BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Deskripsi Karya

Penulis memilih format acara *feature* dengan mengangkat tentang Desa Wisata Kandri di Gunungpati Semarang. Dengan karya ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi bagi masyarakat untuk lebih memanfaatkan potensi potensi yang dimiliki daerah masing-masing. Serta menarik perhatian penonton sehingga penonton mempunyai keinginan mendatangi tempat tersebut.

1. Nama Acara : Ragam Pesona

2. Tema : Sejuta Pesona Dewi Kandri

3. Media : TV

4. Kategori Program : Hiburan5. Format Program : Feature

6. Format Produksi : Indoor - Outdoor

7. Sifat Produksi : *Tapping*8. Unsur Produksi : Video

9. Sasaran :

Jenis Kelamin : Pria - Wanita
 Kelompok Umur : 17 – 25 tahun

• SES : Remaja atau mahasiswa

10. Durasi : ± 15 menit

11. Jam Tayang : Sabtu 15.00 WIB

3.2 Obyek Karya dan Analisa Objek

Objek penciptaan dari Program Acara feature yang berjudul "Ragam Pesona" dengan mengangkat tema "Sejuta Pesona Dewi Kandri" dengan

mengangkat potensi yang dimiliki desa tersebut. *Feature* ini menceritakan tentang keunikan Desa Kandri yang sampai sekarang masih melestarikan budaya. Selain itu penduduk Desa Kandri memiliki kesadaran akan sapta pesona di desanya. Sehingga dengan inisiatif yang dimiliki warga desa tersebut membuat sebuah kelompok yaitu kelompok sadar wisata dan membuat berbagai paket wisata di desanya. Paket wisata yang ditawarkan Desa Kandripun berbeda dengan tempat wisata lainnya. Desa Kandri lebih mengedepankan wisata edukasi yaitu di bidang pertanian, peternakan dan budaya.

3.3 Komparasi Program

3.3.1 Program Jejak Si Gundul

Jejak si gundul adalah sebuah program *feature* yang memaparkan potensi potensi kecil yang bisa dikembangkan di suatu daerah. Program acara ini memiliki tujuan untuk menjelajah seluruh nusantara lewat sisi yang berbeda. Bila selama ini umumnya pendekatan wisata lebih dominan, maka lewat Jejak Si Gundul kehidupan masyarakatnya lebih diutamakan. Berbaur dengan masyarakat dan merasakan keuletan serta kegigihan mereka.

Kelebihan

• Jejak si Gundul menginspirasi masyarakat untuk memanfaatkan potensi-potensi kecil yang dimiliki Indonesia.

Kekurangan

- Jejak Si Gundul tidak melihatkan potensi lain yang dimiliki Indonesia misalnya wisata, budaya maupun sejarah.
- Program jejak si gundul terlihat monoton karena host hanya melakukan aktifitas tanpa menjelaskan, penjelasan hanya dilakukan dengan narasi.

 Naskah pada jejak si gundul terdengar kurang menarik dan kurang variasi karena hanya menjelaskan cara-cara pengolahan barang atau makanan. *Dubber* pada program ini juga kurang menarik sehingga memungkinkan penonton akan mudah merasa bosan.

3.3.2 Explore Indonesia

Explore Indonesia adalah sebuah feature yang ditayangkan di Kompas TV, acara ini menarik karena mengajak pemirsa mengeksplorasi lebih dalam tentang keindahan budaya dan sejarah Indonesia. Program ini mengajak untuk menemukan sesuatu yang baru di tempat yang lama, membangkitkan hal lama yang hampir punah serta menemukan tempat tempat yang baru.

Kelebihan

• Naskah pada *Explore* Indonesia terdengar menarik karena didalamnya terdapat informasi-informasi yang bisa didapat.

Kekurangan

 Terdapat banyak pemilihan tempat dalam satu episode sehingga banyak sumber yang diluar tema. Hal ini menyebabkan transisi naskah antara satu tempat ke tempat lainnya kurang sesuai.

3.3.3 Ragam Pesona

Ragam pesona adalah sebuah program *feature* yang memiliki paket komplit yaitu menyajikan keindahan alam dan wisata, kuliner, budaya serta sejarah di suatu tempat. *Host* pada Ragam Pesona terlibat langsung dengan gaya penyampaian yang menarik. Program ini dikemas dengan naskah yang memiliki alur yang jelas serta terdapat variasi gambar. Ilustrasi musik yang ditampilkan sesuai dengan gambar sehingga membuat penonton tertarik dan terhibur.

