

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Studi *Literature*

2.1.1 Televisi

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna. Kata "televisi" merupakan gabungan dari kata (tele,"jauh") dari bahasa Yunani dan visio ("penglihatan") dari bahasa Latin, sehingga televisi dapat diartikan sebagai "alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual/penglihatan."

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 studiotv.(IlhamZ,2010:255) /

Televisi merupakan jaringan komunikasi dengan peran seperti komunikasi massa yaitu satu arah, menimbulkan keserempakan dan komunikasi bersifat heterogen. Televisi merupakan media massa yang berfungsi sebagai alat pendidikan, penerangan, dan hiburan. Selain itu sifat negatif TV adalah sepintas lalu, tidak terlalu dapat diterima dengan sempurna, dan menghadapi publik yang heterogen (Dominick, 2000 : 192)

Komunikasi massa merupakan suatu tipe komunikasi manusia (*Human Communication*) yang bersamaan dengan mulai digunakannya

alat-alat mekanik, yang mampu melipat gandakan pesan komunikasi yaitu semenjak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Gutenberg dan semenjak saat itu dimulailah era komunikasi massa. Yang dimaksud dengan komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang memiliki sirkulasi yang sangat luas, siaran radio dan televisi yang ditujukan secara umum, dan film yang dipertunjukkan gedung-gedung di bioskop (Effendy,2000:79)

Komunikasi massa dengan media televisi merupakan proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan (massa) melalui sebuah sarana, yaitu televisi. Kelebihan media televisi terletak pada kekuatannya menguasai jarak dan ruang, sasaran yang dicapai untuk mencapai massa cukup besar. Nilai aktualitas terhadap suatu liputan atau pemberitaan sangan cepat.

Berdasarkan pernyataan diatas, televisi adalah sebuah media yang digunakan untuk berkomunikasi melalui jarak jauh yang berbentuk *audio visual*. Berkomunikasi disini memiliki arti menyampaikan atau membawa sebuah informasi kepada masyarakat luas.

2.1.2 Program Televisi

Secara teknis program televisi diartikan sebagai penjadwalan atau perencanaan siaran televisi dari hari ke hari (*horizontal programming*) dan dari jam ke jam (*vertical programming*) setiap harinya <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-televisi-fungsi-sebagai.html> diakses tanggal 10/01/2017

Menurut Naratama dalam buku “Sutradara Televisi: Dengan *Angle* Dan Multi *Camera*” (2004:63), mengatakan bahwa program televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreatifitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa

acara tersebut.(<http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-televisi-fungsi-sebagai.html>) diakses tanggal 10/01/2017

2.1.3 Jenis program Televisi

Program televisi sebagai faktor yang paling penting dalam mendukung finansial suatu penyiaran radio dan televisi adalah program yang membawa audien mengenal suatu penyiaran. Berbagai jenis program televisi tersebut dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu (Morrisan, 2011:217):

1. Berita Keras (*Hard news*)

Berita keras (*hard news*) adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disajikan oleh media penyiaran karena sifatnya harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Dalam hal ini berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita yaitu:

a. *Straight News*

Straight News berarti berita “langsung” (*Straight News*). Maksudnya suatu berita yang singkat (tidak detail) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup 5W+1H (who, what, where, when, why, dan how) terhadap suatu peristiwa yang diberitakan. Berita jenis ini sangat terkait waktu (deadline) karena informasinya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada audien.

b. *Feature*

Program berita yang menampilkan berita-berita ringan misalnya informasi mengenai tempat makan yang enak atau tempat liburan yang menarik semacam ini disebut

feature. Dengan demikian, *Feature* adalah berita ringan (*soft news*) namun menarik. Pengertian “menarik” disini adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya. Tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan, namun karena durasinya singkat (kurang dari lima menit) dan ia menjadi bagian dari program berita, maka *feature* masuk ke dalam kategori *hard news*. Jika *feature* terkait dengan peristiwa penting atau terkait dengan waktu harus segera disiarkan dalam suatu program berita disebut dengan *news feature*

c. Infotainment

Berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (*celebrity*), dan arena sebagian besar dari mereka bekerja pada industri hiburan, seperti pemain film/sinetron, penyanyi, dan sebagainya. Infotainment adalah salah satu bentuk berita keras karena memuat informasi yang harus segera ditayangkan. Program berita reguler terkadang menampilkan berita mengenai kehidupan selebritis yang biasanya disajikan pada segmen akhir suatu program berita.

