

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *FEATURE*

Feature adalah artikel yang kreatif, kadang-kadang subyektif, yang terutama dimaksudkan untuk membuat senang dan memberi informasi kepada pembaca tentang suatu kejadian, keadaan dan aspek kehidupan. (Goenawan Mohammad (1996:9)

Menurut Haris Sumadiria (2008:151) *feature* tidak tunduk kepada kaidah pola piramida terbalik dengan rumus 5W+1H atau cara penyusunan pesan secara deduktif. Namun demikian, setiap karya *feature* harus mengandung semua unsur yang terdapat 5W+1H, selain itu *feature* disajikan dalam bahasa pengisahan yang sifatnya kreatif informasi. Jadi sangat jauh berbeda dengan berita langsung (*straight news*) yang disajikan dalam bahasa pelaporan yang sifatnya lugas dan formal.

Ciri – Ciri *feature* adalah sebagai berikut :

1. Mengandung *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*. Karenanya *feature* termasuk kategori *softnews* (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 harus mengandung unsure sastra. *Feature* ditulis dengan cara atau gaya

menulis fiksi. Karenanya, tulisan *feature* mirip dengan sebuah cerpen atau novel, namun tetap informatif dan faktual. Oleh karena itu 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 sebuah surat kabar.

Unsur-unsur penulisan *feature* menurut Goenawan Mohammad (1996:6) adalah sebagai berikut :

1. Kreatifitas

Berbeda dari penulisan berita biasa, penulisan *feature* memungkinkan reporter “menciptakan” sebuah cerita tetapi tetap pada kisah nyata. Meskipun tetap diikat etika bahwa tulisan harus akurat, reporter bisa mencari *feature* dalam fikirannya atau imajinasinya, kemudian setelah mengadakan penelitian terhadap gagasan itu, ia menulis. Disinilah kreatifitas penulis benar-benar diuji. Namun penulis harus tetap membedakan mana *feature* dan mana fiksi.

2. Subyektif

Beberapa *feature* ditulis dalam bentuk aku, sehingga memungkinkan reporter memasukkan emosi dan pikirannya sendiri. Meskipun banyak reporter dalam *reporting* obyektif hanya memakai teknik ini bila tidak ada pilihan lain.

3. Informatif

Feature yang kurang beritanya bisa memberikan informasi kepada masyarakat mengenai situasi atau aspek kehidupan yang mungkin diabaikan dalam penulisan berita biasa di koran.

4. Menghibur

Selain memberikan informasi, jenis *feature* tertentu bersifat memberikan hiburan kepada penonton lewat sajian yang ringan.

5. Awet

Berita mudah sekali punah, tetapi *feature* bisa disimpan berhari, berminggu atau berbulan-bulan.

Menurut Assegaf (1983:56), dalam Jurnalistik Indonesia (2008:169) terdapat enam jenis *feature* :

1. *Feature Minat Insani (Human Interest Feature)*

Feature jenis ini terutama dimaksudkan untuk mengaduk-aduk perasaan, suasana hati, dan bahkan menguras air mata khalayak. *Human Interest Feature* termasuk yang paling efektif dalam menyentuh wilayah intuisi, emosi, dan psikologi khalayak yang *anonym* dan *heterogen*.

2. *Feature Sejarah (Historical Feature)*

Feature sejarah berusaha untuk melakukan rekontruksi peristiwa tidak saja dari segi fakta benda-benda tetapi juga mencangkup aspek-aspek manusiawinya yang selalu mengundang daya simpati dan empati khalayak.

3. *Feature Biografi (Biographical Feature)*

Feature biografi adalah *feature* tentang riwayat perjalanan hidup seseorang terutama kalangan tokoh seperti pemimpin pemerintahan dan masyarakat, *public figure* atau mereka yang selalu mengabdikan hidupnya untuk negara, bangsa atau sesuatu yang bermanfaat bagi peradaban umat manusia.