3.4 Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

3.4.1 Konsep Kreatif

Dalam program acara "Ragam Pesona" episode "Sejuta Pesona Dewi Kandri", memiliki beberapa peranan kreatif, mulai dari pemilihan konsep serta tema yang akan diangkat. Ragam Pesona memiliki ciri khas yang berbeda, program feature ini mengulas tentang potensi-potensi yang bisa dikembangkan di suatu daerah. Menampilkan host yang terlibat secara langsung dalam kegiatan di Desa Wisata Kandri dan menceritakan potensi-potensi yang dimiliki Desa tersebut dengan adegan yang dibuat senatural mungkin, Ragam Pesona memberikan informasi yang belum pernah ada sebelumnya dan mengandung nilai pendidikan baik tentang sejarah, budaya, wisata dan cara pengolahan suatu barang agar memiliki nilai lebih. Ragam Pesona juga menonjolkan penyajian gambar yang variatif serta narasi yang membantu penjelasan gambar tersebut dengan bahasa yang mudah dimengerti. Dengan program feature ini diharapkan orang-orang dapat berfikir bahwa alam di daerah mereka telah menyediakan potensi yang besar apabila terus dikembangkan dengan keuletan dan kegigihan.

3.4.1.1 Sinopsis

Ragam Pesona adalah program acara televisi yang berformat *feature* berdurasi kurang lebih 15 menit. Program ini menampilkan tentang potensi yang dihasilkan suatu daerah yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah pada episode ini yaitu tentang Desa Wisata Kandri. Setiap minggunya Ragam Pesona selalu berganti episode dan berada di lokasi yang berbeda namun masih mengangkat tema yang sama yaitu

tentang potensi yang dimiliki Indonesia. Ragam Pesona dibagi menjadi 3 *segment* dan mengulas sesuatu yang berbeda dari tiap *segment*nya, tetapi tetap pada satu tema yang telah ditentukan.

Desa Kandri adalah salah satu Desa Wisata yang berada di Semarang. Masyarakat Desa Kandri memiliki kesadaran tentang Sapta Pesona dan terus mengembangkan potensi potensi kecil yang berada di desanya. Salah satunya dari segi pertanian, warga Desa Kandri memanfaatkan pertanian sebagai paket wisata yaitu paket field trip. Menurut Roestiyah, 2001;85) Field trip adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu diluar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, peternakan, perkebunan, lapangan bermain dan sebagainya. Field trip yang ditawarkan Desa kandri adalah cara bercocok tanam padi, singkong hingga cara pengolahan hasil panennya menjadi panganan yang unik khas Desa Kandri. Misalnya saja pengolahan singkong menjadi makanan unik yaitu kue tart dengan bahan singkong dan gula merah.

Selanjutnya adalah paket wisata *field trip* kreatifitas anak bangsa yaitu membuat berbagai kerajian dari bahan limbah organik yaitu dari buah jambu, ranting, daun kering, kulit kayu dan lain-lain.

Selain itu Desa Kandri juga masih peduli tentang kebudayaan dengan budaya Wayang Dakwah yaitu wayang yang dibuat dengan menggunakan kertas dan bercerita mengenai perjalanan dakwah Sunan Kalijaga dan juga kegitan sehari hari warga Desa Wisata Kandri.

Feature Sejuta Pesona Dewi Kandri ini memberikan pesan bahwa Indonesia memiliki potensi besar apabila terus digali dan dikembangkan dengan kegigihan serta keuletan.

3.4.1.2 *Treatment*

Tabel 3.1

Treatment

NO	VISUAL	AUDIO
1	OPENING TUNE	SFX MUSIK
2	OPENING PROGRAM	SFX MUSIK
3	ESTABLISH SIMPANG LIMA	SFX MUSIK
4	SOUNDBITE HOST	OPENING HOST
		MENJELASKAN TEMPAT
		WISATA DI KOTA SEMARANG
5	TIMELAPS JALAN MENUJU	SFX MUSIK
	DESA WISATA KANDRI	
6	INSERT GAMBAR	MENJELASKAN SEJARAH
	 GAPURA 	DESA WISATA KANDRI
	POHON BERINGIN	
	• GOA KREO	
	• WADUK	
	JATIBARANG	
7	ESTABLISH OMAH PINTAR	MENJELASKAN BAHWA

	PETANI	TEMPAT INI MERUPAKAN
		TEMPAT MASYARAKAT
		BERKUMPUL MENJALANKAN
		AKTIVITAS PERTANIAN DAN
		PETERNAKAN
8	SOUNDBITE HOST DAN	MENJELASKAN TENTANG
	WISATAWAN	OMAH PINTAR PETANI DAN
		MENGIKUTI KEGIATAN PARA
		WISATAWAN
9	INSERT GAMBAR	MENJELASKAN BAHWA
	• PESAWAHAN	DESA KANDRI MEMILIKI BANYAK POTENSI
	• KEBUN SINGKONG	BARTAIR I CILIUSI
	• KOLAM LELE	
	• OUTBOUND	
10	ESTABLISH OMAH ALAS	MENJELASKAN BAHWA
		OMAH ALAS ADALAH
		TEMPAT PERTEMUAN PARA
		SENIMAN DI KOTA
		SEMARANG
11	INSERT GAMBAR	MENJELASKAN BAHWA
	KERAJINAN KANDRI ETNIC	BARANG BARANG ORGANIK
		YANG TIDAK TERPAKAI
		DAPAT MENJADI SUATU
		KERAJINAN YANG UNIK
12	SOUNDBITE HOST DAN	MENGULAS TENTANG
	WAHID (PENGRAJIN KANDRI	KANDRI ETNIC
	ETNIC)	

