahak.
5. Tidak Dibatasi Waktu (*unperishable*). Bahwa feature tidak lapuk dimakan deadline, karena topiknya dibahas secara mendalam.

2.2.3 Jenis-Jenis Feature

1. Feature kepribadian (Profil)

   Profil mengungkap manusia yang menarik. Misalnya, riwayat seorang tokoh yang meninggal, seorang yang berprestasi atau seorang yang memiliki keunikan sehingga bernilai berita tinggi. Itu sebabnya, anda bisa menulis tentang profil para pemimpin islam dimasalalu, atau juga anda bisa bercerita tentang kisahnya al-khawarizmi, ilmuwan muslim yang menemukan angka nol. Profil yang komplit sebaiknya disertai kutipan-kutipan isi subyek yang bisa menggambarkan dengan pas karakternya.
2. Feature Sejarah

   Feature sejarah tulisan tentang peristriwa masa lalu, misalnya peristiwa Keruntuhan Khilafah Islamiyah, sejarah tentang istana al-hamra dan benteng Gran\ada ‘Melongok’ kejayaan islam dimasa lalu , memperingati tanggal-tanggal dari peristiwa penting, seperti proklamasi kemerdekaan, pemboman Hiroshima atau pembunuhan jenderal-jenderal revolusi. Koran juga sering menerbitkan feature peringatan 100 tahun lahir atau meninggalnya seorang tokoh.

Kisah feature sejarah juga bisa terikat pada peristiwa-peristiawa mutakhir yang mem- bangkitkan minat dalam topik mereka. Jika musibah gunung api terjadi, koran sering memuat peristiwa serupa di masa lalu.. Seorang penulis feature yang bagus akan mengkaji lebih tentang peristiwa-peristiwa itu, mungkin dengan dokumen historis atau dengan mewawancara orang-orang yang terlibat dalam peristiwa-peristiwa bersejarah.

3. Fature Petualangan

   Feature petualangan melukiskan pengalaman-pengalaman istimewa dan mencengangkan—mungkin pengalaman seseorang yang selamat dari sebuah kecelakaan pesawat ter-bang, mendaki gunung, berlayar keliling dunia, pengalaman ikut dalam peperangan. Dalam feature jenis ini, kutipan dan deskripsi sangat penting. Setelah bencana, misalnya, penulis feature sering menggunakan saksi hidup untuk merekontruksikan peristiwa itu sendiri. Banyak penulis feature jenis ini memulai tulisannya dengan aksi—momen yang paling menarik dan paling dramatis.

4. Feature Musiman

   Reporter seringkali ditugasi untuk menulis feature tentang musim dan liburan, tentang Ha-ri Raya, Natal, dan musim kemarau. Kisah seperti itu sangat sulit ditulis, karena agar tetap menarik, reporter harus menemukan angle atau sudut pandang yang segar. Contoh yang bisa dipakai adalah bagaimana seorang penulis menyamar menjadi Sin-terklas di Hari Natal untuk merekam respon atau tingkah laku anak-anak di seputar hara raya itu.

5. Feature Interpretatif

   Feature dari jenis ini mencoba memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detil terhadap topik-topik yang telah diberitakan. Feature interpretatif bisa menyajikan sebuah or-ganisasi, aktifitas, trend atau gagasan tertentu. Misalnya, setelah kisah berita meng-gambarkan aksi terorisme,

feature interpretatif mungkin mengkaji identitas, taktik dan tujuan terotisme. Berita memberikan gagasan bagi ribuan feature semacam ini. Setelah perampokan bank, feature interpretatif bisa saja menyajikan tentang latihan yang diberikan bank kepada pegawai untuk menangkal perampokan. Atau yang mengungkap lebih jauh tipikal pe-rampok bank, termasuk peluang perampok bisa ditangkap dan dihukum.

6. Feature Kiat (how-to-do-it feature)

   Feature ini berkisah kepada pembacanya bagaimana melakukan sesuatu hal : tentang memasak, merangkai bunga,membangun rumah, seni mendidik anak, panduan memilih perguruan tinggi. Reporter yang belum berpengalaman akan cenderung menceramahi atau mendikte pembaca-memberikan opini mereka sendiri bukannya mewawancara sum-ber ahli dan memberikan advis detil dan factual.

## 2.3 Televisi

### 2.3.1 Definisi Televisi

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara *broadcasting*. Istilah ini berasal dari bahasa yunani yaitu tele (jauh) dan vision (melihat), jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari studio tv (Ilham Z, 2010). Sedangkan menurut Adi Badjuri (2010) Televisi adalah media pandang sekaligus media pendengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandang gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut. Pengertian televisi dapat disimpulkan merupakan salah satu media massa elektronik yang dapat menyiarkan siarannya dalam bentuk gambar atau video serta suara yang berfungsi memberikan informasi dan hiburan kepada khalayak luas.

Seiring dengan perkembangannya, televisi bukanlah lagi merupakan kebutuhan tersier bagi masyarakat melainkan sebagai

kebutuhan yang harus dipenuhi setiap hari. Setidaknya sekitar dua jam per hari, setiap orang menyempatkan waktunya untuk menonton acara televisi. Kebutuhan khalayak akan hiburan yang simpel dan murah bisa diperoleh hanya dengan menonton televisi. Dengan berbagai alasan tersebut televisi memang sangat cocok dijadikan 2 tujuan utama bagi setiap orang dalam memenuhi kebutuhannya akan informasi.

### 2.3.2 Karakteristik Televisi

Didalam buku Elvinaro (2007:137-139) terdapat tiga macam karakteristik televisi, yaitu :

1. Audiovisual

   Televisi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media penyiaran lainnya, yakni dapat didengar sekaligus dilihat. Jadi apabila khalayak radio siaran hanya mendengar kata-kata, musik dan efek suara, maka khalayak televisi dapat melihat gambar yang bergerak. Maka dari itu televisi disebut sebagai media massa elektronik audiovisual. Namun demikian, tidak berarti gambar lebih penting dari kata-kata, keduanya harus ada kesesuaian secara harmonis.

2. Berpikir dalam gambar

   Ada dua tahap yang dilakukan proses berpikir dalam gambar. Pertama adalah visualisasi (*visualization*) yakni menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual. Kedua, penggambaran (*picturization*) yakni kegiatan merangkai gambar-gambar individual sedemikian rupa sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu.

3. Pengoprasian lebih kompleks

   Dibandingkan dengan radio siaran, pengoprasian televisi siaran jauh lebih kompleks, dan lebih banyak melibatkan orang. Peralatan yang digunakan pun lebih banyak dan untuk mengoprasikannya lebih rumit dan harus dilakukan oleh orang-orang yang terampil dan terlatih.

### 2.3.3 Kekuatan dan kelemahan televisi

Kekuatan televisi salah satunya adalah memberikan gambaran bila dibandingkan dengan dengan media massa lainnya (radio, surat kabar, majalah, buku dan sebagainya), televisi tampaknya memberikan sifat yang istimewa. Ia merupakan gabungan dari media dengan dan gambar. Bisa bersifat informatif, hiburan, maupun pendidikan bahkan gabungan antara ketiga unsur tersebut. Kekuatan dan Kelemahan televisi (Syahputra, 2006:70), yaitu :

1. Kekuatan Televisi
   a. Menguasai jarak dan waktu, karena teknologi televisi menggunakan elektromagnetik, kabel-kabel

dan fiber yang dipancarkan transmisi melalui satelit.

b. Sasaran yang dicapai untuk menjangkau massa cukup besar, nilai aktualitas terhadap suatu liputan atau pemberitaan cukup cepat.

c. Daya rangsang terhadap media televisi cukup tinggi. Hal ini disebabkan oleh kekuatan suara dan gambarnya yang bergerak (ekspresif).

d. Informasi atau berita-berita yang disampaikan lebih singkat, jelas dan sistematis.

2. Kelemahan Televisi

a. Media televisi terikat waktu tontonan.

b. Televisi tidak bisa melakukan kritik sosial dan pengawasan sosial secara langsung dan vulgar.

c. Pengaruh televisi lebih cenderung menyentuh aspek psikologis massa. Bersifat "transitory", karena sifat ini membuat isi pesannya tidak dapat dimemori oleh pemirsanya. Lain halnya dengan media cetak, informasi dapat disimpan dalam bentuk kliping.

### 2.3.4 Format Program Televisi

Wibowo (2007: 53-225) mengatakan bahwa format acara televisi dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

1. Program seni Budaya

   Program seni budaya termasuk produksi karya artistik dalam produksi program televisi. Ada berbagai macam materi produksi seni budaya. Secara garis besar materi produksi seni budaya dibagi menjadi dua, yaitu seni pertunjukan dan seni pameran. Yang termasuk dalam seni pertunjukan, antara lain seni musik, tari, dan pertunjukan boneka dengan segala macam jenisnya.

2. Program *Talk Show*

   Program wicara di televisi, atau biasa kita sebut *The Talk Program*, meliputi banyak format, antara lain, kuis, interview (wawancara) baik di dalam studio maupun di luar studio dan diskusi panel di televisi. Semua memang dapat

disebut Program Wicara *The Talk Program*.

3. Program Berita

   Dalam pengertian sederhana program news berarti suatu sajian laporan berupa fakta dan kejadian yang memiliki nilai berita (unusual, factual, esensial) dan disiarkan melalui media secara periodik. Pengertian penyajian fakta dan kejadian di dalam berita bersifat objektif. Liputan gambar dari kejadian biasanya diambil dengan memperhatikan hal-hal yang sekiranya tidak terlalu membuat shock. Namun, objektivitas semacam ini masih tergantung subjektivitas peliput.

4. Program Dokumenter

   Arti dokumenter, yaitu sesuatu artikel yang nyata, faktual dan esensial, bernilai atau memliki makna. Suatu dokumen dapat berwujud konkret kertas dengan tulisan atau berkas-berkas tertulis (ijazah, diktat, dan rontal catatan).

5. Program Feature

   Merupakan suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format.

6. Program Magazine

   Program magazine dikenal di Indonesia sebagai program majalah udara. Sebagaimana majalah cetak, program magazine memiliki jangka waktu terbit,mingguan, bulanan, tergantung dari kemauan produser. Program magazine mirip dengan program feature. Perbedaannya, kalau program fature satu pokok permasalahan disoroti dari berbagai aspek dan disajikan lewat berbagai format. Sementara itu, program magazine bukan hanya menyoroti satu pokok permasalahan, melainkan membahas satu bidang kehidupan, seperti wanita, film, pendidikan, dan musik yang ditampilkan dalam rubrik-rubrik tetap dan disajikan lewat berbagai format.

7. Program Spot

   Spot adalah suatu program yang ingin mempengaruhi dan mendorong penonton televisi atau pendengar radio, untuk tujuan-tujuan tertentu. Spot

merupakan program yang sangat pendek. Duration suatu spot berkisar antara 10 detik sampai paling 1,5 menit.

8. Program Sinetron

   Di masa lalu ketika stasiun televisi hanya satu, yaitu TVRI, nama program sinetron belum dikenal. Program semacam itu di jaman TVRI disebut drama televisi, teleplay atau sandiwara televisi. Program drama televisi biasanya diproduksi sepenuhnya menggunakan setting indoor, di dalam studio televisi.

## 2.4 Dokumenter Televisi

### 2.4.1 Definisi Dokumenter Televisi

Gerzon R. Ayawaila dalam bukunya "Dokumenter dari ide sampai produksi menjelaskan bahwa, dokumenter secara umum memiliki definisi, yakni film non fiksi yang dibedakan dengan cerita fiksi. Karena film dokumenter bercerita atau naratif, selain itu juga memiliki aspek dramatik, hanya saja bukan fiktif namun berdasarkan fakta.

1. Empat kriteria dokumenter sebagai film non fiksi :

   a. Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif. Bila pada film fiksi latar belakang (setting) adegan dirancang, pada dokumenter latar belakang harus spontan dengan situasi dan kondisi asli (apa adanya).

   b. Yang dituturkan dalam film dokmenter berdasarkan peristiwa nyata, sedangkan film fiksi isi cerita berdasarkan karangan (imajinatif). Bila dokumenter memiliki interpretasi kreatif, film fiksi memiliki interpretasi imajinatif.

   c. Sebagai film non fiksi, sutradara melakukan observasi pada suatu peristiwa nyata, lalu kemudian perekaman gambar sesuai apa adanya

   d. Struktur cerita dokumenter lebih pada isi dan pemaparan, film fiksi

mengacu pada alur cerita atau plot.