4. *Feature Perjalanan (Travelogue Feature)*

Feature yang menganjak pembaca, pendengar, atau pemirsa untuk mengenali lebih dekat tentang suatu kegiatan atau tempat-tempat yang dinilai memiliki daya tarik tertentu. Sesuai dengan namanya *feature* perjalanan merupakan kisah perjalanan wartawan atau seorang beserta kelompoknya keobjek-objek tertentu yang menarik.

5. *Feature Petunjuk Praktis (How to do Feature)*

Feature yang menuntun atau mengajarkan tentang bagaimana melakukan atau mengerjakan sesuatu. Ditunjukkan misalnya tentang bagaimana mengaminkan berbagai jenis tanaman unggul pemeliharaan ikan emas,

sistem air deras, atau cara kawin silang sapi unggul asal Australia dengan sapi lokal.

6. *Feature* Ilmiah (*Scientific Feature*)

Feature yang mengungkapkan sesuatu yang berkaitan dengan dunia ilmu pengetahuan, disebut *feature* ilmiah.

2.2 PENULIS NASKAH

2.2.1 Penulis Naskah

Naskah film atau skenario yang disebut juga *script writer* diibaratkan sebagai kerangka manusia. *Script Writer* adalah intisari atau secara ekstrem bisa disebut roh atau jiwa dari terbentuknya cerita dalam sinetron atau film tersebut. Bagus tidaknya hasil sebuah tontonan, pertama-tama tergantung dari kualitas skenario yang ditulis oleh penulis skenario. Elizabeth Lutters, (2004:xiv)

Dalam menulis naskah skenario film, seorang penulis dituntut mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi *visual* yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi, oleh karena itu kreativitas sangat penting dalam proses penulisan.

2.2.2 Pekerjaan Penulis

Menurut Elizabeth Lutters (2004:xiv) penulis naskah hendaknya dapat mempertanggungjawabkan semua yang telah ditulisnya. Berikut 3 macam pekerjaan menulis:

1. Menciptakan sebuah isi cerita dan skenario atau skenario saja secara utuh, lengkap dengan dialog dan deskripsi *visual*nya.
2. Pekerjaan penulis skenario juga harus ikut membayangkan bagaimana visualisasi tersebut bila menjadi tayangan.
3. Cerita yang disajikan harus bisa membawa kesan mendalam bagi penonton.

2.2.3 Bekal Penulis Naskah

- ❖ Menurut Elizabeth Lutters (2004:1) menjadi seorang penulis naskah harus memiliki bekal dari dirinya sendiri, antara lain:

- Minat

Hal utama yang perlu ditumbuhkan adalah minat dari dalam diri kita sendiri untuk mewujudkan tekad menjadi seorang penulis naskah. Mungkin pada awalnya, menjadi seorang penulis naskah bukanlah cita-cita, namun sebenarnya profesi tersebut cukup menjanjikan, termasuk dari sisi *financial* sehingga minat untuk menjadi penulis naskah bisa dibangkitkan.

- Bakat

Untuk menjadi penulis naskah yang profesional, secara idealnya dibutuhkan bakat dalam bidang tulis menulis. Bakat bisa karena punya garis keturunan dari seorang penulis, dapat pula berupa bakat alam yang diperoleh bukan karena faktor keturunan. Jika kita telah memiliki modal bakat, tinggal mempelajari teori penulisan, maka tujuan menjadi seorang penulis naskah dapat terwujud.

- Motivasi

Sebagai penulis naskah, perlu motivasi yang kuat. Apa tujuan kita menulis skenario? Masing-masing orang bisa memiliki motivasi yang berbeda. Namun dengan bekal motivasi yang kuat, kita pasti akan berjuang lebih keras dan pantang menyerah menjalani apa yang sedang kita kerjakan. Motivasi sangat beragam, ada yang sekedar ingin mencari kesibukan karena jenuh, ada pula motivasi yang bersifat *financial*, ini adalah motivasi yang sangat umum dan lumrah.