13	SHOOT PROSES PEMBUATAN	MENJELASKAN TENTANG
	KERAJINAN KANDRI ETNIC	PROSES PEMBUATAN
		KERAJINAN KANDRI ETNIC
14	ESTABLISH OMAH POHONG	SFX MUSIK
15	SOUNDBITE HOST DAN BU	MENJELASKAN TENTANG
	MASDUKI PENGELOLA	OMAH POHONG
	OMAH POHONG	
16	STOK SHOOT	MENJELASKAN PROSES
	• CONTOH OLAHAN	MEMBUAT OLAHAN
	PRODUK YANG	MAKANAN DARI POHONG
	DIHASILKAN DARI	ATAU SINGKONG
	POHONG	
	• PROSES MEMBUAT KUE	
	TART SAWUT	
17		CEN WHICH
17	TIMELAPS DESA KANDRI	SFX MUSIK
10	MENJELANG MALAM HARI	
18	SOUNDBITE HOST	PENJELASAN TENTANG
		WAYANG DAKWAH
19	SHOOT PERTUNJUKAN	SFX DALANG
	WAYANG DAKWAH	
20	CREDIT TITLE	CREW
21	LOGO UDINUS &	
	BROADCASTING	
	COPYRIGHT 2017	

3.4.1.3 Naskah

Tabel 3.2 Naskah

NO	VISUAL	AUDIO
1	OPENING TUNE	SFX MUSIK
2	OPENING PROGRAM	SFX MUSIK
3	ESTABLISH SIMPANG LIMA	SFX MUSIK
4	SOUNDBITE HOST	(ON CAM)
		HALLO SAHABAT RAGAM/ LIHAT TASYA DISINI
		TENTUNYA KALIAN UDAH
		PADA TAU DONG TASYA
		ADA DIMANA? // YAAAPPP
		BENER BANGET/ KALI INI
		TASYA ADA DI SURGANYA
		LUMPIA/ DIMANA LAGI
		KALO BUKAN DI KOTA
		SEMARANG// SEMARANG
		INI EMANG TERKENAL
		DENGAN KULINERNYA
		LUMPIA SERTA BANYAK
		TEMPAT WISATA SEPERTI LAWANG SEWU/ SAM POO
		KONG/ KOTA LAMA/ DAN
		MASIH BANYAK LAGI// TAPI
		SAHABAT RAGAM TAU GAK
		ADA SALAH SATU TEMPAT
		WISATA SEMARANG YANG
		UNIK/ PUNYA PAKET
		KOMPLIT DAN TENTUNYA

5	TIMELAPS JALAN MENUJU DESA WISATA KANDRI ESTABLISH DESA WISATA KANDRI	BERBEDA DARI WISATA YANG LAIN// PENASARAN KAN ?// TETEP IKUTI TASYADI RAGAM PESONA// SFX MUSIK SFX MUSIK
7	INSERT GAMBAR • GAPURA • POHON BERINGIN • GOA KREO • WADUK JATIBARANG	(DUBBING) DESA KANDRI TERLETAK DIKECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG// BERAWAL DARI DIBANGUNNYA WADUK YANG MENENGGELAMKAN KAWASAN PERTANIAN/ MEMBUAT WARGA KANDRI KEHILANGAN MATA PENCAHARIAN SEBAGAI PETANI// TAPI PEMBANGUNAN WADUK INI JUSTRU MEMBUAT DAMPAK YANG BAIK/ KARENA SELAIN FUNGSINYA SEBAGAI PENAMPUNG AIR/ JUGA

MEMPUNYAI FUNGSI LAIN SEBAGAI OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA BUATAN// HAL INI KEMUDIAN MEMBUAT HARAPAN BARU BAGI WARGA **KANDRI** YANG BISA DIJADIKAN PELUANG USAHA DENGAN **MEMBERDAYAKAN PEREKONOMIAN** MASYARAKAT// KEMUDIAN JADILAH DESA **WISATA** KANDRI **DEWI** ATAU KANDRI YANG **MULAI DIRESMIKAN TANGGAL 21 DESEMBER** 2012// MESKIPUN **TERGOLONG** TEMPAT WISATA YANG BARU TAPI JANGAN SALAH YA SAHABAT RAGAM/ KARENA **JUMLAH** PENGUNJUNG DARI TAHUN KE **TAHUN SELALU** MENINGKAT// HAL INI KARENA DEWI KANDRI MEMILIKI **BERANEKA** RAGAM POTENSI WISATA BAIK PERTANIAN/ KERAJINAN/ **KULINER/** BUDAYA DAN **MASIH BANYAK LAGI//**