2. Berita Lunak (Soft News)

Berita lunak (*soft news*) adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam namun tidak bersifat segera ditayangkan. Program yang masuk ke dalam kategori berita lunak adalah

a. Current Affair

Program yang menyajikan informasi terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat

secara lengkap dan mendalam, cukup terikat dengan waktu. Batasannya adalah bahwa selama isu yang dibahas masih mendapat perhatian khalayak maka *current affair* dapat disajikan. Misalnya, program yang menyajikan cerita mengenai kehidupan masyarakat setelah ditimpa bencana alam dahsyat, seperti gempa bumi atau tsunami.

b. Magazine

Diberi nama *magazine* karena topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah. *Magazine* adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam, dengan kata lain *magazine* adalah *feature* dengan durasi lebih panjang, ditayangkan pada program tersendiri yang terpisah dari program berita.

c. Dokumenter

Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik. Misalnya, menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan atau sejarah seorang tokoh, kehidupan atau sejarah suatu masyarakat (misalnya suku terasing) atau kehidupan hewan di padang rumput dan sebagainya. Suatu program dokumenter adakalanya dibuat seperti membuat sebuah film sehingga sering disebut dengan film dokumenter.

d. Talk Show

Program *talk show* atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu dipandu seorang pembawa

acara (*host*). Mereka yang diundang adalah orang-orang yang berpengalaman langsung dengan peristiwa atau topik yang diperbincangkan atau mereka seorang ahli dalam masalah yang tengah dibahas.

3. Program Hiburan

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan menghibur audience dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (*game*), musik dan pertunjukan

a. Drama

Kata “Drama” berasal dari bahasa Yunani *dran* yang berarti bertindak atau berbuat (*action*). Program drama adalah pertunjukan “*show*” yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Dengan demikian, program drama biasanya menampilkan sejumlah pemain yang memerankan tokoh tertentu. Suatu drama akan mengikuti kehidupan atau petualangan para tokohnya. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah sinema elektronik (sinetron) dan film. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah:

1. Sinetron (Sinema Elektronik).

Telenovela merupakan istilah yang digunakan televisi Indonesia untuk sinetron yang berasal dari Amerika lain. Sinetron merupakan drama yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara

bersamaan. Masing-masing tokoh memiliki alur cerita mereka sendiri-sendiri tanpa harus dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Akhir cerita sinetron cenderung selalu terbuka dan sering kali tanpa penyelesaian (*Open-ended*). Cerita cenderung dibuat berpanjang-panjang selama masih ada audien yang menyukainya.

2. **Film.**

Televisi sering menayangkan film sebagai salah satu jenis program yang masuk dalam kelompok atau kategori drama. Adapun yang dimaksud film di sini adalah film layar lebar yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan film. Karena tujuan pembuatannya adalah untuk layar lebar (*theater*), maka biasanya film baru bisa ditayangkan di televisi setelah terlebih dahulu dipertunjukkan di bioskop atau bahkan setelah film itu didistribusikan atau dipasarkan dalam bentuk VCD atau DVD. Dengan demikian, televisi menjadi media paling akhir yang dapat menayangkan film sebagai salah satu programnya.

b. Permainan atau *Game Show*

Bentuk atau program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu atau pun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Menjawab pertanyaan dan atau memenangkan suatu bentuk permainan. Program permainan dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. ***Quiz Show***, merupakan bentuk program permainan yang paling sederhana dimana sejumlah peserta saling bersaing untuk menjawab pertanyaan.

