

PENDAHULUAN

1 LATAR BELAKANG

Televisi merupakan media informasi telekomunikasi yang siapapun dan dimanapun bisa mengaksesnya, kebutuhan informasi saat ini menuntut para stasiun tv berlomba lomba membuat program acara yang menarik dan unik. Namun keadaan saat ini tayangan mengenai *feature* berkaitan dengan keadaan sosial masih sangat kurang padahal tayangan ini sangat menyentuh dan mengangkat rasa kepedulian kepada sesama terutama mereka yang kekurangan dan memiliki keterbatasan fisik maupun keahlian.

Beragam tayangan di televisi saat ini memang beragam, tetapi bila ditinjau ulang apakah program program itu memiliki pesan yang di terima masyarakat dengan baik atau malah sebaliknya. Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah program tv dimana di dalamnya terdapat pesan yang dapat meningkatkan jiwa sosial masyarakat dan menuju ke arah pertelevisian Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Beberapa tayangan *feature* sudah ada di televisi, diantaranya: yang pertama “Tolong” merupakan acara yang membantu melalui rasa iba yang nantinya penolong akan mendapat imbalan sesuai.

Dalam acara ini ada aktor yang berperan dan berdandan seperti pengemis yang meminta tolong pada siapa saja untuk membeli dagangan nya contoh: pemeran yang sudah di arahkan untuk mencari penolong yang tulus untuk membeli sesuatu yang sudah dipersiapkan, biasanya sayuran atau barang tertentu lalu yang menolong akan diberi imbalan uang oleh tim penolong karena sudah mau menolong. Dalam acara “Tolong” ini bisa dilihat bahwa sang penolong adalah orang yang sama sama memiliki kekurangan, justru mereka yang terlihat cukup, merasa jijik dan cuek, bahkan tidak mau menolong. Itulah bukti bahwa kesenjangan sangat terlihat diantara yang miskin dan yang kaya.

Yang kedua, “Jika Aku Menjadi” mengangkat sebuah kisah misalnya anak pengamen yang menceritakan jalan hidupnya dan berharap jika ia bisa sekolah dan memakai seragam. *Feature* ini berbeda dengan yang sebelumnya, dimana acara ini mengajak pemirsa untuk tidak merasa kasihan tetapi menonjolkan sisi semangat hidup yang dimiliki bapak ini meski cita citanya menjadi polisi sungguhan hanya sebatas mimpi. Di Indonesia banyak pekerjaan kecil yang di sepelekan, seperti memulung, penjual kaki lima, dan pengamen.

Feature dalam karya ini akan mengisahkan seorang bapak bernama Suwarno yang menjadi seorang polisi meski bukanlah lulusan Akpol melakukan tugasnya menggunakan atribut polisi lengkap meskipun beliau bukanlah seorang polisi sungguhan, kehidupannya bersama istrinya ibu Seni dan ketiga anaknya yang sudah menikah yang di hadapi setiap harinya dan bagaimana ia tetap bisa bertahan di pekerjaannya, didalam produksi kali ini. Dimana justru bukan seseorang dengan pangkat dan jabatan resmi lah yang mau menolong dan peduli pada sesamanya bahkan pada orang yang lebih membutuhkan.

Penulis akan membuat program *feature* yang akan diberi judul RAGAM INDONESIA Episode PAHLAWAN JALAN, yang menceritakan pekerjaan Bapak Suwarno sebagai sukarelawan, menyebrangkan orang atau kendaraan dengan menggunakan seragam Polisi lengkap dengan Atribut Polisinya.

2 PERUMUSAN MASALAH

Semarang adalah salah satu kota yang menjadi Ibu Kota Jawa Tengah. Sering dijumpai para pendatang dari desa ke Semarang demi kehidupan yang lebih baik untuk mengadu nasib di kota. Dengan merancang sebuah *feature* yang diharapkan membuka mata hati

penontonnya dan memberi pikiran bahwa pekerjaan itu ada beragam bidangnya, ada banyak pekerjaan baik substansi maupun non substansi, ada yang di kantor dan juga *freelance*.