8	ESTABLISH OMAH PINTAR PETANI	SFX MUSIK
9	SOUNDBITE HOST DAN WISATAWAN	TANYA JAWAB HOST DAN WISATAWAN
10	 INSERT GAMBAR PESAWAHAN KEBUN SINGKONG KOLAM LELE OUTBOUND 	SAHABAT RAGAM DI DESA WISATA KANDRI INI GAK CUMA BISA DINIKMATI PENGUNJUNG DEWASA AJA LHO / TAPI ANAK – ANAK DAN REMAJA JUGA DAPAT BERMAIN BEBAS DISINI// MELALUI METODE FIELD TRIP/ FIELD TRIP MERUPAKAN CARA MENGAJAR DENGAN MENGAJAK SISWA KE SUATU TEMPAT DI LUAR KELAS AGAR SISWA BISA MENGAMATI ATAU MENGALAMI SECARA LANGSUNG DI ALAM SEKITARNYA // METODE FIELD TRIP BERAWAL DARI KEPRIHATINAN WARGA DESA KANDRI YANG

		MELIHAT ANAK – ANAK
		SEMAKIN JAUH DARI
		ALAM//
		KEMAJUAN TEKNOLOGI
		SAAT INI MENJADIKAN
		ANAK SERINGKALI LUPA
		AKAN KEARIFAN YANG
		ADA DI DESA// DISINI
		MEREKA DIAJARKAN
		UNTUK BERCOCOK TANAM
		PADI MAUPUN SINGKONG//
		SELAMA MEREKA
		MENANAM MEREKA AKAN
		DICERITAKAN AGAR LEBIH
		MENGHARGAI MAKANAN//
		TUH LIAT SAHABAT RAGAM
		SERU BANGET KAN
		MEREKA SALING BEREBUT
		MENANGKAP IKAN LELE//
1.1	ECTADICH OMALIAL AC	CEA WITCH
11	ESTABLISH OMAH ALAS	SFX MUSIK
12	SOUNDBITE HOST DAN MAS	(DUBBING)
	WAHID (PENGRAJIN KANDRI	TAK HANNA DEDGOGOK
	ETNIC)	TAK HANYA BERCOCOK TANAM/ DESA KANDRI
		JUGA MEMPUNYAI KESENIAN VANC DATUT
		KESENIAN YANG PATUT
		UNTUK DILESTARIKAN//
		SALAH SATUNYA YANG

ADA DI OMAH ALAS INI SAHABAT RAGAM// OMAH ALAS MERUPAKAN TEMPAT BERKUMPULNYA **PARA** SENIMAN YANG ADA DI KOTA SEMARANG UNTUK BERKOMUNIKASI **DAN** BERTUKAR IDE KREATIF// DAN KALI INI TASYA MAU KETEMU MAS **WAHID** SALAH SATU **SENIMAN** PEMBUAT **KERAJINAN** KANDRI ETNIC// 13 SHOOT PROSES PEMBUATAN (ON CAM HOST DAN WAHID) KERAJINAN KANDRI ETNIC (PENJELASAN PEMBUATAN **KERAJINAN**) BALUT **TANGKAI** KAYU DENGAN TALI. BENTUK **TANGAN** LALU BALUT LAGI **DENGAN TALI.** BERI HIASAN **DENGAN DAUN** SINGKONG/ PISANG/ ATAU JAGUNG YANG **SUDAH** DIKERINGKAN.

14	ESTABLISH OMAH POHONG	• BERIKAN PEREKAT DAN TAMBAHKAN KEPALA DARI JAMBU BIJI KERING. SFX MUSIK
15	SOUNDBITE HOST DAN BU MASDUKI PENGELOLA OMAH POHONG	HALLO SAHABAT RAGAM TADI UDAH LIAT KESERUANNYA MENANAM SINGKONG DAN PANEN SINGKONG// TERNYATA DITANGAN BU MASDUKI INI SINGKONG BISA DIOLAH JADI MAKANAN UNIK LHO// SALAH SATUNYA TART SAWUT GETHUK// NAH TASYA PENASARAN NIH BU BAGAIMANA CARA PEMBUATANNYA DAN BAHAN BAHANNYA APA AJA
16	• CONTOH OLAHAN PRODUK YANG	PERTAMA – TAMA BAHAN YANG DISIAPKAN UNTUK PEMBUATAN SAWUT :

DIHASILKAN DARI POHONG

- PROSES MEMBUAT KUE
 TART SAWUT
- SINGKONG 1 kg
- VANILLI ½ sdt
- DAUN PANDAN 2 LEMBAR POTONG – POTONG
- GARAM SECUKUPNYA
- GULA MERAH

SELANJUTNYA BAHAN UNTUK PEMBUATAN GETHUK:

- SINGKONG 1 kg
- GULA PASIR 100 gr
- MENTEGA 50 gr
- PEWARNA MAKANAN SECUKUPNYA

SETELAH BAHAN
TERKUMPUL SEMUA
LANGKAH AWAL
PEMBUATAN TART SAWUT
GETHUK YAITU:

- KUPAS SINGKONGNYA LALU SERUT KASAR – KASAR
- KEMUDIAN ADUK
 SINGKONG SERUT
 DENGAN GARAM DAN
 VANILLI HINGGA

RATA

- LALU TARUH DALAM
 WADAH DAN BERI
 POTONGAN DAUN
 PANDAN DAN TABURI
 DENGAN IRISAN
 GULA MERAH
- KEMUDIAN KUKUS

 DALAM KUKUSAN

 PANAS HINGGA

 MATANG
- LALU ANGKAT DAN
 CETAK DENGAN
 CETAKAN LOYANG
 YANG DIINGINKAN //

SETELAH MEMBUAT TART
SAWUT SELANJUTNYA
MEMBUAT GETHUKNYA:

- DENGAN

 MENGHALUSKAN

 SINGKONG KUKUS
- CAMPURKAN

 MENTEGA DAN GULA

 PASIR
- ULENI SAMPAI
 TERCAMPUR RATA
- BERI WARNA SESUAI KEINGINAN //

		• LANGKAH TERAKHIR SAATNYA MENGHIAS TART SAWUT GETHUKNYA // WAH SAHABAT RAGAM SAKING ASYIKNYA SAMPAI GAKERASA NI UDAH A
		MALEM GINI // TAPI
		SETELAH INI TETAP IKUTIN PERJALANAN TASYA YA
		I ENJALAMAN IASIA IA
17	TIMELAPS DESA KANDRI	SFX MUSIK
	MENJELANG MALAM HARI	
18	SOUNDBITE HOST	DISAMPING MEMILIKI
		POTENSI BAIK PERTANIAN /
		KULINER MAUPUN
		KERAJINAN// DESA WISATA
		KANDRI JUGA MEMILIKI
		BUDAYA YANG PATUT
		DIBANGGAKAN // WAYANG
		DAKWAH MISALNYA / JIKA
		BIASANYA WAYANG
		BERCERITA MENGENAI
		KISAH MAHABARATA DAN
		RAMAYANA / BERBEDA
		DENGAN KESENIAN
		WAYANG DI DESA WISATA
		KANDRI INI // WAYANG
		DAKWAH BERCERITA
		TENTANG KISAH

		PERJALANAN DAKWAH
		SUNAN KALIJAGA DAN
		JUGA KEGIATAN SEHARI
		HARI MASYARAKAT DESA
		TERSEBUT//
		SAHABAT RAGAM SEBAGAI
		GENERASI MUDA PENERUS
		BANGSA SUDAH
		SEHARUSNYA KITA IKUT
		BERPARTISIPASI DALAM
		MEMANFAATKAN POTENSI
		POTENSI YANG ADA
		DIDAERAH KITA MASING
		MASING// DAN
		MENUMBUHKAN
		KESADARAN UNTUK
		SELALU MELESTARIKAN
		BUDAYA DAN KEINDAHAN
		ALAM YANG DIMILIKI
		NEGARA KITA YAITU
		INDONESIA//
19	SHOOT PERTUNJUKAN	SFX DALANG
	WAYANG DAKWAH	
20	CREDIT TITLE	PRODUSER
		Dyah manghayuningrum

		Yudha Ade Prastica Dewi
		Adenin Yunanda P.M
		PENGARAH ACARA
		Dyah Manghayuningrum
		PENULIS NASKAH
		Yudha Ade Prastica Dewi
		HOST
		Tasya Patria
		KAMERAMEN
		Adenin Yunanda P.M
		Rheza Kurnia
		Haryo Miharsono
		OPERATOR DRONE
		Riki aryan
		TEKNIK
		Haryo Miharsono
		EDITOR
		Vickram Oscar
		Adenin Yunanda P.M
		PENGISI SUARA
		Tasya Patria
		UNIT MANAGER
		Trias Widya Apriliani
		BEHIND THE SCENE
		Dede Wana
		Cakra Wisnu
21	LOGO UDINUS &	
	BROADCASTING	
	COPYRIGHT 2017	

3.4.2 Konsep Teknis

3.4.2.1 Alat dan Bahan

Pada pembuatan program acara *feature*, harus diperhatikan alat dan bahan apa saja yang dibutuhkan selama proses produksi. Adapun alat dan bahan yang dipergunakan pada *feature* "RagamPesona" episode "Sejuta Pesona Dewi Kandri" adalah sebagai berikut :

