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 : Hiburan
5. 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 Karya

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 menampilkan *host* yang penuh kerja keras, terlihat dari adegan Heru sebagai *host* yang secara langsung bekerja, seperti mencangkul, menangkap ikan, membuat kerajinan tangan dan lain lain. Sehingga Heru dapat menginspirasi masyarakat dengan terus bekerja keras dapat memperoleh hasil yang maksimal.

Kekurangan

- Jejak Si Gundul tidak melihatkan potensi lain yang dimiliki Indonesia misalnya wisata, budaya maupun sejarah.
- Beberapa penempatan kamera pada program jejak si gundul kurang tepat sehingga terdapat beberapa gambar yang penting namun tidak terekam.
- Pemilihan ilustrasi musik kurang mendukung gambar yang ditampilkan.

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

- *Explore Indonesia* menampilkan sisi *host* yang berjiwa petualang dan cerdas. Terdapat adegan yang memperlihatkan susahnya perjalanan menuju suatu lokasi dengan jalan yang terjal dan harus mendaki. Adegan lain dibuat seolah olah *host* mengetahui semua cerita tentang lokasi dan dengan mudahnya menceritakan kepada pemirsa.

Kekurangan

- Terdapat banyak pemilihan tempat dalam satu episode sehingga banyak sumber yang diluar tema. Hal ini dapat memungkinkan penonton kebingungan

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 4 *segment* dan mengulas sesuatu yang berbeda dari tiap segmentnya, 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) Fieldtrip 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. Fieldtrip 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 Pesona Desa Wisata 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	DUR
1	OPENING TUNE	…. SFX MUSIK …	27”
2	OPENING PROGRAM	…. SFX MUSIK …	22”
3	ESTABLISH SIMPANG LIMA	… SFX MUSIK …	19”
4	SOUNDBITE HOST	OPENING HOST MENJELASKAN TEMPAT WISATA DI KOTA SEMARANG	48”
5	TIMELAPS JALAN MENUJU DESA WISATA KANDRI	…SFX MUSIK…	20”
6	ESTABLISH DESA WISATA KANDRI	…SFX MUSIK…	35”
7	INSERT GAMBAR • GAPURA • GOA KREO • WADUK JATIBARANG	MENJELASKAN SEJARAH DESA WISATA KANDRI	60”

8	ESTABLISH OMAH PINTAR PETANI	MENJELASKAN BAHWA TEMPAT INI MERUPAKAN TEMPAT MASYARAKAT BERKUMPUL MENJALANKAN AKTIVITAS PERTANIAN DAN PETERNAKAN	35”
9	SOUNDBITE HOST DAN WISATAWAN	MENJELASKAN TENTANG OMAH PINTAR PETANI DAN MENGIKUTI KEGIATAN PARA WISATAWAN	1’28”
10	INSERT GAMBAR • PESAWAHAN • KEBUN SINGKONG • KOLAM LELE • OUTBOUND	MENJELASKAN BAHWA DESA KANDRI MEMILIKI BANYAK POTENSI	1.52”
11	ESTABLISH OMAH ALAS	MENJELASKAN BAHWA OMAH ALAS ADALAH TEMPAT PERTEMUAN PARA SENIMAN DI KOTA SEMARANG	26”
12	INSERT GAMBAR KERAJINAN KANDRI ETNIC	MENJELASKAN BAHWA BARANG BARANG ORGANIK YANG TIDAK TERPAKAI DAPAT MENJADI SUATU KERAJINAN YANG UNIK	11”
13	SOUNDBITE HOST DAN WAHID (PENGRAJIN	MENGULAS TENTANG KANDRI ETNIC	2’55”

	KANDRI ETNIC)		
14	SHOOT PROSES PEMBUATAN KERAJINAN KANDRI ETNIC	MENJELASKAN TENTANG PROSES PEMBUATAN KERAJINAN KANDRI ETNIC	1”45”
15	ESTABLISH OMAH POHONG	… SFX MUSIK …	20”
16	SOUNDBITE HOST DAN B MASDUKI PENGELOLA OMAH POHONG	MENJELASKAN TENTANG OMAH POHONG	35”
17	STOK SHOOT • CONTOH OLAHAN PRODUK YANG DIHASILKAN DARI POHONG • PROSES MEMBUAT KUE TART SAWUT	MENJELASKAN PROSES MEMBUAT OLAHAN MAKANAN DARI POHONG ATAU SINGKONG	1’25”
18	INSERT WAYANG INSERT ALAT MUSIK INSERT HOST INSERT DALANG	PENJELASAN TENTANG WAYANG DAKWAH	1’13”
19	SHOOT PERTUNJUKAN WAYANG DAKWAH	... SFX DALANG …	47”
20	CREDIT TITLE	CREW	35”
21	LOGO UDINUS & BROADCASTING COPYRIGHT 2017		15”

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	**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 LUMPUA 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**