Berkerja merupakan kebutuhan utama manusia karena untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari hari. Selain pekerjaan tersebut, ada banyak pekerjaan yang dianggap tidak penting yaitu mereka yang bekerja di jalanan, pemulung, pengemis pengamen, pedagang kaki lima dan masih banyak lagi. Banyak muncul anggapan bahwa pekerjaan mereka bukan merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Ada beberapa masalah yang penulis temui, yaitu :

1. Bagaimana cara mengemas sebuah *feature* yang menarik tentang seorang Bapak Suwarno yang memiliki pekerjaan sederhana berdasarkan niat untuk membantu sesama yang ada di Semarang dan membangkitkan rasa tenggang rasa dan peduli bagi yang menontonya?
2. Bagaimana cara agar pengeditan sebuah audio visual agar gambar acara *feature* dapat menginformasi dan menghasilkan gambar dengan baik kepada masyarakat dalam bentuk audio visual?

3. TUJUAN

Pemecahan dari masalah di atas bertujuan untuk :

1. Menciptakan karya *feature* tentang pekerjaan pak Swarna yang ada di Semarang yaitu melakukan syuting kegiatan pak suwarno seharian, dan dijelaskan bagaimana awal mula nya pak Suwarno berkerja.
2. Menunjukkan beragam teknik camera yang digunakan untuk syuting program acara seperti *middle shot*, *long shot*, dan *cut to cut* saat pengambilan gambar.

4. BATASAN MASALAH

Untuk mempermudah didalam memahami tugas akhir ini, penulis membatasi bagaimana *feature* bisa merubah pemikiran penonton untuk tidak meremehkan pekerjaan kecil dan bagaimana pekerjaan kecil itu menjadi tumpuan hidup bagi yang menjalani, seperti bapak yang diangkat dalam program acara ini meski gaji yang diterima tidaklah seberapa tetapi beliau mau membantu yang membutuhkan bantuannya dan Bapak Suwarno ini memiliki nilai kepedulian sosial yang tinggi.

Sesuai dengan judul yang di ambil yaitu “*RAGAM INDONESIA* eps

PAHLAWAN JALAN” penulis memiliki batasan-batasan yang digunakan untuk memfokuskan kemana arah program berformat *feature* ini, baik dari segi tema maupun *job decription* yang akan lebih ditekankan, yaitu sebagai berikut :

1. Judul yang dipilih adalah “*RAGAM INDONESIA* eps *PAHLAWAN JALAN*” masyarakat diharapkan mampu mengerti tentang salah satu pekerjaan mengatur lalu lintas dari seorang bapak yang dilatih langsung oleh polisi lalu lintas dan diakui keahlian nya dalam menyabrangkan meski usianya sudah tidak muda lagi.
2. Penulis menitik beratkan *job decription* selaku editor dalam program *feature*, sebagai kompetensi pilihan yang dikuatkan dalam karya. Pemilihan kompetensi ini dirasa dibutuhkan ketrampilan dan kejelian saat membuat konsep, cara pengemasan, serta melakukan riset dan mencari referensi sebanyak-banyaknya mengenai kepedulian sesama.
3. Penulis selaku editor memfokuskan kepada tekad yang kompleks dan menyeluruh tentang pak Swarno dan pekerjaannya sehingga diharapkan masyarakat dapat mengetahuinya.
4. Penulis tidak hanya memfokuskan pada profil Bapak Suwarno, tetapi juga saat beliau berkerja dan kesehariannya yang sederhana.

5. Karya *feature* ini tidak hanya menyorot pak Suwarno, tetapi berusaha memperkenalkan bahwa semua cukup diawali dari sebuah tekad yang kuat, sehingga dapat menjadi panutan dalam kesederhanaan dalam sebuah karya *feature*.

5. MANFAAT

A. Manfaat Akademis

1. Sebagai dokumen dan arsip dalam bentuk karya audio visual.
2. Sebagai referensi untuk pembelajaran mahasiswa di Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
3. Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar di Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

B. Manfaat Praktis

1. Menambah ilmu pengetahuan tentang pekerjaan yang ada di Indonesia, khususnya lalu lintas, keperdulian, serta kehidupan seseorang yang sederhana namun mau perduli pada sesamanya meski dengan gaji yang tak seberapa.
2. Bukti bahwa penulis mampu mengaplikasikan ide kreatif menjadi sebuah karya *Feature*.

C. Manfaat Sosial

1. Sebagai sarana media Pembelajaran bagi masyarakat yang melihat siaran ini.
2. Sebagai sarana media informasi tentang *human interest*.
3. Sebagai tontonan yang tidak hanya menghibur melainkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi terhadap orang yang melihatnya.