1. Video

Tabel 3.3 Alat dan Bahan Pembuatan Video

NO	JENIS	JUMLAH
1	Kamera Sony A6300	3 unit
3	MMC	3 unit
4	Baterai Kamera	3 unit
5	Tripod	2 unit
6	Slider	1 unit
7	Glade	2 unit
8	Lensa wide	2 unit
9	Lensa fix	1 unit
10	Lensa telle	1 unit
11	Boom Mic	1 unit
12	Clip on	2 unit
13	Lighting 1000 watt	1 unit

14	Lighting 500 watt	1 unit
15	Drone	1 unit

2. Editing

Tabel 3.4 Alat dan Bahan Pendukung Editing

NO	JENIS	JUMLAH
1	Laptop Editing	1 unit
	Processor Intel® Core (TM) i5-	
	4210U 2,7 GHz	
	Memory 8GB RAM	
	VGA nVidia GeForce 820M	
	Hitachi HGST 500GB 5400RPM	
PER	LENGKAPAN	L
1	Kaset DVD	3 keping

3.4.2.2 Teknis Produksi

Pembuatan program acara Ragam Pesona ini dilakukan dengan teknik *interview* dan *candid camera*. Untuk mengangkat unsur *natural* dalam gambar, beberapa shot diambil secara diam-diam, sebagian sisanya memperlihatkan interaksi objek dengan kamera. Berikut ini adalah teknis pada proses produksi:

1. Sistem Rekaman/ record

Sistem yang digunakan untuk merekam video/gambar dilakukan secara langsung melalui kamera yang disimpan secara langsung pada *memory card*. Kemudian hasilnya akan langsung di *back up* pada *laptop*, agar hasil aman dan memori dapat digunakan lagi.

2. Jumping Shot

Pengambilan gambar terbagi menjadi beberapa sub. Pertama, *interview* dengan objek dilanjutkan dengan pengambilan insertinsert gambar untuk stok. Kedua, pengambilan gambar secara *candid* untuk memberikan kesan *natural* aktifitas objek.

3. Camera

Menggunakan dua kamera pada *scene interview* dengan nara sumber agar mendapat variasi gambar pada saat narsum memberikan penjelasan, dan *single camera* yaitu kamera **700D** pada pengambilan insert-insert gambar dengan menambahkan banyak stok gambar yang menunjukkan aktifitas objek sekaligus memberikan banyak pilihan gambar pada proses pengeditan.

4. Pencahayaan

Pencahayaan selama masa produksi membutuhkan bantuan tata cahaya tersendiri. Cahaya yang digunakan adalah cahaya lampu low light pada pengambilan di dalam ruangan, karenacahaya lampu alami dari lokasi kurang mendukung. Pengambilan gambar di siang hari cukup dengan cahaya matahari sudah memberikan hasil yang baik, dengan pengaturan cahaya pada kamera yang disesuaikan dengan lokasi.

3.5 Proses Berkarya

Dalam proses pembuatan karya, penulis melakukan *observasi* yang terbuka dengan masyarakat, dari kalangan teman kuliah, dan masyarakat yang suka *travelling*. Selain itu penulis juga mencari referensi dan materi yang memahami tentang bidang ini. Dari data dan informasi tersebut penulis merangkumnya dalam sebuah karya. Berikut adalah rincian proses berkarya yang dirangkum penulis:

3.5.1 Pra Produksi

1. Penggagasan Ide

Merupakan awal dari proses pembuatan *feature* ini. Gagasan pertama muncul dari topik yaitu Desa yang memiliki banyak potensi dan dapat dijadikan tempat wisata.Indonesia memiliki banyak potensi baik wisata maupun budaya namun hanya sebagian masyarakat yang dapat memanfaatkannya dengan maksimal. Kemudian ide ini dikembangkan menjadi sebuah konsep tayangan televisi dengan format *feature* dengan tujuan agar masyarakat dapat memanfaatkan potensi yang dimiliki dari setiap daerah di Indonesia.

2. Survey dan Riset

Penulis terjun secara langsung untuk mencari informasi mengenai Desa Wisata Kandri di Semarang. Sebagai tahap awal *riset* penulis mengamati tentang wisata yang ditawarkan di Desa Kandri serta secara langsung merasakan keseruan berwisata bersama wisatawan dari salah Taman kanak-kanak di Kota Semarang. Penulis juga melakukan pendekatan bersama warga yang ikut berkontribusi mengembangkan wisata di Desa Kandri tersebut serta lembaga pemerintahan yang sumbernya bisa dipercaya mengenai Desa Wisata dan Desa Wisata Kandri. Dari hal tersebut penulis mendapatkan informasi langsung dari lapangan yang *real* sebagai bahan untuk dijadikan tugas akhir. Penulis menjadi lebih memahami dan merasakan secara langsung sisi lain dari Desa Wisata Kandri yang memiliki beragam potensi yang kemudianakan diangkat dalam tugas akhir.

3. Penulisan *Treatment*

Pembuatan alur cerita untuk mempermudah pengambilan gambar, setelah melakukan *survey* lokasi.