2. Film dokumenter, berdurasi panjang dan diputar di bioskop atau pada festival. Dan menggunakan semua shot

3. Dokumenter televisi :
   a. Contoh: jelajah, saksi hidup, potet. Berdurasi pendek (24 menit umumnya, 48 menit, 54 menit) dan terbatas menggunakan tipe shot spt close up, medium shot.
   b. Tema atau topik tertentu, disuguhkan dengan gaya bercerita, menggunakan narasi, menggunakan wawancara juga ilustrasi musik sebagai penunjang gambar visual.
4. Dokumenter televisi berbeda dengan reportase :
   a. Dokumenter menampilkan suatu peristiwa secara mendalam dan luas dengan kemasan artistik, reportase tidak.
   b. Dokumenter teleivisi memiliki nuansa serta orientasi luas, dari mulai sebab hingga akibat sehingga menengetengahkan isi. Reportase mengetengahkan garis besar peristiwa.
5. Film semi dokumenter, beberapa adegannya dapat saja direkayasa disesuaikan dengan tema, dengan tujuan untuk lebih menambah daya tarik cerita. Umumnya beberapa adegan merupakan hasil interpretasi imajinatif, kadang menggunakan pemain (amatir). Dengan kata lain semi dokumenter merupakan gabungan peristiwa fakta dengan fiksi.
6. Dokudrama, peristiwa yang pernah terjadi direkonstruksi kembali dengan kemasan baru.
7. Esei berita actual. Dipakai untuk laporan berita, contoh: liputan 6, cakrawala, seputar Indonesia, yang menayangkan sejumlah reportase dalam durasi pendek dari berbagai peristiwa actual.
8. Reportase mengetengahkan suatu peristiwa secara selintas, dengan menitikberatkan perhatian pada garis besar suatu peristiwa.
9. Features, termasuk reportase yang dikemas secara lebih mendalam dan luas disertai sedikit sentuhan aspek human interst agar memiliki dramatika. Feature menyuguhkan suatu topik tertentu, yang dilengkapi wawancara, komentar, narasi.

10. Feature berbeda dengan reportase adalah feature lebih panjang 10-15 menit. Reportase berita actual, feature tak menuntut aktualitas.
11. Magazine :
    a. Dulu disebut majalah udara di radio, merupakan gabungan dari uraian fakta dan opini yang dirangakai dalam suatu mata acara.
    b. Magazine dengan isinya homogen yang artinya magazine khusus, contoh: dian rana di TVRI.
    c. Magazine dnegan isinya heterogen yang artinya magazine umum, contoh: spectrum di TVRI, horizon di indosiar.
    d. Materi berita hanya merupakan selingan. Isi berupa gabungan uraian berita sejenis, misalnya semua mengenai human interest. Ada yang bervariasi, missal uraian politik, ekonomi, pariwisata, hiburan.
    e. Teknik penyajiannya ada yang menggunakan satu atau dua pembawa acara, ada pula tanpa pembawa acara.
    f. Magazine dapat terdiri dari beberapa feature.
12. Dokumenter seri televisi, dokumenter berdurasi panjang, dibagi dalam beberapa subtema atau episode/seri. Umumnya temanya mengenai sejarah, potret, yang kadang dikemas dengan menggunakan gaya bertutur perbandingan atau kontadiksi.

### 2.4.2 Macam-Macam Bentuk Pendekatan Dokumenter

Gerzon R. Ayawaila juga menjelaskan ada tiga Pendekatan yang digunakan di dalam pembuatan Dokumenter, yaitu :

1. Cinema Verite (film kebenaran), dramatika atau konfliknya lebih agresif. Terkadang menjadi pemicu atau provokator terhadap subjek. Dianggap mampu mengetengahkan realita visual secara sederhana dan apa adanya, yang diyakini dapat mempertahankan atau menjaga

spontanitas aksi dan karakter lokasi sesuai realita.

2. Direct Cinema, dramatika atau konfliknya pasif, hanya menanti apa yang akan terjadi dihadapan kamera.
3. Konvensional, ada narasi ditambah presenter (host) yang dianggap dapat menjadi daya tarik kemasan acara. Host hanya sekedar tempelan tidak memiliki fungsi khusus.

### 2.4.3 Gaya dan Bentuk Bertutur Dokumenter

Dalam Pembuatan sebuah dokumenter juga diperlukan gaya dan bentuk bertutur, seperti yang dijelaskan Gerzon R. Ayawaila dalam bukunya "Dokumenter dari ide sampai produksi" ada 12 macam gaya dan bentuk bertutur dokumenter, yakni :

1. Laporan Perjalanan

   Penuturan model ini menjadi ide awal seseorang untuk membuat film nonfisik. Awalnya, mereka hanya ingin mendokumentasikan pengalaman yang didapat selama melakukan perjalanan jauh.

2. Sejarah

   Awalnya, produksi film bentuk sejarah dimaksud untuk propaganda. Diawali saat Perang Dunia I yang terjadi tahun 1914 hingga 1918, kemudian dilanjutkan pada Perang Dunia II sekitar tahun 1935 sampai 1950-an. Kala itu, film dipergunakan untuk propaganda.

3. Potret/Biografi

   Isi film jenis Potret/Biografi merupakan representasi kisah pengalaman hdup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang mempunyai kisah hidup yang danggap hebat ataupun menarik ataupun juga menyedhkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek human interest.

4. Perbandingan

   Dokumenter ini dapat dikemas kedalam bentuk dan tema yang bervariasi, selain tu dapat pula digabungkan dengan bentuk penuturan yang lain, untuk mengetengahkan sebuan perbedaan atau perbandingan.

5. Kontradiksi

   Dari sisi bentuk maupun isi, tipe kontradiksi memiliki kemiripan dengan tipe perbandigan, hanya saja tipe ini lebih tajam atau bisa dibilang lebih radikal dalam membahas suatu permasalahan.

6. Ilmu Pengetahuan

   Cukup jelas bahwa betuk dokumenter ni berisi tentang informasi mengenai suatu teori, system, berdasarkan disiplin ilmu tertentu. Dengan adanya teknologi komputer untuk anmasi yang bisa memudahkan untuk memperjelas suatu teori atau memperagakan suatu teori.

7. Nostalgia

   Biasanya berupa kisah kilas-balik dan napak tilas. Terkadang dikemas dengan menggunakan penuturan perbandingan, yang mengetengahkan perbandingan mengenai kondisi dan situasi masa lampau dengan masa kini.

8. Rekonstruksi

   Dapat ditemui pada dokumenter investigasi dan sejarah. Dalam tipe ini, bagian-bagian peristiwa masa lampau maupun masa kini disusun atau direkonstruksi berdasarkan fakta sejarah. Lebih terkonsentrasi pada pemaparan isi sesuai kronologi peristiwa.

9. Investigasi

   Pertama kali dari Nellie Bly, ketika dia menjadi reporter di surat kabar Pittsburgh Dispatch, tahun 1890. – Bly menyelidiki kasus buruh anak yang dipekerjakan dalam kondisi yang memprihatinkan. Terkadang melakukan adegan rekonstruksi untuk mengungkap suatu peristiwa yang terjadi pada masa lalu.

10. Association Picture Story

    Disebut juga sebagai film eksperimen atau film seni. Gabungan gambar, musik, dan suara atmosfer secara artistik menjadi unsur utama. Biasanya dokumenter tipe ini tidak menggunakan narasi, komentar, maupun dialog.

11. Buku Harian

    Disebut juga diary film. Penuturannya sama seperti catatan pengalaman hidup sehari-hari dalam buku harian pribadi. Penuturannya sangat subjektif, karena berkaitan dengan visi atau

pandangan seseorang terhadap komunitas atau lingkungan tempat dia berada.

12. Dokudrama

Disebut juga diary film. Penuturannya sama seperti catatan pengalaman hidup sehari-hari dalam buku harian pribadi. Penuturannya sangat subjektif, karena berkaitan dengan visi atau pandangan seseorang terhadap komunitas atau lingkungan tempat dia berada.

## 2.5 Editing

*Editing* merupakan suatu proses kerja paling akhir dari struktur kerja produksi acara televisi yang biasa disebut dengan istilah Paska Produksi atau dalam bahasa inggrisnya *Post Production*. Orang yang melakukan proses *editing* adalah editor. Secara ***Etymology***, menurut ***the Oxford English Dictionary***, editor datang dari bahasa Latin ***'editus'*** yang berarti "untuk mengemukakan". Editor di dalam bahasa Roma kuno adalah orang yang sedang memainkan sesuatu di dalam sebuah pangung.

Kata *editing* dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari Inggris. *Editing* berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya menyajikan kembali. *Editing* dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata *editing*. Dalam bidang *audio-visual*, termasuk acara *feature*, Penyutingan gambar (*editing*) adalah adalah proses memanipulasi dan menyusun ulang rekaman *video* menjadi sebuah susunan yang baru dengan cara memilih, memotong, menyatukan, dan melakukan perubahan lainnya seperti memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara. Tentunya *editing* ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot* (*stock shot*) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan *editing* seorang editor harus betul-betul mampu

merekontruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Mengutip pendapat Leo Nardi *editing* adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat. (http://film-maker81.blogspot.com)

Pada umumnya sebuah *feature* dibuat dari begitu banyak *shot* yang direkam atau di-*shooting* tanpa berurutan, dari *shot* pertama hingga *shot* terakhir dari suatu struktur cerita. Merupakan tugas editorlah untuk menggabungkan *shot* demi *shot*, dimana akhir dari sebuah *shot* digabungkan kepada awal dari *shot* berikutnya sehingga menjadi sebuah adegan (*scene*), lalu menyusun adegan-adegan itu hingga terbentuk babak-an (*sequence*), dan akhirnya menyusun *sequence* menjadi satu paket acara yang utuh.

Penggabungan dari satu *shot* kepada *shot* berikutnya secara prinsip dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu dengan cara *Cut* dan menggunakan *Special Effect* (*Optical Effect*). *Special effect* yang lazim digunakan dalam produksi adalah : *Fade* (*In* dan *Out*), *Dissolve* (*superimpose*) dan terakhir *Wipe*. Pada perkembangannya sekarang dengan adanya teknologi *digital video* telah memberikan lebih banyak kemungkinan efek untuk penggabungan antar *shot*. Aspek dasar pemilihan dan pengontrolan (pengaturan) yang menyangkut :

1) Dimensi *Editing*

   Hakekat/inti dr dimensi *editing* adalah keterhubungan. Sebuah *shot* apabila disambung dengan *shot* lain, maka pasti kedua *shot* tersebut memiliki hubungan, baik secara grafis, ritmis (irama),

spasial (ruang) dan temporal (waktu)

2) Dimensi Grafis

Setiap *shot* pasti memiliki nilai grafisnya, yaitu: Garis, Bentuk, Cahaya, Warna, Gerak (bisa gerak subyek, gerak kamera ataupun gerak kombinasi subyek dan kamera).

Maka bila sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain pasti ada hubungan grafis. Hubungan/dimensi grafis yang terjadi bisa berupa *graphic match* ataupun *graphic contrast*.

3) Dimensi Ritmis

Sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain pasti ada hubungan ritmis (irama).

Irama yang ada dalam film-film itu sebenarnya ada 2 jenis, yaitu:

a) Irama Internal

Irama yang ada di dalam setiap *shot* itu sendiri. Irama internal terjadi di setiap *shot* karena di setiap *shot* itu ada: *Frame size/type of shot* (ukuran besar gambar/frame), suara (dialog, efek dan musik), gerak (gerak subyek, gerak kamera, gerak kombinasi subyek dan kamera)

*b)* Irama *External*

Irama yang dihasilkan oleh persambungan 2 *shot* atau lebih. Irama *External* terjadi ketika ada sambungan dan dipengaruhi oleh: durasi *shot* (panjang pendeknya *shot*), metode penyambungan

(*cut-to-cut* atau *optical effect* seperti *dissolve*, *fade*, dsb). Irama *External* ini bisa kita buat berbagai jenis dengan mengatur panjang-pendeknya *shot* (durasi).

Jenis-jenis irama tersebut adalah:

- irama konstan: yaitu dengan cara membuat *shot-shot* yang disambung berukuran (berdurasi) sama
- irama dipercepat (akselerasi): yaitu dengan cara membuat *shot-shot* yang disambung ukurannya makin lama makin pendek
- irama diperlambat: yaitu dengan cara membuat *shot-shot* yang disambung ukurannya makin lama makin panjang
- irama tak beraturan: yaitu dengan cara membuat *shot-shot* yang disambung ukurannya berubah-ubah secara tak beraturan.