6. METODE PENGUMPULAN DATA

A. Metode-Metode yang Digunakan

1. Observasi
Mengumpulkan data dengan cara melihat dan mengamati lokasi yang akan menjadi lokasi syuting “*RAGAM INDONESIA*”.
2. Wawancara
Mengumpulkan data dengan melakukan wawancara langsung dengan Bapak Suwarno sebagai narasumber, tentang tempat yang akan menjadi lokasi syuting “*RAGAM INDONESIA*”.
3. Dokumentasi, dalam proses pencarian data (riset) penulis menggunakan alat perekam (Tescamp), *kamera Handycam* sebagai sumber data yang nantinya dapat memudahkan penulis untuk mentranskrip hasil-hasil wawancara.

4. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu suatu penelitian dan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca buku serta literature-literatur yang ada kaitannya dengan obyek penulisan. Disini penulis mencari referensi melalui buku, surat kabar, foto, sumber internet mengenai *human interest*, bagaimana mengemas sebuah feature agar menarik, dan penulisan naskah agar nantinya informasi yang ingin disampaikan dapat di terima oleh masyarakat.

B. Pemilihan Responden/Target Audien






Program acara berjudul “*RAGAM INDONESIA eps PAHLAWAN JALAN*” berformat *feature* ini memilih target audience segala umur, karena dalam program ini banyak terkandung informasi mengenai keperdulian sosial dan semangat dalam mencapai tujuan dan cita cita. Informasi dan pengangkatan profil pak Suwarno dapat dijadikan refrensi bagi masyarakat yang menonton.

C. Pemilihan Lokasi


Saat produksi feature “*RAGAM INDONESIA*” ini penulis memilih lokasi sekitar Semarang- Ungaran dimana bapak Suwarno sering berkerja membantu mengatur lalu lintas dan juga saat berada dirumah.

7. Implementasi Karya

Gambar	keterangan
	Menggerakkan logo bergerak memutar
	Jarum jam bergerak berbalik dan pemberian background gambar UDINUS dan Broadcasting
	Ada video bergerak dalam lingkaran bingkai
	Ada 3 macam video yang berada di dalam album
	Cuplikan video untuk digunakan dalam opening
	Cuplikan dan video pekerjaan Suwarno di jalan dengan

	penambahan title atau jobdisk tiap crew
	Title yang bergerak dengan adanya tambahan efek melingkar
	Judul program ditunjukkan dengan title dengan tambahan effect dibelakangnya
	Rumah Suwarno yang tampak dari depan
	Pemberian title untuk digunakan sebagai penerjemah bahasa jawa ke bahasa indonesia
	Pemberian design biru dengan kuning digunakan untuk nama narasumber

	Gambar Suwarno yang sedang memakai pakaian polisinya
	Suwarno yang telah siap dan bergegas ingin berangkat bekerja
	Suwarno yang sedang mengendarai motornya untuk menuju kepekerjaan
	Suasana jalan raya yang sangat rame
	Gambar Suwarno yang sedang menyebrangkan mobil dan mengatur lalu lintas
	Suwarno yang sedang membantu ibu - ibu untuk menyebrang jalan raya

	<p>Credit title.</p> <p>Closing</p>
---	-------------------------------------

8. Analisis Karya

SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Threats)

A. Kekuatan Karya (Strengths)

1. Konsep yang ada dalam program acara ini, sangat menarik yang membahas tentang pekerjaan yang menyebrangkan jalan dengan menggunakan pakaian polisi, walaupun sebenarnya dia bukan polisi sungguhan tetapi menggunakan seragam polisi lengkap dengan atributnya.
2. Shot - shot video yang diambil akan disusun dan dijadikan serangkaian video yang menarik khalayak.
3. Menggunakan narasi sebagai penguat video tanpa adanya host sehingga informasi yang disampaikan masih bisa diterima dengan baik.
4. Program *feature* sangat dibutuhkan khalayak karena berisi informasi, motivasi dan edukasi tentang bahaya di jalan raya yang bisa terjadi dimanapun dan dimanapun saat berkendara maupun menyebrang di jalan raya.