		BERBEDA DARI WISATA YANG LAIN// PENASARAN KAN ?// TETEP IKUTI SYIFA DI RAGAM PESONA//
5	TIMELAPS JALAN MENUJU DESA WISATA KANDRI	…SFX MUSIK…
6	ESTABLISH DESA WISATA KANDRI	**DESA WISATA KANDRI ATAU YANG LEBIH DIKENAL DENGAN DEWI KANDRI INI TERLETAK DI KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG DAN 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//**
7	INSERT GAMBAR • GAPURA • POHON BERINGIN • GOA KREO	**BERAWAL DARI DIBANGUNNYA WADUK YANG MENENGGELAMKAN KAWASAN PERTANIAN/**

	• WADUK JATIBARANG	**MEMBUAT WARGA KANDRI KEHILANGAN MATA PENCAHARIAN SEBAGAI PETANI// TAPIII PEMBANGUNAN WADUK INI JUSTRU MEMBUAT DAPAK 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 KREATIF MASYARAKAT MELALUI USAHA PARIWISATA DENGAN MEMBENTUK DESA WISATA YANG BERBASIS MASYARAKAT//**
8	ESTABLISH OMAH PINTAR PETANI	… SFX MUSIK…
9	INSERT GAMBAR	…SFX MUSIK…

	• PESAWAHAN • KEBUN SINGKONG • KOLAM LELE • OUTBOUND	
10	ESTABLISH OMAH ALAS	**TAK HANYA BERCOCOK TANAM/ DESA KANDRI JUGA MEMPUNYAI 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//**
11	INSERT GAMBAR KERAJINAN KANDRI ETNIC	…SFX MUSIK…
12	SOUNDBITE HOST DAN WAHID (PENGRAJIN KANDRI ETNIC)	MENJELASKAN MENGENAI PATUNG KARAKTER DAN KANDRI ETNIC
13	SHOOT PROSES PEMBUATAN KANDRI ETNIC	MENJELASKAN TENTANG PROSES PEMBUATAN 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.** **BERIKAN PEREKAT DAN TAMBAHKAN KEPALA DARI JAMBU BIJI KERING.**
14	ESTABLISH OMAH POHONG	… SFX MUSIK …
15	SOUNDBITE HOST DAN PAK MASDUKI PENGELOLA OMAH POHONG	**SAHABAT RAGAM KALAU BIASANYA SINGKONG DIBUAT JADI KRIPIK UDAH BIASA KAN YAAA? TAPI KALI INI BERBEDA DARI YANG LAINNYA // YAA OMAH POHONG SALAH SATU U-M-K-M YANG BERFOKUS PADA OLAHAN PANGAN DARI SINGKONG / YANG DIOLAH JADI ANEKA MAKANAN UNIK YANG BEDA DARI OLAHAN SINGKONG LAINNYA // SALAH SATUNYA TART SAWUT GETHUK // TART SAWUT GETHUK INI JUGA BERBEDA DARINTART – TART LAINNYA / KARENA BAHAN UTAMANYA DARI SINGKONG // WAH GIMANA**

		YA RASANYA ? PENASARAN KAN YUK KITA BUAT //
16	STOK SHOOT • CONTOH OLAHAN PRODUK YANG DIHASILKAN DARI POHONG • PROSES MEMBUAT KUE TART SAWUT	**PERTAMA – TAMA BAHAN YANG DISIAPKAN UNTUK PEMBUATAN SAWUT :** **SINGKONG YANG BARU 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 GRTHUKNYA 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 GAKERASA YA TASYA MASAKNYA SAMPE MALEM GINI //**
17	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//
18	SHOOT PERTUNJUKAN WAYANG DAKWAH	... SFX DALANG …
19	CREDIT TITLE	CREW 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 TEKNIK Haryo Miharsono EDITOR Vickram Oscar Adenin Yunanda P.M

		PENGISI SUARA Tasya Patria UNIT MANAGER Trias Widya Apriliani BEHIND THE SCENE Dedw Wana Cakra Wisnu
20	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 "Pesona Desa Wisata Kandri" adalah sebagai berikut :

1. Video

Tabel 3.3 Alat dan Bahan Pembuatan Video

NO	JENIS	JUMLAH
1	Kamera Sony A6300	2 unit
2	Kamera Canon 60D	1 unit
3	MMC	3 unit
4	Baterai Kamera	3 unit

5	Tripod	2 unit
6	Glade	1 unit
7	Lensa Wide	1 unit
8	Lensa Fix	1 unit
9	Lensa Telle	1 unit
10	Rode Mic	1 unit
11	Clip On	2 unit
12	Lighting 100 Watt	1 unit
13	Drone	1 unit

2. Editing

Tabel 3.4 Alat dan Bahan Pendukung Editing

NO	JENIS	JUMLAH
1	Laptop Editing Processor Intel® Core (TM) i5-4210U 2,7 GHz Memory 8GB RAM VGA nVidia GeForce 820M Hitachi HGST 500GB 5400RPM	1 Unit
PERLENGKAPAN		
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 insert-insert gambar untuk stok.Kedua, pengambilan gambar secara *candid* untuk memberikan kesan natural aktifitas objek.