2. **Ketangkasan**, merupakan peserta dalam permainan ini harus menunjukkan kemampuan fisik atau ketangkasannya untuk melewati suatu halangan atau rintangan atau melakukan suatu permainan yang membutuhkan perhitungan dan strategi.
3. **Reality Show**, sesuai dengan namanya maka program ini mencoba menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya, menyajikan situasi sebagaimana apa adanya. Dengan kata lain, program ini mencoba menyajikan suatu keadaan yang nyata mungkin tanpa rekayasa. Namun pada dasarnya *reality show* tetap merupakan permainan (*game*).

c. Musik

Program musik dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu video klip atau konser. Program musik ini dapat dilakukan di lapangan (*outdoor*) ataupun di dalam studio (*indoor*). Program musik di televisi sangat ditentukan dengan kemampuan artis yang menarik audien, tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi menarik.

d. Pertunjukan

Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun di luar studio, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Jika mereka yang tampil para musisi, maka pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan musik, jika yang tampil justru masak, maka pertunjukkan

itu menjadi pertunjukkan memasak, begitu juga pertunjukkan sulap wayang, lenong, dan lain-lain.

2.1.4 Format Program Acara Televisi

1. Drama/Fiksi (*timeless* & imajinatif)

Tragedi,aksi,komedi,cinta/romantisme,legenda,horror.

2. Nondrama (*timeless* &factual)

Music, magazine show, talk show, variety show, repackaging, game show, kuis, talent show, competition show.

3. Berita/news (*actual* / *factual*)

Berita, current affairs program, sport, magazine news, features.

Gambar 2.1 Format Acara Program

Dari berbagai macam format dan jenis program diatas yang menjurus dari format program penulis ialah format Nondrama, yang dibentuk melalui proses pengolahan kreatifitas yaitu Magazine show.

Adapun jenis-jenis dari majalah udara menurut Purwokusumo dan Riswandi(2009:40)

1. Majalah Berita (*News Magazine*)

Program ini berisikan tentang peristiwa-peristiwa aktual yang mempunyai nilai berita dan ditunjukan pada pendengar umum. Biasanya dibuat pada moment-moment tertentu yang bersifat akrab atau monumental seperti pemilu, munas, atau muktamar Partai Politik, seperti Idul Fitri, memperingati hari kemerdekaan dan sebagainya.

2. Majalah Masalah (*Subject Magazine*)

Materi informasi yang disaikan dalam majalah udara jenis ini bersifat tunggal, misalnya khusus mengenai kesehatan, lingkungan, hukum, ekonomi, pendidikan, musik, film, teater dan sebagainya. Sasaran umum jenis majalah masalah ini bisa umum bisa khusus.

3. Majalah Pendengar Khusus (*Special Audience Magazine*)

Stressing atau titik pijat majalah udara jenis ini adalah target audience-nya, yaitu misalkan kelompok anak-anak, remaja, dewasa, ibu-ibu, mahasiswa, petani, nelayan, buruh insdustri dan sebagainya. Semua masalah kehidupan dapat di jadikan topik siaran untuk target audience manapun, misalnya masalah kesehatan. Topik ini bisa dibuat dalam bentuk majalah udara untuk anak-anak, remaja, orang dewasa, ibu-ibu, dan sebagainya. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah pendekatannya yang berbeda dengan target audience-nya.

4. Majalah Variasi (*Variety Magazine*)

Program ini menyajikan berbagai materi dengan berbagai kepentingan. Tidak hanya menyajikan informasi aktual, nilai pendidikan, tetapi juga hiburan. Sasarannya adalah pendengar umum dan tujuan utamanya adalah menghibur

2.1.5 Program Magazine Kuliner Televisi

Sesuai dengan format yang dipilih oleh penulis yaitu *magazine*. Maka penulis harus menentukan jenis *magazine* apa yang sesuai dengan tema yang diusung oleh penulis. Dan penulis telah menentukan jenis *magazine* yang sesuai dengan tema yaitu *magazine variety*. Dimana di dalam *magazine variety* menyajikan informasi dan nilai pendidikan namun tujuan utamanya adalah menghibur. Dan *magazine* yang diusung adalah *magazine* kuliner. Disebut *magazine* kuliner karena penulis mengangkat tema kuliner yang digabungkan dengan konsep *cooking* (memasak), maka dari itu disebut dengan Program *Magazine* Kuliner.