Keempat jenis irama yang dihasilkan oleh durasi ini, mungkin saja bisa dilakukan juga oleh *shot* itu sendiri, misalnya dengan gerak kamera, tetapi tentu tidak semudah yang dilakukan oleh mengatur durasi *shot*.

4) Dimensi Spasial

Melalui *editing*, bisa dihubungkan ruang dalam realita dengan

ruang dalam(ruang buatan/artifisial). Juga antara interior dan eksterior.

Ketersambungan antara 2 *shot* atau lebih yang bisa menciptakan ruang baru yang ada di dalam kepala penonton itu disebut sebagai koeksistensi spasial (ruang yang berdampingan).

5) Dimensi Temporal

Dengan *editing* pula mampu "mempermainkan" (memanipulasi) waktu penceritaan. Waktu penceritaan (*time of the story*) dibagi 3 unsur:

a) Urutan

Waktu penceritaan bisa memiliki struktur waktu yang berurutan (*linear*) dan tak berurutan (*non-linear*), bisa dilihat dengan adanya *flashback* maupun *flashforward.*

b) Durasi

Panjang-pendeknya waktu penceritaan berdasarkan kebutuhan dramatisasi cerita. Maka dalam durasi cerita bisa saja dibuat:

- waktu penceritaan diperpendek, yaitu waktu penceritaan hanyalah memperlihatkan waktu peristiwa yang perlu/penting diperlihatkan untuk penonton saja sehingga sebenarnya ada waktu yang hilang. Biasa disebut juga dengan elipsis

atau penghilangan waktu yang tak diperlukan

- waktu penceritaan diperpanjang, yaitu waktu penceritaan ditambah panjangnya dari waktu yang sebenarnya sebuah peristiwa terjadi untuk kebutuhan dramatisasi cerita. Hal ini bisa juga ekspansi atau pemanjangan waktu penceritaan

*Editing* eliptis tersebut di atas bisa didapat dengan cara: *optical effect*, dengan *frame* kosong, *cutaway*, *jumpcut*. Kalau tidak melalui *editing*, tapi ingin mencapai elipsis waktu, bisa dilakukan dengan mem-*fast-motion*-kan *shot* itu sendiri. Sementara ekspansi waktu tersebut di atas bisa didapat dengan cara *slowmotion* dan *freeze-frame*.

c) Frekuensi

Yaitu suatu pengulangan suatu aksi untuk kebutuhan dramatisasi (seperti tokoh yang jatuh) ataupun penyampaian suatu maksud tertentu, sehingga menciptakan waktu penceritaan yang lebih panjang.

Secara umum *editing* video dapat dilakukan dengan dua cara, sesuai dengan pola teknologi mana yang akan dipakai oleh seorang Editor.

*Edward Dmytryk* menetapkan tujuh "peraturan tentang memotong gambar" yang harus dikuasai oleh seorang penyuting gambar, yaitu :

1) Tidak pernah membuat suatu memotong tanpa suatu alasan yang positif.
2) Manakala ragu-ragu tentang *frame* mana yang tepat untuk dipotong, maka panjangkan saja tanpa harus dipotong.
3) Didalam pergerakan gambar dimungkinkan melakukan pemotongan gambar asalkan tidak mengurangi nilai dari pergerakan tersebut.
4) Melakukan atau membuat hal yang baru adalah hal yang lebih baik dari pada melakukan atau menggunakan hal yang lama.
5) Semua *scenes* pertama hingga terakhir harus menggambarkan sebuah alur cerita yang berkesinambungan.
6) Memotong sesuai dangan nilai-nilai yang ada. Bukan dari segi perbandingan.
7) Dahulukan unsur-unsur penyutingan kemudian baru format penyutingan.

Menurut Walter Murch, dalam penyutingan film ada enam hal yang utama untuk memutuskan kapan kita harus memotong gambar. Hal tersebut disusun menurut arti penting atau yang paling utama dulu:

1) Emosi. Sudahkan mencerminkan apa yang penyuting gambar

rasakan dengan pada yang dirasakan oleh audiens?

2) Cerita. Sudahkan anda melakukan penyutingan gambar sesuai dengan cerita dan tujuan?
3) Irama. Sudahkan sesuai dengan alur cerita yang menarik dan juga kebenaran yang ada.
4) Penglihatan. Apakah audiens sudah dapat melihat fokus utama dari sebuah momen yang ada.
5) Layar adalah bidang *Two-Dimension*. Bahwa televisi atau film adalah sebuah layar yang berbentuk dua dimensi dan tingkat kejelasan *visual* sangat berbeda dengan kenyataan.
6) *Three-Dimensional*. Bagaimana kita dapat menghasilkan sebuah gambar yang audiens dapat merasakan secara pisikologis seperti ia melihat *visual* dengan matanya sendiri.

Penyutingan gambar pada dasarnya harus memuliki tujuan yang pasti. Tujuan tersebut yang nantinya mengatur atau membawa seorang penyuting gambar ke sebuah hasil yang baik. Adapun tujuan dalam penyutingan gambar adalah sebagai berikut :

1) Menghilangkan *audio* dan *footage* atau klip yang tidak diinginkan.
2) Memilih *audio dan footage* yang terbaik.
3) Menghasilkan sebuah alur cerita.
4) Menambahkan *efek*, *graphic*, musik, dll.
5) Merubah gaya, ritme, dan *mood* dari *video*.
6) Melihat *video* dari sudut pandang tertentu.

7) Teknologi penyutingan gambar dan suara telah berkembang dengan pesat belakangan ini.

Secara garis besar metode penyutingan dapat dibagi menjadi empat cara, yaitu sebagai berikut:

1) *Film splitcing atau menyambung film*.
2) *Tape to tape atau Linear*.
3) *Digital Komputerisasi atau Non – Linear*.
4) *Live penyutingan (*www.d4ru.multiply.com*)*

2.10.1 Tahapan Editing

Kegiatan editing adalah gabungan antara seni dan teknik dari bahan dasar berupa potongan gambar dan suara atau populer dengan nama clip, yang dipadukan dan diolah sehingga mempunyai arti dan makna yang jelas. (Jaka Warsihna, 2009:38)

Menurut Jaka Warshina Tahapan-tahapan dari proses *editing* pada umumnya adalah sebagai berikut :

1) *Logging*

   *Logging* adalah proses memotong gambar, mencatat waktu pengambilan gambar dan memilih *shot-shot* yang ada disesuaikan dengan *camera report*.

2) *Digitizing*

   *Digitizing* adalah proses merekam atau memasukkan gambar dan suara yang telah di-*logging* tadi.

Di sini editor mulai mengontrol kualitas gambar dan suara disetarakan sesuai dengan konsep film dan konsep edit yang telah disetujui sutradara.

3) *Offline editing*

*Offline editing* merupakan sebuah proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan *shot* yang telah ditentukan sutradara. Dalam tahapan ini terjadi aktivitas memanggil gambar yang telah di-l*ogging* dan di-*digitizing* sebelumnya untuk diurutkan sesuai konsep cerita.

4) *Online editing*

*Online editing* adalah tahapan *editing* dimana editor mulai memperhalus hasil *offline*, memperbaiki kualitas hasil dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. Transisi adalah proses perpindahan gambar antara shot yang satu dengan shot yang lain.

Terdapat berbagai macam jenis transisi (Sumarno, 1996:60), antara lain:

1) *Rough cut*

*Rough cut* diartikan sebagai perpindahan secara langsung antara *shot*yang satu ke *shot* yang lainnya. Pada umumnya, *rough cut* ini lebih sering disebut *cut* saja. Transisi dengan jenis *cut* ini biasa digunakan untuk menciptakan kesinambungan antar *shot* dan membentuk sebuah adegan utuh yang bercerita. Dasar pertimbangan untuk melakukan *cut* adalah untuk menunjukkan adegan yang ingin dilihat oleh mata penonton. Macam-macam *cut* adalah sebagai berikut (Sumarno, 1996:63) :

- *Cut in*, adalah *cut* yang dilakukan untuk menunjukkan detail sebuah kegiatan yang dilakukan oleh tokoh pada bagian-bagian tertentu. *Cut in* ini biasanya berupa shot CU atau ECU. Misalnya

pada adegan orang yang sedang berjalan kemudian membungkuk untuk mengambil dompet yang terjatuh, maka cut ini dilakukan pada tangan yang tengah mengambil dompet.

- *Cut aways*, adalah *cut* yang dilakukan menuju gambar selain adegan tetapi yang tetap berhubungan. Bentuk *shot* untuk *cut aways* bisa bermacam-macam, mulai dari CU, MS, sampai LS. Pada kejadian orang yang berlari karena sedang terlambat menemui seseorang, *cut aways* dilakukan pada orang yang sedang menungguny a di suatu tempat.
- *Cut on motion*, adalah *cut* yang dilakukan pada gerakan yang akan dilakukan oleh sebuah obyek.
- *Cut on action*, adalah *cut* yang ditujukan untuk

menunjukkan gerakan yang tengah dilakukan tokoh.

2) *Fine cut*

*Fine cut* diartikan sebagai perpindahan secara halus antar *shot* yang satu dengan *shot* yan g lainnya. Biasanya *fine cut* ini digunakan ketika terjadi pergantian adegan atau babak dalam sebuah film, atau memberikan ilusi waktu untuk sebuah kejadian. Transisi semacam ini dikenal dalam beberapa jenis (Sumarno, 1996:65) :

- *D issolve*, pergantian antara *shot* sa tu dengan *shot* y ang lain dengan cara tumpang tindih atau bersilangan. Transisi jenis ini biasanya digunakan untuk memberikan efek waktu yang agak panjang dari sebuah kejadian yang kemudian disingkat. Efek yang bisa ditimbulkan dari transisi ini adalah

efek dramatisasi adegan, seperti misalnya kisah cinta yang romantis, atau drama dengan alur waktu kisah kehidupan yang panjang.

- *Fade in*, pergantian dari layar gelap menuju adegan berikutnya secara perlahan-lahan dan halus. Transisi ini biasa digunakan untuk pergantian ke babak baru.
- *Fade out*, pergantian dari sebuah *shot* a degan menuju layar gelap secara perlahan-lahan. Transisi jenis ini biasanya digunakan sebagai penutup dari sebuah adegan.
- *Blur pan (slip pan)*, transisi jenis ini adalah perpindahan dari adegan satu ke adegan lain dengan cara melakukan *p anning*kamer a secara cepat hingga gambar yang terlihat menjadi

kabur, dan kemudian semakin jelas kembali dengan adegan baru. Transisi ini biasa digunakan untuk adegan-adegan dengan irama yang cepat seperti adegan film *action* at au horor.

- *Wipes*, adalah transisi dengan cara mengganti shot satu dengan cara digeser diikuti shot yang lain. Transisi ini biasa digunakan dalam satu adegan dengan manipulasi waktu seperti pada dissolve atau blur pan. *Wipes* memiliki efek yang sedikit berbeda secara penjiwaan dengan dissolve ataupun blur pan, yaitu efek riang, ceria, atau gairah untuk melakukan sesuatu.

Pada perkembangan teknologi software editing saat ini, terdapat masih banyak lagi macam-macam transisi

| | | |
|---|---|---|
| | sebagai fasilitas yang disediakan masing-masing software. Tetapi transisi-transisi yang telah disebutkan di atas adalah transisi dasar yang paling sering digunakan untuk editing sebuah film hingga sekarang. | didengar. Dalam memadukan gambar dapat memadukan 2 atau lebih gambar agar dapat tampil dalam satu frame, di samping itu juga memadukan suara dengan suara agar menjadi satu kesatuan yang enak didengar. (Jaka Warsihna, 2009:42). Pada tahapan ini, segala sesuatu yang berkaitan dengan pengontrolan suara mulai dari dialog, suara latar, musik pendukung adegan, sampai dengan efek-efek suara yang dibutuhkan |
| *3)* | *Mixing* | |
| | Mixing merupakan kegiatan memadukan gambar dan suara agar menjadi satu kesatuan program yang enak dilihat dan | |

dalam film dibuat dan diatur secara teliti sesuai dengan skenario.