3. *Camera*

   Menggunakan tiga kamera pada *scene interview* dengan nara sumber agar mendapat variasi gambar pada saat narsum memberikan penjelasan.Tiga kamera pada pengambilan kegiatan outbound dan wayang dakwah agar tidak ketinggalan moment. Serta *single camera*yaitu 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 lighting 100 watt pada pengambilan di malam hari, karena cahaya lampu 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 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 rill 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 Indonesia

NO	JOB DESCRIPTION	NAMA
1.	Produser	Dyah manghayuningrum Yudha Ade Prastica Dewi Adenin Yunanda
2.	Pengarah Acara	Dyah Manghayuningrum
3.	Penulis Naskah	Yudha Ade Prastica Dewi
5.	Kameramen	Adenin Yunanda Rheza Kurnia Haryo Miharsosno
6	Pilot Drone	Riki Aryan

7.	Editor	Vickram Oscar Adenin Yunanda
8.	Host	Tasya Patria
9.	Unit Manager	Trias Widya Apriliani
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 acara akan alat yang dibutuhkan tidak akan sampai ada yang tertinggal.

3.5.2 Membuat Time Schedule

Table 3.6 *Time Schedule*

No	Tahap	Aktifitas	Target Per Minggu									
			Desember		April				Mei			
1			3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		Penemuan Ide	√									
2	**Pra Produksi**	**Pengembangan Gagasan**		√								
3		**Penulisan Naskah**				√						
4		**Reading dan Pertemuan Tim Produksi**				√	√					
5	**Produksi**	***Shooting***						√	√			
6		***Daily Production Report***								√		
7		**Evaluasi Produksi**								√		
8	**Paska Produksi**	***Capturing***								√		
9		***Logging***									√	
10		***On Line Editing*****(dan seterusnya)**										√

3.5.3 Perencanaan Budget

Tabel 3.7 Perencanaan Budget

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

	2.Camera	1 x 2 hari	Rp. 500.000
	3. Lensa Telle	1 x 2 hari	Rp. 265.000
	4. Lighting 100 watt	1 x 1 hari	Rp. 25.000
2.	Konsumsi : 1.Makan	8 x 2 hari	Rp. 160.000
	2.Minum dan Cemilan	2 hari	Rp. 100.000
3.	Kebutuhan property 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 Desa Wisata 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, Tanggal	Waktu	Kegiatan	Lokasi

1.	Jumat, 5 Mei 2017	13.00 – 13.30	Briefing	
		13.30 – 14.00	OTW Desa Kandri	
		14.00 – 16.00	Pengambilan gambar establish omah alas, pengambilan gambar proses pembuatan kandri ethnic	Kawasan Omah Alas Desa Wisata Kandri
		16.00 – 18.00	Pengambilan gambar establish goa kreo	Goa Kreo
		18.00 – 19.00	Ishoma	
		19.00 21.00	Pengambilan gambar wayang dakwah desa wisata kandri	Omah Alas Desa Wisata Kandri
		21.00 – 21.30	Pulang	
2.	Sabtu, 6 Mei 2017	06.00 – 06.30	Briefing	Kampus
		06.30 – 07.00	OTW Desa Wisata Kandri	
		07.00 – 11.00	Pengambilan gambar proses bercocok tanam di Desa Kandri, Pengambilan gambar wisatawan, pengambilan gambar host	Pesawahan, Kebun, Kawasan Omah Pintar Petani
		11.00 – 13.00	Ishoma	
		13.00 – 16.00	Pengambilan establish omah pohong,	Kawasan omah

			pengambilan gambar proses pembuatan makanan dari singkong	pohong
		16.00 – 16.30	OTW Pulang	
		16.30 – 17.30	Evaluasi dan Briefing	Kampus

2. Pengecekan Alat

   Pada tahap ini sutradara, 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. *Shooting Outdoor*

   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).

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 computer.

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 Descrription Pengarah Acara

3.5.6.1 Pra Produksi

Dalam proses Pra Produksi, pengarah acara memiliki tugas :

a. Melakukan koordinasi kepada produser untuk pemilihan lokasi
b. Melakukan riset dan mengumpulkan referensi untuk angel pengambilan gambar

c. Menulis list gambar apa saja yang diperlukan agar sesuai dengan naskah dan jalur cerita yang ada.

3.5.6.2 Produksi

Dalam proses produksi pengarah acara bertugas sepenuhnya dilapangan mengarahklan sesuai dengan konsep yang telah dibahas pada pra produksi bersama penulis naskah dan produser. Namun pengarah acara tidak dilarang untuk berdiskusi meminta pendapat dari produser serta penulis naskah saat proses berlangsungnya produksi.

3.5.6.3 Pasca Produksi

Dalam tahap ini keseluruhan hasil gambar telah sampai ke proses editing yang sudah dilakukan oleh editor bekerjasama dengan produser untuk menentukan hasil akhir , namun pengarah acara juga ikut mendampingi dalam proses editing.