- Disiplin

Sebagai penulis naskah, diperlukan menanamkan sikap disiplin terhadap beberapa hal yang berkaitan dengan

pekerjaan. Dalam disiplin waktu kerja, terkadang seorang penulis tidak ingin dibatasi waktu kerjanya.

➤ Kecerdasan

Menjadi seorang penulis naskah perlu bekal kemampuan berpikir yang baik atau kecerdasan yang prima. Kecerdasan dibutuhkan untuk dapat mengolah cerita dengan baik, merangkai kisah demi kisah, konflik demi konflik secara menarik dan apik.

➤ Pengetahuan

Sebagai penulis naskah pengetahuan luas sangat dibutuhkan, agar cerita yang dibuat juga dapat bervariasi. Perlu banyak pengetahuan agar dapat memenuhi segala pesanan dengan tema cerita yang bervariasi pula.

➤ Pengalaman

Pengalaman dapat terjadi dengan sendirinya secara alami, namun ada juga pengalaman yang sengaja diciptakan, untuk menambah bekal pengalaman hidup. Seorang penulis naskah, sebaiknya membekali diri dengan sebanyak mungkin pengalaman. Dengan kata lain, jangan segan-segan untuk mencoba sesuatu yang baru dalam hidup.

➤ Pergaulan

Pergaulan juga sangat dibutuhkan oleh seorang penulis naskah. Pergaulan dengan berbagai kalangan tanpa membedakan akan sangat membantu dalam membuat karakter tokoh dan menempatkan sesuatu pada posisi yang tepat.

➤ Komunikasi

Sebagai penulis naskah, kita juga harus banyak berkomunikasi dengan semua kalangan untuk mendapatkan informasi yang berharga. Dimanapun berada, bertemu dengan siapa yang pantas disapa, tak ada salahnya kita bangun komunikasi.

➤ Belajar

Meski sudah cukup berumur, seorang penulis naskah tidak perlu malu atau berhenti belajar guna menambah pengetahuan dan kecakapan dalam segala hal. Jangan segan-segan untuk belajar bahasa asing karena dengan mempelajari berbagai bahasa, kita akan bisa membaca buku-buku dari berbagai negara dan dapat berkomunikasi dengan orang-orang asing dari berbagai negara.

➤ Perjalanan

Melakukan perjalanan ke sebuah tempat juga perlu dilakukan oleh seorang penulis naskah guna memperkaya wawasan tentang tempat-tempat yang nantinya dibutuhkan untuk membuat *setting* dalam cerita, sehingga suasanaanya dapat tergambar dengan jelas.

- ❖ Selain dari diri sendiri seorang penulis naskah perlu mendapatkan dukungan fasilitas yang berkaitan dengan peralatan yang diperlukan untuk kebutuhan kerja:

➤ Peralatan kerja

Sebagai penulis naskah, memerlukan peralatan untuk bekerja. Idealnya, bekerja dengan seperangkat komputer beserta printer karena saat ini semua penulis naskah sudah menggunakan komputer.

➤ Tempat Kerja

Ruang kerja yang ideal bagi seorang penulis naskah adalah yang jauh dari bising karena membutuhkan ketenangan saat menuangkan ide-ide kreatif.

➤ Perpustakaan

Koleksi buku juga akan menambah kekayaan wawasan seorang penulis naskah. Bukan bentuk perpustakaan yang penting, melainkan buku-bukunya

2.2.4 Penulisan Naskah

Melihat proses lahirnya ide cerita sampai menjadi cerita utuh yaitu melalui suatu tahapan, maka skenario dapat tersusun melalui tahapan tertentu yang diuraikan berikut ini: (Hidajanto Djamal,2014:117)

A. Persiapan Menulis Naskah/Teks/Narasi

Hal pertama yang harus dipersiapkan dalam menulis naskah teks maupun narasi pada program TV adalah menemukan ide atau gagasan. Setelah ide ditemukan, seorang penulis naskah sangat perlu mempelajari substansi atau isi dari sumber-sumber yang terkait dengan substansinya, sehingga benar-benar memahami apa yang akan ditulis. Untuk penulisan teks dapat diawali dengan penulisan kerangka tulisan (*outline*). Sedangkan untuk penulisan narasi dapat dilakukan dengan menulis rencana gambaran *visual* yang akan diberi narasinya. Dalam hal ini narasi akan lebih memberikan penjelasan gambaran *visual* yang ditayangkan pada TV. Narasi dapat berbentuk *live* dari pemeran ataupun *dubbing* oleh pengisi suara dapat juga disuarakan oleh narator maupun presenter.