## 2.6 Software dan Hardware

### 2.6.1 Software

*Software* atau nama lain yang disebut perangkat lunak memiliki arti yaitu sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui *sofware* a tau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

Software yang digunakan untuk mengolah materi audio video dalam proses paska produksi antara lain :

1) *Adobe Premiere Pro CS 6*

Di kalangan semi professional, *Adobe Premiere cs6* adalah *Software editing video* yang paling banyak digunakan. *Adobe Premiere* adalah *software editing video* yang memiliki fitur

| | |
|---|---|
| lengkap dan telah popular dipakai masyarakat secara luas. Karena masih dalam satu grup dengan *Adobe*, *Adobe Premiere* memiliki kesamaan *interface* dengan *Adobe After Effect* dan *Adobe Photoshop*. *Adobe Premiere cs6* mendukung format *video .avi*, bahkan baik proses *capture* maupun eksport yang dihasilkan sangat baik. Pada *Adobe Premiere* | dapat menambah trek *video/audio* sendiri, sehingga sangat fleksibel dalam pemakaianny a. Setelah pengeditan *video* selesai, anda dapat mengeksport *project premiere* ke dalam berbagai format file seperti .avi, , .mpg, .wmv, atau yang lainnya. Format .avi yang sering digunakan karena memiliki resolusi yang tinggi |

walaupun ukuran file relatif besar.

Dengan *Adobe Premiere cs6* kita dapat mengedit *video*, menambahkan suara, musik, transisi, efek *video audio*, hingga membuat format VCD atau DVD. Kelengkapan fasilitas dalam program ini memberikan kemudahan dalam proses *editing* video. Selain itu, tampilan jendela dalam program ini juga dibuat menyerupai *hardware* pengolah *video analog* sehingga dapat membuat pengguna merasa familiar dalam bekerja. Pada prinsipnya semua jendela aplikasi program *Adobe* bekerja dengan menggunakan *workspace*. *Workspace* adalah sekumpulan panel yang tersusun di dalam jendela aplikasi sehingga

memudahkan pengguna untuk mengatur ulang posisi *panel* di dalam *workspace* untuk menciptakan gaya bekerja sendiri.

2) *Adobe After Effect CS 6*

*Adobe After Effects CS6*, merupakan satu dari sekian banyak *software* andal keluaran *Adobe* yang termasuk dalam kelompok *digital video*. Pada skala industri, *After Effect* sering digunakan sebagai *software* olah *digital video* untuk menambahkan efek – efek *visual* yang sulit atau bahkan tidak mungkin dihasilkan oleh *software* digital *video editing* (misalnya *Adobe Premiere*). Meskipun *software* ini diperuntukan sebagai penunjang pekerjaan *digital video*, namun pada prakteknya tidak sedikit yang menggunakan

| | |
|---|---|
| *After Effect* untuk membuat animasi *web* untuk *tune* sebuah program acara televisi, animasi logo bahkan web video. | membuat animasi *bumper* pergantian acara dan membuat efek-efek film sinetron yang belakangan banyak menghiasai layar kaca. |
| *Adobe After Effect* yang terintegrasi baik dengan *Premiere* merupakan standar industri untuk aplikasi *motion graphic* dan *visual effect*. Mayoritas industri film, *video* dan televisi menggunakan *After Effect* untuk | *Adobe After Effect* memiliki integrasi yang baik dengan *Adobe Premiere, Photoshop,* dan *Ilustration,* oleh karena itu, *Adobe After Effect* merupakan salah satu *software* animasi |

| | | |
|---|---|---|
| | multimedia terbaik. *Adobe After Effect* cs6 telah menyediakan semua kebutuhan para amatir maupun professional untuk pembuatan *animasi/motion graphics* dan *visual effect*. | mudah digunakan, karena *tool*-nya yang mudah dimengerti dan dioperasikan. |
| 3) *Adobe Audition CS6* | *Adobe Audition CS6* merupakan perangkat lunak pengolah dan pengatur *audio* yang terintegrasi dalam *Adobe Master Colection* | *Soundbooth* dapat mengedit *file-file* yang berekstensi *mp3, wav, cda, cel* dan sebagainya yang mendukung format suara. *Soundbooth* biasa digunakan untuk mengolah *audio* seperti *voice over* pada pembuatan program acara dengan sisipan narasi |

di dalamnya. *Software* ini dapat langsung dikoneksikan dengan *software editing video Adobe Premiere CS6*. (Kelompok Gramedia Anggota IKAPI, 2008).

2.6.2 Hardware

Sesuai dengan buku video editing dan video production, Perkembangan video production berbasis audio visual ini dapat dilihat dari berbagai perkembangan format output yang telah dihasilkan antara lain: film, sinetron, infotainment, reality show, video klip, iklan, feature, dokumenter dan lain sebagainya.

Istilah dalam video production :

1) Keping VCD dan DVD

VCD lebih dulu diperkenalkan dengan memiliki kapasitas maksimal data sebesar 700 MB, atau jika video berdurasi maksimal 80 menit. DVD memiliki kapasitas maksimal 4,3 GB atau video 3 jam. ukuran file video pun

menjadi kecil, namun video yang dihasilkan mengalami penurunan kualitas, hal ini terjadi karena gambar asli yang berformat DV dikompres sebanyak 50 kali.

2) Master tape/mini dv

Pita master yang digunakan untuk merekam gambar video, dengan menggunakan kamera. kualitas gambar masih asli belum diedit, sehingga kualitasnya lebih bagus dari hasil kamera dengan media keping dvd.

3) Multi camera production

Satu produksi video yang menggunakan lebih dari satu kamera video secara serentak dan kesemuanya dihubungkan kepada satu pusat kontrol.Perangkat keras yang dibutuhkan untuk pembuatan video, yakni, alat untuk mengambil gambar, mengedit video, dan mengemas

hasil akhir (packing). (Kelompok Gramedia Anggota IKAPI, 2008).

Menurut Buku *Video Editing* dan *Video Production*, kamera video, *handycam*, dan *camcorder*, ketiganya memiliki fungsi yang sama yakni mengambil gambar dan merekam *video*. hasil pengambilan gambar dapat disimpan pada memori internal atau dalam kartu memori. Salah satu teknologi terbaru adalah 3ccd (*charged-couple device semiconductor* yakni sensor semikonduktor yang dapat menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi.

PAL (*Phase Alternatif Line*), NTSC (*National Television Standards Committee*), dan SECAM (*Sequential Couleur Avee Memare*) merupakan format standar kamera dan pengaturan saat proses *editing video* yang berbeda berdasarkan wilayah. Format PAL biasanya digunakan di beberapa negara antara lain Indonesia, Australia, China, Inggris, dan negara-negara lainnya. Sementara negara Amerika Serikat, Jepang, Kanada, Meksiko, dan Korea menggunakan kamera dengan format standar NTSC. Sedangkan format SECAM digunakan di negara Perancis, Timur Tengah, dan Afrika. (Kelompok Gramedia Anggota IKAPI, 2008).

## METODE PENCIPTAAN KARYA

### 3.1 Deskripsi Karya

Penulis memilih format feature dalam produksi ini, isi cerita dalam feature bersifat *adventure* artikel CATATAN PERJALANAN

1. Nama Acara :Catatan Perjalanan
2. Episode : Gunung Ungaran

3. Media
   : TV
4. Kategori Program
   : Hiburan
5. Format Program
   : Feature
6. Format Produksi
   : Outdoor
7. Sifat Produksi
   : Taping
8. Unsure Produksi
   : Video
9. Segmentasi
   : semua umur
10. Durasi
    : ± 20 menit

3.2 Objek karya dan Analisa Objek

Di karya ini penulis ingin mengangkat tentang Feature yang bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat keindahan alam di Gunung Ungaran dan mengajak masyarakat untuk menjaga dan melestarikan alam sekitar.

3.3 Komparasi Program

1. Jejak Si Gundul

Sebuah program acara Trans 7 yang tayang setiap sabtu pukul 15.30 berkeinginan untuk menjelajah seluruh nusantara lewat sisi yang berbeda, pada umumnya pendekatan wisata yang lebih dominan, setidaknya lewat program ini, orang-orang bisa berfikir, bahwa alam didaerah mereka telah menyediakan potensi yang besar, tinggal bagaimana cara kita menjaga dan melestarikannya.

- Kelebihan program:
  1. Penonton dapat mempelajari hal-hal baru dan mengunjungi

tempat-tempat yang belum pernah diketahui sebelumnya.

2. Memaparkan potensi-potensi kecil yang dapat dikembangkan di suatu daerah sehingga penonton dapat berfikir bahwa alam didaerah mereka telah menyediakan potensi yang sangat besar tergantung bagaimana cara kita memanfaatkannya.

- Kekurangan program:

1. Program hanya memaparkan potensi sumber daya alam yang bisa dijadik

| | | | |
|---|---|---|---|
| | an usaha masyarakat sekitar saja, tetapi tidak memperlihatkan keindahan alam yang berada didaerah tersebut. | | akses yang cukup sulit. |
| | 2. Memerlukan *budget* yang besar, karena produksi dialam terbuka dengan | 2. Hello Paradise<br>Sebuah program Trans7 yang tayang setiap hari Minggu pukul 10.00 bertajuk hello paradise bersama artis Jennifer Arnelita, melalui perjalanan mereka ke berbagai lokasi wisata menarik dengan menggunakan berbagai macam alat transportasi. Pemirsa juga diajak melihat pengalaman dalam melakukan kegiatan wisata, keseruan program ini dilengkapi dengan interaksi bersama penduduk setempat , dengan demikian pemirsa dapat mengetahui berbagai keunikan dan kekayaan alam serta seni budaya yang dimiliki oleh daerah-daerah di Indonesia.<br>• Kelebihan Program: | 1. P<br>r |

o
d
u
k
s
i

d
i
l
a
k
u
k
a
n

d
i
a
l
a
m

t
e
r
b
u
k
a

,

p
a
d
a

t
e
m
p
a
t
-
t
e
m
p
a
t

e
k
s
o
t
i
s

s
e

h i n g g a

p e n o n t o n

d a p a t

m e n g e t a h u

i k e i n d a h a n

a l a m

d i

I n d o n e s i a .

2. Acara dikemas dengan sangat menghibur dan santai

Kekurangan Program:

1. Lebih dominan

d
k a
e h
t
e b
m a
p n
a y
t a
k
w
i d
s i
a k
t e
a t
a
p h
a u
n i
t
a m
i a
s
y y
a a
n r
g a
k
s a
u

t i n g

2. T e r l a l u b a n y a k m e l a k u k a n d u b b s e h i n g g a i n t e r a k s i h o s t c e n

## 3.4 Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

### 3.4.1.1 Konsep Kreatif

Setelah melihat 2 program diatas saya terinspirasi membuat sebuah karya feature untuk proyek akhir, dengan mengusung tema perjalanan seorang travel photography, yang dipandu oleh 1 Host. Keunggulan pada program ini terletak pada kisah perjalanan dari awal sampai tempat yang dituju. Penulis juga menonjolkan panorama alam yang berada didaerah tersebut, dengan gaya yang beda, host tetap bisa menarik perhatian para audience, selain dengan gaya bahasa host yang unik juga menunjukan kepercayaan diri selayaknya host-host pada umumnya yang pasti tentunya energik fun dan fresh.

### 3.4.1.2 Sinopsis

Progam acara feature "Catatan Perjalanan" adalah sebuah acara yang memberikan informasi kepada audience mengenai wisata dan panorama alam yang indah disuatu daerah. "Catatan Perjalanan" memiliki durasi 20 menit, acara dipandu oleh pembawa acara seorang laki-laki yang berprofesi sebagai travel photography yang berpetualang mencari pemandangan epic disuatu

kawasan yang belum banyak diketahui oleh masyarakat untuk dijadikan sebuah dokumentasi perjalanan. Kali ini “Catatan Perjalanan” akan berpetualang di Gunung Ungaran yang berada dikabupaten Semarang. Acara “Catatan Perjalanan” ini dikemas sangat menarik agar audience tidak bosan dan jenuh.