4. Pemilihan *Crew*

Crew merupakan bagian terpenting dalam setiap produksi. *Crew*lah yang akan menjalankan produksi sesuai *schedule* yang sudah di tetapkan oleh produser. Pada produksi ini susunan *Crew* yang terlibat diantaranya:

Tabel 3.5 Tim Produksi Ragam Pesona

NO	JOB DESCRIPTION	NAMA
1.	Produser	Dyah manghayuningrum
		Yudha Ade Prastica Dewi
		Adenin Yunanda
2.	Sutradara	Dyah Manghayuningrum
3.	Penulis Naskah	Yudha Ade Prastica Dewi
5.	Kameramen	Adenin Yunanda
		Rheza Kurniawan
		Haryo Miharso
6.	Operator Drone	Riki Aryan
7.	Editor	Adenin Yunanda
		Vickram Oscar
8.	Host	Tasya Patria
9	Unit Manager	Trias Widya
10	Dokumentasi	Cakra Wisnu
		Dede Wana

5. Hunting Lokasi

Tim produksi melakukan *hunting* lokasi sekaligus untuk *survey* ke Kelurahan Kandri Gunungpati Semarang untuk pengambilan *outdoor*. Sedangkan untuk *indoor*,tim produksi memilih Rumah Bapak Masduki yang merupakan tempat untuk proses pembuatan makanan dari bahan dasar singkong. Untuk pengambilan aktivitas wisatawan, tim produksi memilih bebrapa tempat di Desa Wisata Kandri yaitu Kawasan Omah Pintar Petani, Kawasan Omah Alas dan Kawasan Goa Kreo. Dalam

survey lapangan, pengambilan gambar dilakukan langsung dengan kamera agar mengetahui prediksi hasil pengambilan gambar sesungguhnya saat produksi di lokasi tersebut.

6. Pembuatan Konsep

Setelah *hunting* lokasi, maka penulis bertanggung jawab akan tugasnya. Karena itu penulis segera menyelesaikan konsep untuk panduan atau gambaran proses *shooting feature* yang akan dibuat konsep berdasarkan fakta yang ada di lapangan.

7. Check List Alat

Check list alat di lakukan sebelum keberangkatan. Seorang pengarah acara sudah memberikan daftar permintaan apa saja yang sekiranya akan digunakan dalam produksi. Jadi *check list* alat berfungsi agar permintaan pengarah acaraakan alat yang dibutuhkan tidak akan sampai ada yang tertinggal.

3.5.2 Membuat Time Schedule

Tabel 3.6 Time Schedule

No	Tahap		Target Per Minggu									
		Aktifitas	Desen	ber	Aı	ril				M	lei	
1			3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		Penemuan Ide	V									
2	Pra	Pengembangan Gagasan		√								
3	Produksi	Penulisan				1						

		Naskah								
4		Reading dan Pertemuan Tim Produksi		√	~					
5		Shooting				1	1			
6	Produksi	Daily Production Report						√		
7		Evaluasi Produksi						1		
8		Capturing						1		
9	Paska Produksi	Logging							1	
10		On Line Editing(dan seterusnya)								√

3.5.3 Perencanaan Budget

Tabel 3.7 Perencanaan Budget

No	Jenis Barang	Jumlah	Harga
	Perlengkapan Produksi:		
	1. Clip On	2 x 2 hari	Rp. 400.000

	2.Camera	1 x 2 hari	Rp. 500.000
	3. Lensa <i>Telle</i>	1 x 2 hari	Rp. 265.000
	4. Lighting 100 watt	1 x 2 hari	Rp. 25.000
,	Konsumsi :		
	1.Makan	8 x 2 hari	Rp. 160.000
	2.Minum dan Cemilan	2 hari	Rp. 100.000
	Kebutuhan properti dadakan		Rp. 150.000
	TOTAL		Rp. 1.600.000

3.5.4 Produksi

Proses produksi adalah proses *shooting* yang dilakukan setelah tahapan-tahapan persiapan telah dilaksanakan. Proses pengambilan gambar dan suara (*shooting*) sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Proses produksi pembuatan program acara "Ragam Pesona" episode "Pesona Sejuta Dewi Kandri" ini berlangsung selama 2 hari di Kelurahan Kandri Gunungpati Semarang.

Cuaca dan atmosfer lingkungan menjadi kendala, karena pengambilan gambar *outdoor* dan pengambilan kesan natural di lokasi.

Proses Produksi yang dilakukan penulis dan kru antara lain:

1. Pembuatan work schedule

Work Schedule merupakan patokan awal yang dibuat oleh Produser untuk memberikan estimasi waktu atau durasi shoting kepada kru yang

terlibat, khususnya pengarah acara untuk dapat mengutamakan lebih awal gambar-gambar yang dirasa penting atau vital.