Sebelum menulis naskah untuk panduan produksi, biasanya didahului dengan membuat *synopsis* dan *treatment*.

1. Synopsis

Merupakan gambaran secara ringkas dan tepat tentang tema atau pokok materi yang akan dikerjakan. Tujuan utama ialah memudahkan pemesan (produser) menangkap konsep, kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai. Setelah

synopsis ditulis, maka sudah harus nampak adanya alur dan isi cerita, perwatakan pemain (bila merupakan cerita), tempat adegan, waktu, serta keterangan lain yang memperjelas *synopsis*.

2. *Treatment*

Merupakan uraian ringkas secara deskriptif (bukan tematis), maka yang dikembangkan dari *synopsis* adalah bahasa *visual* tentang suatu episode cerita atau ringkasan dari rangkaian suatu peristiwa. Artinya dalam membuat *treatment*, format bahasa yang digunakan adalah bahasa *visual*, sehingga apa yang dibaca dapat memberikan gambaran mengenai apa yang akan diliat. Dengan membaca *treatment*, bentuk program yang akan dibuat sudah dapat dibayangkan, sehingga hasilnya adalah beberapa hal sebagai berikut ini:

- a. Urutan dalam video sudah makin jelas
- b. Sudah nampak jelas formatnya, apakah dialog (bagaimana pokok dialognya) atau narasi (bagaimana pokok narasinya)
- c. Sudah dimulai adanya petunjuk-petunjuk teknis yang diperlukan.

3. *Scenario*

Dari *treatment* kemudian dibuat naskah produksi atau *scenario*. Penulisan naskah produksi atau *scenario* harus bersifat operasional karena digunakan panduan tidak saja kerabat kerja (*crew*), tetapi juga pemain dan pendukung lain yang terlibat. Penulisan *scenario* pada dasarnya menggambarkan sekaligus menyuarakan apa yang ingin disampaikan. Urutan *synopsis-treatment-*

scenario merupakan rangkaian yang baik untuk membuat naskah video (televisi).

B. Menilai Naskah/Teks/Narasi

Setelah naskah/teks/narasi ditulis, maka perlu ada evaluasi atau penilaian dari produser, sebelum naskah tersebut diproduksi menjadi program TV. Penilaian naskah/teks/narasi diantaranya adalah lebih menilai penggunaan bahasa (tutur kata) sehari-hari sesuai karakter tokoh, apakah sudah komunikatif, sehingga mampu menjelaskan atau dapat dipahami penonton. Disamping kriteria penulisan naskas diatas, maka harus dinilai juga kelayakan produksinya. Apakah setelah produksi, program tersebut akan memiliki tingkat manfaat yang tinggi, memiliki daya tarik atau apakah dapat diproduksi secara teknik, serta perlu biaya produksi mahal atau tidak dan sebagainya.

C. Mengedit Naskah/Teks/Narasi

Setelah naskah/teks/narasi dinilai, penulis naskah akan melakukan *editing*, yaitu membuat pembetulan sesuai saran dan masukan dari produser. Untuk *editing* naskah program TV akan dilakukan sekaligus dalam bentuk naskah produksi yang didalamnya telah terdapat arahan bagi *cameraman* tentang teknik *shooting* dan obyek *shooting*. Sedangkan arahan bagi narator/presenter dalam membacakan narasi adalah editing durasi untuk setiap scene (adegan) dan sebagainya. Naskah ini selanjutnya digunakan sebagai panduan produksi. (Hidajanto Djamal,2014:126)