**3.4.1.3 Tabel Treatment**

| NO | Visual | Narasi | Audio |
|---|---|---|---|
| 1 | Opening Judul | | SFX Music |
| 2 | Host Opening di depan gapura curug lawe | | Narator ...SFX Music... |
| 3 | - Host sampai di pos pintu masuk curug lawe<br>-Host berinteraksi dengan petugas/penduduk | | … HOST CHIT CHAT … |
| 4 | Host bersiap perjalanan menuju curug lawe | | Narator ...SFX Music... |
| 5 | Host perjalanan menuju curug lawe dan memfoto pemandangan lokasi pandang lutung | | Narator ...SFX Music... |
| 6 | Host berjalan di jembatan romantis dan berinteraksi dengan petugas | | ...SFX Music... CHIT CHAT |
| 7 | Est. Jembatan romantis | | Narator ...SFX Music... |
| 8 | -Host sampai di pohon sandal dan beristirahat | | Narator ...SFX |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | serta berinteraksi dengan penjaga warung/petugas pantau | | Music...<br><br>CHIT CHAT |
| 9 | Host melanjutkan perjalanan ke curug lawe | | Narator<br><br>...SFX Music... |
| 10 | Host sampai di curug lawe, mencicipi air pegunungan dan menikmati pemandangan serta berinteraksi dengan pengunjung lainnya/petugas | | Narator<br><br>...SFX Music... |
| 11 | Est. Pemandangan curug lawe | | Narator<br>...SFX Music... |
| 12 | Host | | Narato |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | perjalanan menuju desa Peromasan | | r<br>...SFX Music... |
| 13 | Est. Perjalanan ke desa promasan | | Narator<br>...SFX Music... |
| 14 | Host sampai di promasan dan berinteraksi dengan penduduk/pendaki lainnya | | Narator<br><br>...SFX Music...<br><br>CHIT CHAT |
| 15 | Host memutuskan beristirahat dan menginap di rumah pak koribun | | CHIT CHAT<br><br>...SFX Music... |
| 16 | kegiatan host di Rumah pak Koribun sebelum tidur | | Narator<br>...SFX Music... |
| 17 | Host | | CHIT |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | dibangunkan tidur oleh pak koribun | | CHAT Narator ...SFX Music... |
| 18 | Host bersiap untuk melanjutkan perjalanan ke puncak pada malam hari | | Narator ...SFX Music... |
| 19 | Host ditengah perjalanan menuju puncak pada malam hari | | Narator ...SFX Music... |
| 20 | Host sampai di puncak | | Narator ...SFX Music... |
| 21 | Host menikmati pemandangan puncak | | Narator ...SFX Music... |
| 22 | Host mengambil foto pemandangan alam disekitar End | | Narator ...SFX Music... |

**3.4.1.4 Tabel Narasi**

| NO | Visual | Narasi | Audio |
|---|---|---|---|
| 1 | Opening Judul | | SFX Music |
| 2 | Host Opening di depan gapura curug lawe | PAGI INDONESIA ! / KALI INI SAYA AKAN BERBAGI CERITA TENTANG PETUALANGAN PENDAKIAN SAYA DI GUNUNG UNGARAN// | Narator ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | GUNUNG DENGAN TINGGI DUA RIBU LIMA PULUH METER DIATAS PERMUKAAN AIR LAUT INI/ TERLETAK DI PULAU JAWA TEPATNYA DI KABUPATEN SEMARANG/ GUNUNG INI MERUPAKAN SALAH SATU TUJUAN WISATA ALAM YANG DI GEMARI PARA PENDAKI DI KOTA SEMARANG / KARENA | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | KEINDAHAN ALAMNYA/BUKAN CUMA ITU/PETUALANGAN SAYA KALI INI AKAN MENJELAJAHI INDAHNYA LERENG GUNUNG UNGARAN DIANTARANYA/MELIHAT EKOSISTEM FAUNA YANG DILINDUNGI DI LOKASI PANDANG LUTUNG/ MENYUSURI JEMBATAN ROMANTIS/ MENIKMATI INDAHNYA AIR TERJUN CURUG | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | LAWE DAN TEMPAT BERSEJARAH DESA PROMASAN // | |
| 3 | - Host sampai di pos pintu masuk curug lawe<br>-Host berinteraksi dengan petugas/ penduduk | | … HOST CHIT CHAT … |
| 4 | Host bersiap perjalanan menuju curug lawe | SETELAH BERBINCANG DENGAN PETUGAS YANG ADA DI POS / SAYA MENERUSKAN | Narator<br><br>...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | PERJALANAN // SEDIKIT BERBAGI TIPS BUAT TEMEN-TEMEN YANG MAU MENDAKINIH / KENALI KONDISI MEDAN PENDAKIAN / BAWA BEKAL SECUKUPNYA DAN JANGAN TERLALU BERAT / SESUAIKAN DENGAN KONDISI CUACA MEDAN PENDAKIAN / MEMAKAI SEPATU TRACKING BIAR AMAN / DAN | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | JANGAN LUPA MEMBAWA JAKET ATAU BAJU HANGAT / KARENA SUHU DI ATAS GUNUNG YANG SANGAT DINGIN // KALO SEMUA BEKAL SUDAH LENGKAP // PENDAKIAN PUN PASTI AKAN LANCAR // | |
| 5 | Host perjalanan menuju curug lawe dan memfoto pemandangan lokasi pandang lutung | LIMA BELAS MENIT BERJALAN MENYUSURI JALAN SETAPAK BERUPA SALURAN IRIGASI / SAYA SAMPAI DI LOKASI PANDANG LUTUNG / `DI LOKASI INI SERING BERMUNCULAN LUTUNG YANG BERGELANTUNGAN DI POHON // LUTUNG TERMASUK FAUNA YANG DILINDUNGI KARENA POPULASINYA TERANCAM PUNAH // TAPI SAYA KURANG BERUNTUNG HARI INI / KARENA BEBERAPA | Narator ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | MENIT SAYA MENUNGGU TAK SATUPUN LUTUNG YANG MUNCUL DI POHON / BISA DI BAYANGINKAN/ BETAPA ASRI DAN ALAMI HUTAN DI LERENG GUNUNG UNGARAN INI / SEHINGGA MASIH BANYAK POPULASI LUTUNG DI DAERAH INI // | |
| 6 | Host berjalan di | | ...SFX Mus |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | jembatan romantis dan berinteraksi dengan petugas | | ic... CHIT CHAT |
| 7 | Est. Jembatan romantis | JEMBATAN DENGAN PANJANG KURANG LEBIH DELAPAN PULUH METER INI / BERADA DIJALUR MENUJU AIR TERJUN CURUG LAWE // SELAIN DIPAKAI UNTUK MENYEBERANGI SUNGAI / JEMBATAN INI JUGA DIBUAT | Narator ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | SEBAGAI PENGHUBUNG SALURAN IRIGASI DARI MATA AIR PEGUNUNGAN KE PERKEBUNAN DAN DESA-DESA YANG BERADA DIKAKI GUNUNG UNGARAN // BILA BERUNTUNG / DARI JEMBATAN INI KITA MASIH BISA MELIHAT LUTUNG YANG BERMUNCULAN DI POHON// | |
| 8 | -Host | TAK LAMA | Nar |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | sampai di pohon sandal dan beristirahat serta berinteraksi dengan penjaga warung/ petugas pantau | BERJALAN DARI JEMBATAN / SAYA MELIHAT PETUNJUK ARAH YANG ADA // SAYA PILIH KEKANAN UNTUK BERISTIRAHAT SEBENTAR / SEBELUM MELANJUTKAN PERJALANAN KE AIR TERJUN CURUG LAWE // | ator<br><br>...SFX Music...<br><br>CHIT CHAT |
| 9 | Host melanjutkan perjalanan ke curug lawe | DARI TEMPAT PERISTIRAHATAN SAYA KEMBALI BERJALAN / DARI KEJAUHAN | Narator<br><br>...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | SUDAH TERDENGAR SUARA GEMURUH AIR DAN ALIRAN SUNGAI-SUNGAI KECIL / YANG MENANDAKAN SAYA SUDAH DEKAT DENGAN AIR TERJUN CURUG LAWE // | |
| 10 | Host sampai di curug lawe, mencicipi air pegunungan dan menikmati pemandangan | AKHIRNYA SAYA SAMPAI DI AIR TERJUN / HMM .. PEMANDANGANNYA SANGAT INDAH / SAYA PUN TAK SABAR INGIN | Narator<br><br>...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | MERASAKAN JERNIHNYA AIR DISINI // AIR TERJUN CURUG LAWE MERUPAKAN SALAH SATU AIR TERJUN YANG BERADA DIKAWASAN UTARA GUNUNG UNGARAN/ SELAIN KONDISI ALAMNYA YANG INDAH / AIR TERJUN CURUG LAWE ADALAH PUSAT DARI SUNGAI BANJIR KANAL YANG | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | BERADA DI KOTA SEMARANG // BISA DISEBUT CURUG LAWE KARENA KONON JUMLAH AIR TERJUN YANG BERADA DISINI BERJUMLAH 25 / DALAM BAHASA JAWA ANGKA 25 ADALAH SELAWE // MAKANYA AIR TERJUN INI DISEBUT AIR TERJUN CURUG LAWE // | |
| 11 | Est. Pemandangan | SETELAH PUAS MENIKMATI | Narator ...SF |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | curug lawe | PEMANDANGAN AIR TERJUN / SAYA BERGEGAS MELANJUTKAN PERJALANAN MENUJU DESA PEROMASAN // JARAK YANG SAYA TEMPUH DARI SINI KURANG LEBIH 1,5 JAM / WALAUPUN SAYA MELAKUKAN PERJALANAN INI SENDIRIAN // TAPI SAYA TIDAK TAKUT TERSESAT KARENA TRACK | X Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | YANG SAYA TEMPUH SUDAH MEMILIKI PETUNJUK ARAH / DAN LAYAK UNTUK DILEWATI OLEH PARA PENDAKI | |
| 12 | Host perjalanan menuju desa Peromasan | SUARA BELALANG DAN DAUN-DAUN YANG BERGESEKAN KARENA TERTIUP ANGIN MASIH SETIA MENEMANI PERJALANAN SAYA / SUDAH CUKUP LAMA SAYA BERJALAN DAN SAYA MERASA HAUS / | Narator ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | DIDEPAN SAYA MELIHAT POHON YANG UNIK / KARENA BENTUK POHON TERSEBUT SANGAT BESAR DAN BEDA DARI YANG SAYA LIHAT SEWAKTU PERJALANAN // SAYA MINUM AIR SEJENAK SEBAGAI PELEPAS DAHAGA / DAN KEMBALI MELANJUTKAN PERJALANAN | |
| 13 | Host Sampai | LANGIT PUN MULAI | ...SF |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | di promasan | MENGGELAP / AKHIRNYA SAYA PUN SAMPAI DI DESA PEROMASAN // HMM UDARA DISINI BEGITU SEGAR / DESA PEROMASAN ADALAH TEMPAT TINGGAL PARA PEMETIK KEBUN TEH DISINI // DAN RATA2 HAMPIR SEMUA RUMAH WARGA DISINI DIJADIKAN TEMPAT PERSEWAAN MENGINAP / | X Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | UNTUK PARA PENDAKI GUNUNG UNGARAN | |
| 14 | Host sampai di promasan dan berinteraksi dengan penduduk | DIPERJALANAN SAYA BERTEMU SALAH SATU WARGA DESA / DAN MENANYAKAN TEMPAT UNTUK BERISTIRAHAT // SAYA BERUNTUNG / KARENA RUMAH BAPAK KORIBUN INI JUGA DIJADIKAN TEMPAT PERSEWAAN MENGINAP / DAN SAYA PUN DIANTAR | Narator<br><br>...SFX Music...<br><br>CHIT CHAT |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | KERUMAHNYA | |
| 15 | Host memutuskan beristirahat dan menginap di rumah pak koribun | PERJALANAN SAYA CUKUP MELELAHKAN / SAYA MEMUTUSKAN UNTUK TIDUR SEBENTAR // AGAR STAMINA SAYA TERJAGA UNTUK MELANJUTKAN PERJALANAN MENUJU PUNCAK GUNUNG UNGARAN DINI HARI NANTI // KARENA CUACA DISINI BEGITU DINGIN / | CHIT CHAT ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | SAYA MENGGANTI PAKAIAN YANG LEBIH TERTUTUP AGAR SAYA MERASA HANGAT DAN NYENYAK SAAT TIDUR | |
| 16 | kegiatan host di Rumah pak Koribun sebelum tidur | SEBELUM TIDUR SAYA MENYEMPATKAN UNTUK MELIHAT HASIL GAMBAR YANG SAYA AMBIL SEWAKTU PERJALANAN | Narator ...SFX Music... |
| 17 | Host dibangunkan tidur | HARI PUN BERGANTI / DAN SAYA PUN | CHIT CHAT |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | oleh pak koribun | DIBANGUNKAN OLEH PAK KORIBUN / AGAR SAYA TIDAK TERLAMBAT UNTUK MELIHAT SUNRISE DI PUNCAK GUNUNG UNGARAN // SAYA PUN BERSIAP-SIAP UNTUK BERANGKAT | Narator ...SFX Music... |
| 18 | Host bersiap untuk melanjutkan perjalanan ke puncak pada malam hari | SEKEDAR TIPS UNTUK PARA PENDAKI SEBELUM MELAKUKAN PENDAKIAN / SETIAP PENDAKI HARUS MELAKUKAN PERSIAPAN YANG MATANG // JANGAN SAMPAI KEGIATAN MENDAKI INI BERAKIBAT FATAL // DIMULAI DARI MEMPERSIAPKAN FISIK DAN MENTAL / DAN PERLENGKAPAN YANG EFEKTIF DAN BERDAYA GUNA BESAR SELAMA MELAKUKAN PENDAKIAN // | Narator ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 19 | Host ditengah perjalanan menuju puncak pada malam hari | SAYA SENANG/ KARENA SEKARANG PERJALANAN SAYA DITEMANI OLEH PARA PENDAKI LAINNYA YANG INGIN MENUJU PUNCAK GUNUNG UNGARAN // DITENGAH PERJALANAN WALAU CUACA TERASA SANGAT DINGIN / TAPI SAYA MERASA GERAH / KARENA PERJALANAN MENDAKI INI MEMBUAT SAYA | Narator ...SFX Music... |
| | | MENGELUARKAN BANYAK KERINGAT // DAN SAYA MEMUTUSKAN UNTUK MELEPAS JAKET// | |
| 20 | Host sampai di puncak | AKHIRNYA SAYA TIBA DITUJUAN AKHIR / YAITU PUNCAK GUNUNG UNGARAN // GUNUNG UNGARAN ADALAH GUNUNG TERTINGGI DI KABUPATEN SEMARANG YANG MEMILIKI KETINGGIAN 2.050 MDPL | Narator ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | DENGAN KONDISI ALAMNYA YANG MASIH DISELIMUTI HUTAN LEBAT / DIATAS PUNCAK INI KITA BISA MELIHAT GUNUNG LAINNYA / SEPERTI GUNUNG MERBABU YANG SANGAT KOKOH DAN BESAR | |
| 21 | Host menikmati pemandangan puncak | | ...SFX Music... |
| 22 | Host mengambil foto pemandangan alam disekitar End | TERNYATA KEADAAN CUACA DIPUNCAK TIDAK BERSAHABAT DENGAN SAYA / SEHINGGA SAYA TIDAK BISA MELIHAT MATAHARI TERBIT DAN MEMANDANGI KEINDAHAN ALAM DARI PUNCAK // TAPI SAYA SANGAT SENANG BERADA DISINI / KARENA MENDAPATKAN PENGALAMAN BERHARGA DAN BANGGA BAHWA | Narator ...SFX Music... |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA BEGITU INDAH / DAN SUDAH SEMESTINYA KITA WAJIB MENJAGA DAN MELESTARIKAN ALAM SEBAGAI SEBAGAI HARTA KARUN YANG TAK TERNILAI DIMASA DEPAN // SAMPAI BERTEMU LAGI DIPETUALANGAN SAYA SELANJUTNYA // CATATAN PERJALANAN | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |

### 3.4.2 Konsep Teknis

#### 3.4.2.1 Pemilihan Alat dan Bahan (Software)

Dalam pembuatan sebuah program feature harus memperhatikan alat dan bahan yang digunakan agar tidak menghambat proses kerja semakin banyak alat pendukung yang digunakan maka semakin mempermudah. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

| | |
|---|---|
| Video | Adobe After Effects CS6 |
| Audio | Adobe Audiotion 6 |
| Operation System (OS) | Windows 7 (64bit) |

### 3.4.2.2 TABEL ALAT DAN BAHAN

| JENIS PERALATAN | | MERK | JMLH |
|---|---|---|---|
| NAMA | TIPE | | |
| Kamera | DCR SD 1000 SD memory<br>DSLR 7000D SD memory | Sony<br>Nikon | 1<br>1 |
| Pencahayaan | Lampu CN 126 LED<br>Lampu Readhead<br>Lampu Daylight | - | 1<br>1<br>1 |
| Mikrofon | Mic external kamera<br>Mic Boom | - | 1<br>1 |
| Perlengkapan | | | |
| Tripod | TH 650 DV | Libec | 1 |
| Komputer Editing | Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU Q8400@ 2.66 GHz<br>2 kit Memory RAM Patriot@4GB<br>ATI Radeon HD 4800 Series 1 Gb 256 bit<br>HDD Internal WD 500 MB<br>HDD Internal Seagete 250 MB | | |
| Software | Adobe Premier Pro CS 6 | | |

## 3.5 Proses Berkarya

Suatu program *feature* melibatkan peralatan, dan juga biaya yang sedikit, selain memerlukan suatu organisasi yang rapi juga diperlukan suatu tahap pelaksanaan produksi yang jelas dan efisien. Setiap tahap harus jelas kemajuannya dibandingkan dengan tahap sebelumnya proses produksi meliputi tiga bagian yaitu :

A. Pra Poduksi
B. Produksi
C. Pasca Produksi

### 3.5.1 Pra Produksi

a. Analisis Karya

Penulis terjun secara langsung

untuk menggali informasi mengenai Curug Lawe dan Desa Promasan yang telah dipelajari. Sebagai tahap untuk mengawali riset, penulis mendatangi sanggar budaya, dinas pariwisata, penulis pun mendapatkan banyak informasi dan data-data yang lebih lengkap dan riil dari bahan yang akan dijadikan Proyek Akhir. Kemudian untuk selanjutnya, penulis mengadakan *survey* tempat atau lokasi. Dalam tahap tersebut, penulis menjadi lebih dapat memahami dan merasakan secara langsung permasalahan yang akan diangkat dalam Proyek Akhir. Dan untuk tahap terakhir,

penulis mengadakan pendekatan terhadap lingkungan, tokoh, kebiasaan, beserta sifat dari objek yang akan diangkat dalam Proyek Akhir.

b. Penulisan Naskah

Dalam menulis naskah, penulis tidak banyak mendapat kesulitan. Karena script atau naskah yang ditulis hanyalah pengembangan dari konsep yang berasal dari data-data asli yang didapat penulis saat melakukan survey.

c. Menentukan Tim Produksi

Producer menentukan dan memilih kru produksi sesuai dengan kebutuhan kelompok kerja yang telah disusun oleh Team Secret

**3.5.1.1 TABEL JOBDESK TEAM PRODUKSI**

| No. | Jenis Barang | Jumlah | Harga |
|---|---|---|---|
| 1. | Camera Sony DCR SD1000 | 2 | Rp. 500.000,00 |
| 2. | Kamera Canon 7000D | 1 | Rp.200.000,00 |
| 3. | Lampu CN 126 LED | 1 | Rp.100.000,00 |
| 4. | Tripod libec | 1 | Rp.100.000,00 |
| 5. | Lampu read head 800 Watt | 1 | Rp.100.000,00 |
| 6. | Properti Host dan Peralatan Mendaki | 1 | Rp.350.000,00 |
| 7. | Konsumsi *Crew Dan Penginapan* | 7 orang x 2hari | Rp.400.000,00 |
| 8 | Transportasi | 2hari | Rp. 300.000 |
| Total Pengeluaran | | | Rp.2.050.000,00 |

| **NO** | **NAMA** | **JOB DESK** |
|---|---|---|
| 1 | Radians Tri Baskoro | PRODUSER |
| 2 | Radians Tri Baskoro | DIRECTOR |
| 3 | Fauzi Ramadhan | ASS.DIRECTOR |
| 4 | Rivando Yandratama Nasution | SCRIP WRITER |
| 4 | Fadhil Setiawan | CAMERAMAN I |
| 5 | Filut Aflal Sofan | CAMERAMAN II |
| 6 | Rivando Yandratama Nasution | EDITOR |
| 7 | Ardhi Widiatma | PERALATAN |
| 8 | Farkhan Arief | PERALATAN |
| 9 | Bayu Wijaya Ariska | ASS.EDITOR |
| 10 | By Argan Anjani | DUBBER |

**3.5.1.2 TABEL PERENCANAAN *BUDGET***

a. Jadwal Shooting

Rencana jadwal *shooting*

*feature* "Catatan Perjalanan" membutuhkan waktu 2 hari dengan rincian :

permohonan ijin untuk melakukan proses produksi dan melihat lokasi , dan yang kedua proses pemantapan produksi

**3.5.1.3 TABEL JADWAL SHOOTING**

| No. | Hari / Tanggal | Waktu | Lokasi |
|---|---|---|---|
| 1. | 06 Juni 2015 | 08.00 - 18.00 | Curug lawe dan Desa Peromasan |
| 2. | 07 Juni 2015 | 00.00 - 07.00 | Puncak Ungaran |

b. *Hunting* Lokasi

Dalam hunting lokasi penulis melakukan survey terhadap lokasi 2 kali. Pertama

c. Pertemuan Tim Produksi

Dalam produksi ini penulis melakukan pertemuan sebanyak 3 kali. Yang pertama

menjabarkan kepada tim produksi tentang acara yang akan dibuat dan penyusunan job disk masing – masing tim. Yang kedua persiapan tiap – tiap job disk dan sharing tentang acara yang akan dibuat dan yang terakhir persiapan final menuju proses produksi. Terakhir persiapan matang untuk berangkat produksi.

d. Pengecekan Alat

Sebelum proses produksi dilaksanakan, yang terlebih dahulu ceklist adalah peralatan. Karena peralatan sangat berperan penting dalam sebuah produksi, walaupun proses produksi di lakukan dalam kota maupun di luar kota kalau

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | pralatan ketinggalan itu sudah membuang-buang waktu dan akan membuat suthing scrip rancu atau berantakan. | yang telah dibuat. Kendala yang dihadapi di lapangan adalah cuaca yang tidak bisa di prediksi namun itu menjadi sebuat tantangan dimana semua crew ditantang untuk jeli mengambil keputusan, selain tantangan cuaca tatangan yang dihadapi adalah keramaian publik, banyaknya masyarakat yang juga melihat membuat kondisi di lapangan sangat ramai Dan tidak bisa dikendalikan Di produksi ini benar – benar di uji dalam mengambil keputusan, berfikir cepat dan dilatih kesigapan. Baru setelah selesai pengambilan *stock* |
| **3.5.2** | **Produksi** | | |
| | | Dalam produksi kali ini dilakukan dengan pengambilan *stock shot* untuk pengayaan materi yang bertujuan agar dalam pasca produksi dalam editing atau penyambungan gambar tidak kekurangan data. Untuk proses pengambilan dilakukan tiga hari sesuai rundown | |

*shot* kemudian wawancara dengan narasumber.

**Berikut tabel dalam pelaksanaan produksi :**

| No | Tahap | Aktifitas | Target Per Minggu | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Mei | | | | | Juni | | | Juli | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | Pra Produksi | Penemuan Ide | V | | | | | | | | | |
| 2 | | Pengembangan Gagasan | | V | | | | | | | | |
| 3 | | Penulisan Naskah (Dan Seterusnya…) | | | V | V | V | | | | | |
| 4 | Produksi | Shooting | | | | | | V | V | | | |
| 5 | | Dailly Production report | | | | | | | V | | | |
| 6 | | Evaluasi Produksi (Dan Seterusnya…) | | | | | | | | V | | |
| 7 | Pasca Poduksi | Capturing | | | | | | | | | V | |
| 8 | | Logging | | | | | | | | | V | |
| 9 | | On line Editing (Dan Seterusnya…) | | | | | | | | | | V |

### 3.5.3 Pasca Produksi

Proses paska produksi atau editing meliputi :

a. ***Capturing***

Proses *Capturing* adalah menyalin data *video* yang berada di pita kaset *video* ke dalam format digital dan menyimpan di komputer.