B. Kelemahan Karya (Weakness)

1. Waktu produksi yang sangat pendek sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal.
2. Shot pengambilan gambar yang sangat kurang sehingga terkesan gambar yang ditampilkan diputar berulang - ulang.
3. Karena belum terbiasa didepan kamera, narasumber kurang fokus dalam pengambilan wawancara.
4. Kurangnya peralatan yang memadai dalam pengeditan sehingga proses yang dibutuhkan memerlukan waktu yang lama.

C. Kesempatan Karya (Opportunities)

Dalam pembuatan program *feature* ini, penulis yakin memiliki pengaruh yang besar dan dapat diterima oleh khalayak sebagai program acara televisi yang menarik dan memberi wawasan luas, yakni memberikan motivasi dan edukasi mengenai semua pekerjaan kalau dilakukan dengan sungguh - sungguh pasti akan sukses walaupun rintangan yang dihadapi berbeda - beda.

D. Ancaman Karya (Threats)

1. Program *feature* harus selalu mengalami perkembangan dilihat dari segi teknis, konsep dan peralatan yang digunakan agar khalayak tidak bosan dalam

menikmati hasil karya program *feature* yang dibuat.

2. Didalam pembuatan acara ini, harus mencakup wawasan yang luas agar *feature* yang ditampilkan tidak berdampak negatif dan menerima respon yang positif dari khalayak.
3. Pematangan pada konsep harus menarik dan diberikan motivasi dan inovasi agar *feature* tidak menimbulkan kesan yang membosankan bagi khalayak.

9. Laporan Penciptaan

Sebelumnya penulis memberi judul "Merajut Mimpi", namun penulis ganti dengan judul yang lebih menarik dan mudah diingat oleh khalayak banyak yaitu "Pahlawan Jalan". Adapun kendala - kendala yang penulis hadapi saat pembuat *feature* ini :

1. Medan yang ditempuh sangatlah jauh dan berbahaya.
2. Kurangnya pengalaman didalam depan kamera sehingga informasi yang disampaikannya tidak lancar.
3. Keterbatasan alat - alat yang penulis gunakan.
4. Dalam pengambilan kamerapun sangat berbahaya karena berada ditengah jalan raya.

Dalam pembuatan program *feature* mempunyai konsep yang matang terlebih dahulu, dengan konsep yang matang bisa meminimalisir kegagalan dalam proses produksi yaitu pembuatan kru, pembuatan treatment, naskah dan budget anggaran. Setelah produksi telah dilaksanakan atau sudah selesai, semua file proses produksi akan disimpan dan diserahkan ke editor untuk proses finishing atau proses penyeleksi gambar sebelum ditayangkan ke televisi. Finishing digunakan untuk mengedit video yang belum disiarkan, mengalami penyeleksian gambar agar gambar yang ditampilkan di televisi akan tampak lebih menarik.

10. Kesimpulan

Semua program *feature* merupakan program hiburan yang mengangkat sisi dari orang lain yang mempunyai karakteristik kuat sehingga bisa dijadikan berita dalam format *feature*. *Feature* yang baik harus memberikan informasi yang detail, norma - norma, nilai - nilai kehidupan dalam sehari - hari dan memberikan motivasi serta edukasi sehingga penonton bisa mengambil hikmah dari acara *feature* yang telah dibuatnya.

11. DAFTAR PUSTAKA

Sareb Putra, R.Masri. 2006. *Teknik Menulis Berita Dan Feature*. Jakarta: PT.Indeks

Dana Iswara. 2007. *Mengangkat peristiwa ke layar kaca*. Jakarta: Lembaga Studi Pers Dan Pembangunan (LSPP)

M. Kodim. 2013. mantan pemimpin redaksi dan editor LPM Edukasi Fak Tarbiyah IAIN, Surabaya

FFTV dan IKJ dan KFT. Maret 2008. *Job description dan Pekerja Film versi 01*. Jakarta: ISBN 979-979-99351-1-3

SISWANTO.PENGERTIAN-UNSUR-DAN-JENIS-JENIS-FEATURE.<http://www.rumpunnektar.com/2013/12/html>. 3 DESEMBER 2014

FahrizalArifSantosa.tugas-dan-tanggung-jawab-produser.<http://www.filmpelajar.com/tutorial/tugas-dan-tanggung-jawab-produser>. 2 januari 2015

Internationaldesignschool.Tugas-produser-dalam-sebuah-film-<http://www.idseducation.com/2014/03/14/tugas-produser-dalam-sebuah-film/>. 30 desember 2014