Tabel 3.8 Work schedule

No	Hari,	Waktu	Kegiatan	Lokasi
	Tanggal			
1.	Jumat, 28	13.00 – 13.30	Briefing	
	April	12 20 14 00	OTW Desa Kandri	
	2017	13.30 – 14.00	OT w Desa Kandri	
		14.00 – 16.00	Pengambilan gambar	Kawasan
			establish omah alas,	Omah Alas
			pengambilan gambar	Desa Wisata
			proses pembuatan	Kandri
			kandri etnic	
		16.00 – 18.00	Pengambilan gambar	Goa Kreo
			establish goa kreo	
		18.00 – 19.00	Ishoma	
		19.00 21.00	Pengambilan gambar	Omah Alas
			wayang dakwah desa	Desa Wisata
			wisata kandri	Kandri
		21.00 – 21.30	Pulang	
2.	Sabtu, 29	06.00 – 06.30	Briefing	Kampus
	April	06.30 - 07.00	OTW Desa Wisata	
	2017		Kandri	
		07.00 – 11.00	Pengambilan gambar	Pesawahan,
			proses bercocok tanam	Kebun,
			di Desa Kandri,	Kawasan
			Pengambilan gambar	Omah Pintar

	wisatawan, pengambilan gambar host	Petani
11.00 – 13.00	Ishoma	
13.00 – 16.00	Pengambilan establish omah pohong, pengambilan gambar proses pembuatan makanan dari singkong	Kawasan omah pohong
16.00 – 16.30	OTW Pulang	
16.30 – 17.30	Evaluasi dan Briefing	Kampus

2. Pengecekan Alat

Pada tahap ini sutradara, DOP dan *cameraman* melakukan koordinasi awal untuk menentukan *angle* gambar, perkiraan cahaya, dan audio.Dengan adanya koordinasi awal mempermudah kru untuk menetukan peralatan apa saja yang akan digunakan.

3. Shooting

Pelaksanaan *shooting* merupakan tujuan utama dari proses yang di lakukan dari pra-produksi hingga produksi. Pada tahap ini semua kru sudah harus melakukan tugasnya masing-masing dan memahami kondisi lokasi.

a. ShootingOutdoor

Pengambilan gambar yang dilakukan diluar ruangan. Pada siang hari tidak menggunakan alat bantu pencahayaan. Cukup dengan cahaya matahari sudah memberikan hasil yang baik, dengan pengaturan cahaya pada kamera yang disesuaikan dengan lokasi. Pada malam hari menggunakan alat bantu pencahayaan (*lighting*).

b. Shooting Indoor

Pengambilan gambar yang dilakukan di dalam ruangan. Penggunaan alat bantu untuk pencahayaan (*lighting*) menggunakan bantuan lampu *lob light* pada pengambilan didalam ruangan pada malam hari, karena cahaya lampu alami dari lokasi kurang mendukung. Penentuan kebutuhan cahaya di kamera menjadi bagian yang sangat penting untuk mendapatkan hasil gambar yang baik.

3.5.5 Pasca Produksi

Setelah semua tahap produksi selesai dan materi sudah cukup. Barulah masuk ke tahap pasca produksi, yaitu *Editing* :

1. Logging and Capturing

Proses memilih gambar sesuai dengan *editing list* kemudian mentransfernya ke dalam peralatan *editing* pada komputer.

2. Editing

Proses pengolahan gambar dengan cara memotong dan menyambung gambar sesuai jalan cerita.

3. Music & Sound Effect

Penambahan musik atau efek suara khusus untuk memberikan penguatan audio pada hasil gambar.

4. Desain Grafis

Membuat desain grafis *opening*, *transisi*, *closing*, serta bagian 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 agar sesuai dengan yang direncanakan.

7. Titling

Proses membuat 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* ke dalam pita kaset, *keeping* VCD, DVD, atau ke dalam media lain.

3.5.6 Job Description Penulis Naskah

3.5.6.1 Pra Produksi

Dalam prosespra produksi, penulis naskah melakukan beberapa tugasnya, diantaranya :

- a. Merumuskan ide awal cerita.
- b. Melakukan *riset* dan mengumpulkan referensi untuk naskah.
- c. Menulis naskah hingga selesai untuk menuju tahapan produksi.
- d. Berkoordinasi dengan sutradara dan produser guna membahas naskah untuk menentukan gambaran produksi yang nantinya akan diambil.

3.5.6.2 **Produksi**

Pada proses produksi, penulis naskah telah memberikan seluruh konsep untuk dikembangkan oleh sutradara. Sutradara memiliki hak penuh dalam penggarapan naskah, tapi tidak dilarang untuk berdiskusi meminta pendapat dari penulis naskah.

3.5.6.3 Pasca Produksi

Dalam tahap ini keseluruhan hasil gambar sudah sampai ke proses *editing*. Dimana penulis naskah tidak begitu terlibat dalam proses *editing* yang dilakukan editor bekerjasama dengan sutradara dan produser, untuk menentukan hasil akhir.