Peralatan yang digunakan dalam proses *Capturing* adalah :

1. 1 set komputer
2. VTR ( *Video Tape Recorder* )

Tahap - tahap dalam melakukan proses *Capturing* adalah :

1. Pastikan VTR telah terkoneksi

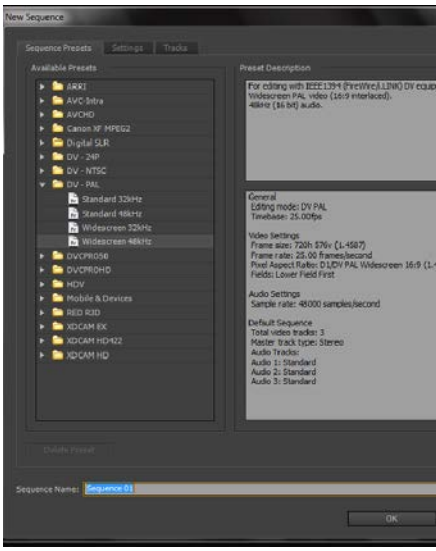
dengan komputer

2. Buka program Adobe Premiere CS 6

Gambar 3.1 Adobe Premiere CS6

3. Pilih *New Project* dan tentukan penempatan *project file*

4. Akan muncul jendela *New Sequence*, format video sebagai berikut



Gambar 3.2 Format Video

Pilih format DV-PAL widescreen 48kHz dan tentuka

| | | | |
|---|---|---|---|
| | n nama sequence di sequence name.. Misalnya ” Catatan Perjalanan “ | | nama *file* video pada clip name, misalnya Catatan Perjalanan#1. |
| 5. | Setelah muncul tampilan *project* yang diinginkan, saatnya memulai proses *Capturing*. Pilih *File -> Capture* (F5) | 7. | Pada menu bar settings, tentukan penempatan file hasil *Capturing* Tekan tombol lingkaran merah atau |
| 6. | Tentukan | | |

*Record*

(G)

*i*

*n*

*g*

G

a

m

b

a

r

3

.

3

*C*

*a*

*p*

*t*

*u*

*r*

***b. Editing***

*Editing* adalah proses mengolah bahan video untuk dikemas menjadi hasil yang lebih baik.

- *Logging*

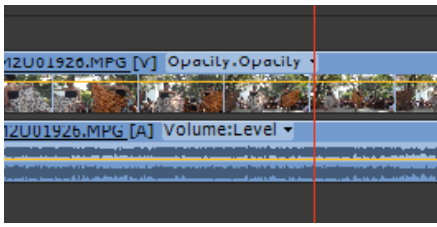
Sebelum pelaksanaan editing, terlebih dahulu melakukan pendataan dengan *logging* untuk membuat *editing list*. *Logging* ini merupakan pendataan *timecode* yaitu dengan melihat hasil gambar yang telah diambil dan mencatat

gambar mana saja yang telah diambil dan mencatat gambar mana saja yang dipakai maupun tidak terpakai.

- *Cutting*

  *Cutting* adalah proses memotong durasi video, memisahkan dua gambar yang berbeda, maupun membuang gambar yang sekiranya kurang bagus. Tahap melakukan *Cutting* adalah :

1. Pilih gambar yang akan dipotong
2. Klik pada gambar yang akan dipotong

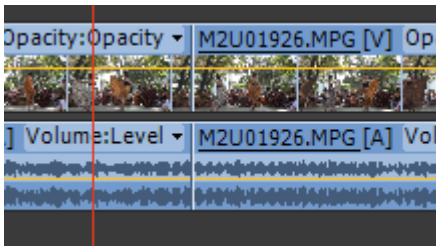



Gambar 3.4 Sebelum *Cutting*

3. Pada *toolbar*, pilih *razor tool* (C)

Gambar 3.5 *Razor Tool*

4. Tentukan bagian pemisahan gambar
5. Klik pada perpotongan gambar

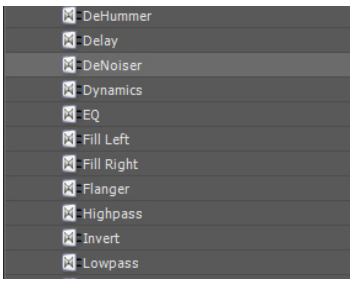


Gambar 3.6 Hasil *Cutting*

- *Editing Audio*

Terkadang dalam beberapa adegan, ada beberapa gangguan suara (*noise*) yang ikut masuk kedalam suara asli. Untuk mengurangi dampak dari *noise*, penulis menggunakan Efek audio *DeNoiser* :

1. Pada menu bar, pilih option *Audio Effect -> Stereo -> DeNoiser*
2. Tentukan *Individual Parameters* sebagai berikut :
   - Reduction : -20.0 dB
   - Of




.0 dB

Gambar 3.7 Editing audio

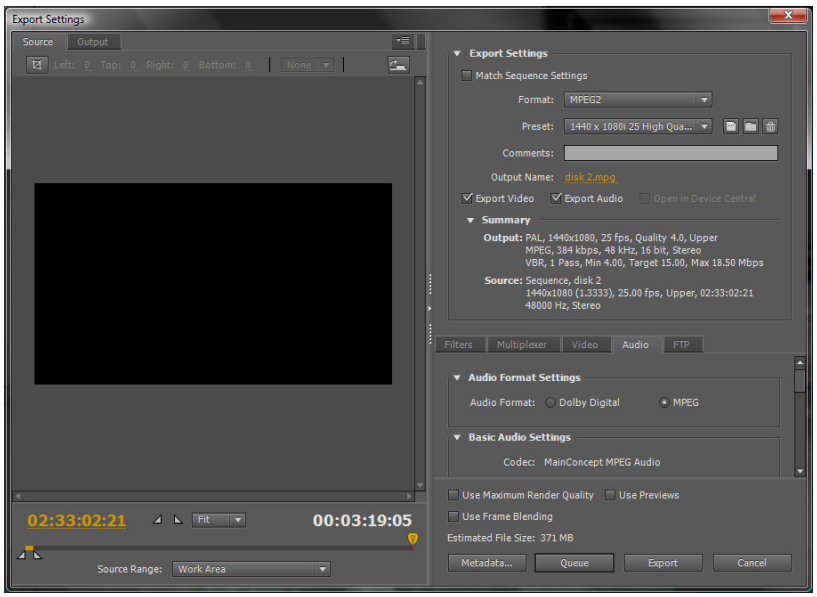
- *Rendering*

G

*Rendering* adalah proses menyatukan hasil *editing* video kedalam sebuah video yang utuh. Tahap melakukan *Rendering* adalah :

a m b a r 3 . 8 *R e n d e r i n g*

1. Pada *menu bar*, pilih *File* -> *Export* -> *Media*



hasil renderi ng, misaln ya : disk 1 dan ditemp atkan pada folder DATA RCP (D:)\ha sil project

3. Pilih export

gambar, gambar dan suara dengan gambar,suara dengan suara menjadi satu rangkaian yang kronologis sehingga mampu menyampaikan pesan sesuai dengan naskah, enak ditonton, dan dapat memberikan informasi dengan arahan pengarah acara / sutradara dan Kameramen. Penulis memberikan sedikit Print Out teknik editing yang digunakan dalam proses editing Feature "Catatan Perjalanan" karena teknik lainnya hanya menggunakan *cut-in* biasa sehingga tidak dimasukkan kedalam print out.

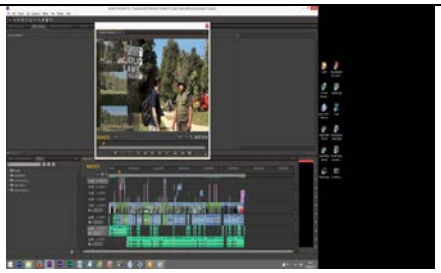
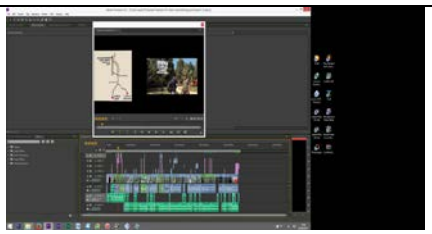
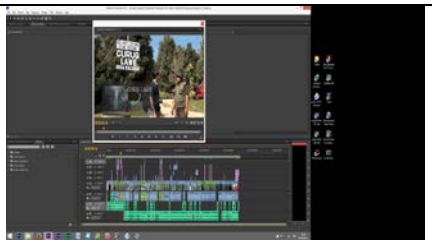
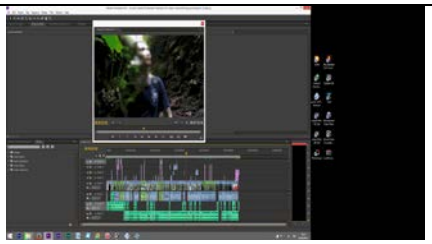
## IMPLEMENTASI DAN ANALISA KARYA

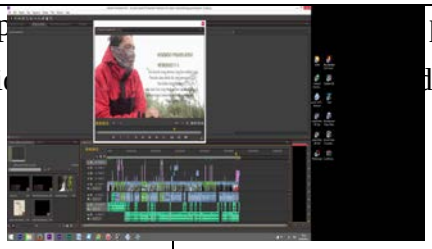
### 4.1 Implementasi Karya

Dalam produksi progam Feature TV berjudul "Catatan Perjalanan" episode Gunung Ungaran ini, *jobdisk* penulis sebagai Editor. Yang mempunyai tugas bertanggung jawab dalam merangkai gambar dengan

### 4.1.1 TABEL PRINT OUT

| No. | Print Out Gambar | Gambar |
|---|---|---|
| 1 | Gambar 4.1 | Opening program |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 |  <br>Gambar 4.2 | Efek pictureinpicture pada insert video | Credit title |
| 3 |  <br>Gambar 4.3 | Animasi bergerak | Memakai moving track pada gambar yang ingin dibuat bergerak |
| 4 |  <br>Gambar 4.4 | Insert gambar | Memakai pict in pict |
| 5 | <br>Gambar 4.5 | Transisi | Menggunakan effect vitascene agar transisi lebih menarik |
| 6 |  <br>Gambar 4.6 | Transisi | Effect wipe tegak custom yang berbeda |


Gambar 4.7

## 4.1 Analisa Karya

Dalam tugas proyek akhir ini penulis membuat sebuah program acara feature, yang mengangkat tema Gunung Ungaran yang berada dikabupaten Semarang. Penulis memilih wisata di Gunung Ungaran dikarenakan begitu banyaknya tempat bersejarah dan wisata yang ada di Gunung Ungaran itu, namun belum semuanya terjamah oleh masyarakat untuk itu penulis memilih beberapa wisata yang ada wilayah Gunung Ungaran dengan konsep feature yang fun, penulis mencoba memberi info mengenai segala macam kegiatan yang dilakukan Host dengan gaya yang menarik dan berusaha tidak

membosankan. Untuk itu penulis membungkusnya dalam sebuah program feature dengan tema “Catatan Perjalanan”. Program feature ini akan dianalisis lebih lanjut menggunakan sistem SWOT yang dijelaskan sebagai berikut :

### 4.2.1 Positioning

Program acara Catatan Perjalanan ini, memiliki gender feature, hal ini dikarenakan mengikuti konten isi program Catatan Perjalanan, yang diharapkan dapat di nikmati oleh semua golongan baik pria maupun wanita. Berikut ini adalah positioning program Catatan Perjalanan :

Sasaran audience : Semua Umur

Gender : Pria / wanita

SES : Remaja

### 4.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Program

Semua program acara di stasiun televisi pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan pada setiap masing–masing produknya, begitu juga dengan program feature Catatan Perjalanan ini yang tak lepas dari sisi lebih dan kurangnya suatu program. Berikut ini kelebihan dan kekurangan program feature Catatan Perjalanan :

***Strength* (Kekuatan Karya)**

a. Menginformasikan suatu tujuan wisata yang belum banyak terpublikasi.
b. Menggambarkan keindahan Indonesia dengan panorama alamnya.
c. Setelah melihat program Catatan Perjalanan diharapkan wisata di Indonesia semakin meluas hingga kemancanegara.

***Weakness* (Kelemahan Karya)**

a. Cuaca pada saat pengambilan gambar pada tiap lokasi berbeda, dikarenakan ini shotting outdoor jadi pada setiap tempat cuaca dan medan yang dilalui berbeda.
b. Shotting yang dilakukan tidak hanya pada satu tempat saja, melainkan berbeda yang diharuskan stamina atau tenaga kru tiap orang berbeda. Begitu juga dengan host, kita harus bisa mencairkan rasa lelah host. Karena ini tapping pastinya tiap satu adegan tidak selalu sekali take saja.
c. Pengambilan gambar yang sedikit goyang dikarenakan medan pendakian begitu sulit.

***Oppurtunities*** **(Kesempatan Karya)**

Program feature Catatan Perjalanan ini memiliki banyak potensi yang besar untuk diterima oleh khalayak sebagai program acara televisi yang menarik, yaitu memberikan informasi mengenai tempat tujuan wisata yang indah dan pastinya terjangkau. Untuk itu penulis telah menyiapkan sepuluh tema jika nantinya program ini akan dijadikan program televisi regular. Kesepuluh tema tersebut antara lain :

1. Jakarta : Pulau Seribu, Pulau Pramuka
2. Bandung : Kampung Gajah
3. Sulawesi : Pulau Kambing, Tanjung Bira
4. Kalimantan : Labuan Cermin,
5. NTT : Gili Laba
6. Lombok : Air Terjun Kelep, Bukit Selong
7. Bali
8. Jayapura

***Threat*** **(Ancaman Karya)**

a. Banyaknya feature yang bertemakan perjalanan wisata yang bermunculan, baik tentang wisata Indonesia maupun luar negeri
b. Banyaknya feature atau karya audio visual yang membahas informasi wisata, wisata mewah hingga wisata yang sederhana, yang pastinya dengan gaya yang berbeda-beda.
c. Ada beberapa program yang konsep penyajiannya menggunakan narasi bercerita.

**Prospek**

Program feature Catatan Perjalanan dengan berbagai macam kekurangan dan kelebihannya tersebut memiliki begitu besar prospek kedepan. Hal ini berdasarkan keunikan program ini yang menyajikan sebuah feature yang penyampaiannya tanpa berinteraksi dengan kamera dan adanya host sebagai pengantar.

Dengan beberapa alasan tersebut, program ini layak untuk ditayangkan di Televisi lokal maupun Nasional. Jika program ini ditayangkan di stasiun televisi, maka nantinya program ini akan dibuat program regular yang ditayangkan setiap satu minggu sekali. Nantinya program feature ini akan membahas info wisata yang ada di Indonesia, karena setiap tempat wisata memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing di setiap daerah, dan masih banyak orang belum mengetahuinya.

## 4.2 Laporan Penciptaan

Melakukan laporan segala bentuk yang telah dilakukan mulai dari, pra, prp, pasca, kendala, perubahan rencana/konsep dan kendala, keterbatasan karya. Misal seperti jadwal kerja, perubahan budjet, konsep, finishing dll.

### 4.3.1 Pra-Produksi

a. Persiapan Naskah

Merupakan awal mula proses pembuatan feature ini, menginformasikan sebuah daerah yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi mulai dari nilai budaya, wisata, warisan alamnya. Yang akhirnya ide ini dikembangkan menjadi sebuah konsep naskah/skenario sebagai panduan kerja untuk seluruh kru dan pemain yang terlibat.

b. Pemilihan crew / Team Produksi

Produser menentukan dan memilih kru produksi sesuai dengan kebutuhan kelompok kerja yang telah disusun.

c. Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi dilakukan disekitar daerah Gunung

Ungaran, tepatnya di Desa Kali Sidi, Air terjun Curug lawe, kebun teh, desa peromasan dan puncak Gunung Ungaran. Hal itu diharapkan dapat menghemat waktu dan biaya pra produksi. Saat melakukan hunting lokasi pun produser tidak mengalami kesulitan.

d. Pertemuan Tim Produksi

Setelah dirasa konsep feature dan semua hal yang dibutuhkan untuk melaksanakan produksi matang, Produser mengumpulkan anggota kru yang telah ditentukan. Produser mengadakan pertemuan dengan kru untuk membahas proses produksi dan mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan, demi tercapainya kelancaran produksi. Produser pun sering melakukan koordinasi terhadap setiap divisi untuk memastikan kesiapan mereka dalam proses produksi. Koordinasi tersebut juga bertujuan untuk mendekatkan antar kru, agar tercipta kerja tim yang baik dan kompak, sehingga produksi dapat berlangsung sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

e. Pengecekan Alat.

Sebelum proses produksi dilaksanakan, pengecekan alat dilakukan. Karena apabila peralatan mengalami kendala saat produksi maka akan berakibat sangat fatal. Sesampai di lokasi pun, para kru kembali mengecek peralatan. Saat berpindah lokasi, pengecekan peralatan tetap dilakukan dengan penuh ketelitian. Hingga akhir proses produksi, seluruh kru memastikan tidak ada peralatan yang tertinggal.

f. Hunting Lokasi

Mencari lokasi disekitar daerah Gunung Ungaran, tepatnya di Desa Kali Sidi, Air terjun Curug lawe, kebun teh, desa peromasan dan puncak Gunung Ungaran. Setting pengambilan gambar sesuai naskah.

Dalam hunting lokasi perlu diperhatikan berbagai resiko seperti akomodasi, transportasi, keamanan saat shooting, tersedianya sumber listrik, dll. Setting yang telah ditentukan

skenario harus betul-betul layak dan tidak menyulitkan pada saat produksi. Jika biaya produksi kecil, maka tidak perlu tempat yang jauh dan memakan banyak biaya.

g. Menyiapkan Property

Memilih dan mencari pakaian yang akan dikenakan host beserta propertinya sesuai tempatnya. Kelengkapan produksi menjadi tanggung jawab tim property dan artistik.

4.3.2 Pasca Produksi

1. Logging & Capturing

   Proses memilih gambar (shot) sesuai dengan editing list kemudian mentransfernya ke dalam peralatan editing (laptop).

2. Editing

   Proses memotong dan menyambung gambar sesuai jalan cerita pada naskah.

3. Musik & Sound Effect

   Perekaman suara untuk memasukkan musik ilustrasi, sound effect, dan backsound.

4. Desain Grafis

   Membuat desain grafis *opening*, transisi, *closing* serta bagian lain yang diperlukan.

5. Mixing

   Proses memadukan antara gambar dan suara menjadi satu kesatuan yang saling mendukung.

6. Color Correction

   Proses mengoreksi warna yang ada pada gambar.

7. Titling

   Proses membuat text/tulisan seperti judul, nama pemain, nama kru, dan sebagainya.

8. Preview

   Proses mengevaluasi hasil *editing* yang dibuat oleh editor sebelum dinyatakan layak tayang.

9. Mastering

   Proses transfer hasil *editing* kedalam pita kaset, keping *VCD* maupun *DVD* atau ke dalam media lain.

## 4.4 Karya Pendukung dan Strategi Promosi

Untuk mempromosikan program ini kepada masyarakat , penulis mengundang kalangan pelajar dan mahasiswa untuk ikut

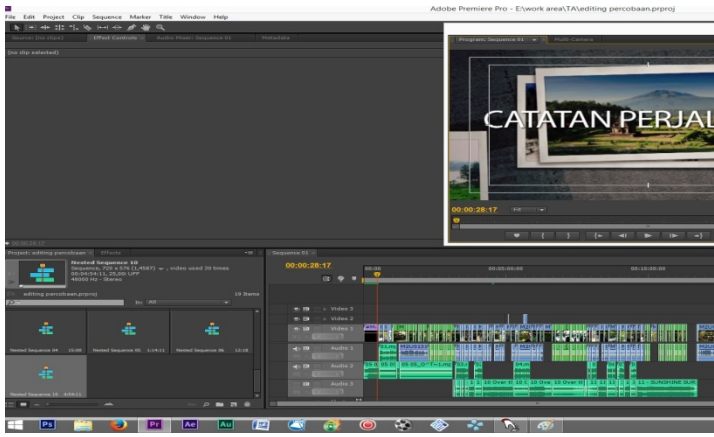
serta dalam acara nonton bareng Progam Feature televisi “Catatan Perjalanan episode Gunung Ungaran” . Dan penulis memilih media poster untuk memberitahukan informasi tersebut.

## 4.3 Karya Pendukung dan strategi Program

Untuk mendukung promosi Catatan Perjalanan kami mempunyai stratrgi promosi yang bermacam-macam mulai promosi melalui youtube dan juga melalui poster, dan juga pastinya menggunakan tayangan yang khas Catatan Perjalanan. Agar para audience tidak monoton atau jenuh untuk melihatnya. Berikut contoh cara promosi Catatan Perjalanan :

3. Poster

   Poster merupakan salah satu karya pendukung yang penulis ciptakan untuk menunjang karya dalam program ini :




**Gambar 4.1 : Poster**

4. Youtube

   Media Youtube adalah media paling ampuh untuk digunakan sebagai media promosi dalam bentuk video, yakni dengan cara melihat ataupun mengunduh video program Catatan Perjalanan. Dan jangka panjang ketika program ini akan berlanjut sebagai program regular yang membahas wisata, maka masyarakat yang melewatkan episode tertentu dapat mengunduh dan melihat tayangan ini tanpa harus memantau di televisi.

PENUTUP

## 5.1 Rekomendasi

Bagi khalayak yang ingin membuat program acara televisi, dalam pembuatan tahap pra produksi, yaitu persiapan harus matang dengan konsep, lokasi, narasumber, peralatan dan kru yang sudah siap semua, sehingga meminimalisir adanya kendala di lapangan. Hal yang harus dipersiapkan, yaitu *shooting script* dan jadwal, sehingga semua kerabat kerja dapat dengan cepat melakukan tugasnya masing-masing dengan berlandaskan *shooting script*, tanpa memikirkan dahulu gambar mana yang akan diambil. Sebisa mungkin dapat mematuhi jadwal yang telah ditentukan, agar produksi berjalan tepat waktu tanpa mengurangi rencana pengambilan gambar di lokasi, sehingga biaya yang dikeluarkan juga tidak melebihi *budget*. Apabila semua kru melakukan tahap dari pra produksi hingga paska produksi dengan kerja sama tim yang baik didukung dengan komunikasi yang baik, penulis yakin hasil karya dapat memuaskan.

Khalayak yang ingin membuat program serupa yakni program *feature* menyajikan tema yang merupakan nilai tambah agar pemirsa tertarik untuk menyaksikan. Penulis merekomendasikan tema lainnya, misalnya saja tentang sebuah desa yang dijadikan tempat wisata. Jadi apabila warga negara Indonesia ingin berlibur tidak perlu sampai keluar negeri, karena di Indonesia ada banyak tempat wisata yang tidak kalah menarik dibanding negara-negara lain. Selain berwisata juga bisa belajar tentang kebudayaan daerah, sehingga dengan cara mempromosikan feature Catatan Perjalanan ini diharapkan dapat meningkatkan aset daerah.

## 5.2 Evaluasi

Proyek akhir produksi feature televisi dengan judul Catatan Perjalanan membuat penulis mengetahui secara detail bagaimana pembuatan produksi televisi dari tahap pra produksi, yaitu penentuan ide, rencana konsep, jadwal pemilihan kru serta *job description* dan perijinan. Tahap produksi yaitu proses pengambilan gambar dan suara, hingga *pasca* produksi yaitu proses penyelesaiannya dengan proses editing yang menentukan hasil jadi suatu karya.

Kendala yang dihadapi penulis saat melakukan proses produksi yakni pada bagian ketepatan waktu karena kru dengan berbagai macam kesibukan yang berbeda, sehingga menuntut penulis untuk memilih kru produksi yang sesuai dengan waktu pelaksanaan produksi. Membicarakan jadwal dengan seluruh kru akan mempermudah dalam menentukan waktu produksi. Proses shooting tiga hari dua malam membuat kru lelah. Memberikan waktu istirahat bagi kru adalah hal yang terbaik agar kru maksimal saat melakukan proses produksi dan menghasilkan produk yang sesuai dengan konsep.

Penulis tidak lepas didalamnya, karena peran ganda penulis tetapi lebih utama menjadi Produser, sehingga penulis dituntut harus mampu memegang tanggung jawab keseluruhan tahap produk. Kesimpulan yang dapat diambil, persiapan dalam melakukan produksi menjadi tiang utama kelancaran suatu produksi, karena dengan persiapan matang, berbagai macam kendala yang tidak termasuk kendala alam dapat teratasi. Peralatan lengkap dan sudah memenuhi SOP *(Standard Operating Prosedure)* dapat menjadi pemicu baiknya hasil video maupun audio.

*Team work* dan komunikasi yang lancar dapat memperlancar produksi, karena dengan waktu yang terbatas, semua kerabat kerja dapat dengan cepat dan tepat melaksanakan tugasnya masing-masing, sehingga hasil karya sesuai dengan yang diinginkan dengan konten lengkap sesuai dengan konsep dan tujuan dari produksi feature **Catatan Perjalanan**.