2.1.6 Kuliner

2.1.6.1 Pengertian Kuliner

Pengertian kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan berupa lauk-pauk, panganan maupun minuman. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris yaitu *culinary* yang berarti berhubungan dengan

memasak. Sedangkan orang yang bekerja di bidang kuliner disebut koki atau *chef*.

Dalam perkembangannya, penggunaan istilah kuliner digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti Seni kuliner yaitu seni persiapan, memasak dan penyajian makanan, biasanya dalam bentuk makanan. Saat ini kuliner sudah merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena makanan adalah sebuah kebutuhan sehari-hari. Semua itu, membutuhkan cara pengolahan makanan yang enak. (<http://www.kanalinfo.web.id/2015/07/pengertian-kuliner.html>) diakses tanggal 11/01/2017

2.1.6.2 *Junk food*

Definisi *junk food* menurut Oetoro, S (2013) seorang Dokter Spesialis Gizi mengatakan “Junk food kerap dikenal sebagai makanan yang tidak sehat (makanan sampah). Junk food mengandung jumlah lemak yang besar, rendah serat, banyak mengandung garam, gula, zat aditif dan kalori tinggi tetapi rendah nutrisi, rendah vitamin, dan rendah mineral” sehingga dapat memicu segala macam penyakit berbahaya seperti obesitas, jantung dan kanker. Seorang ahli kesehatan Parengkuan (2013) mengatakan “*Junk food* atau makanan sampah ini dideskripsikan sebagai makanan yang tidak sehat atau karena minim kandungan nutrisi. Selain itu, *junk food* juga mengandung zat-zat tidak sehat yang akan membahayakan kesehatan jika dikonsumsi terus-menerus” (Oetoro, S, 2013) dalam jurnal (http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/701/jbptunikompp-gdl-trianisapu-35017-9-unikom_t-i.pdf) diakses 12/01/2017

Menurut Badan kesehatan dunia (WHO), ada 10 jenis makanan sampah yang perlu dikurangi, bahkan dihindari. Karena jika

terus menerus dikonsumsi akibat mengakibatkan efek mengganggu kesehatan. Adapun 10 jenis makanan sampah (*junk food*) tersebut adalah (<http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs394/en/>) / diakses tanggal 1/05/2017

1. Gorengan

Junk food ini mengandung kalori, lemak/minyak, dan oksidan yang tinggi. Jika dikonsumsi secara teratur, dapat menimbulkan berbagai macam penyakit mulai dari obesitas, penyakit jantung koroner, hingga kanker (karena zat karsinogenik yang dihasilkan dalam proses penggorengan).

2. Mi Instan dan Makanan Cepat saji (fast food)

Makanan yang sangat lezat dan praktis ini ternyata mengandung garam dalam jumlah sangat tinggi, serta vitamin dan mineral dalam jumlah sangat rendah. Kadar garam yang tinggi mengandung trans lipid, memperberat beban ginjal dan pembuluh darah jantung, serta menaikkan tekanan darah.

3. Jeroan dan Daging Berlemak

Makanan ini mengandung lemak jenuh dan kolesterol tinggi. Konsumsi jeroan dalam jumlah banyak dan jangka waktu yang lama dapat menyebabkan sakit jantung koroner, tumor ganas, dan kanker.

4. Asinan

Jumlah garam yang melebihi batas akan memberatkan beban ginjal, merusak selaput lendir lambung, merusak usus, dan memperbesar resiko tekanan darah tinggi serta kolesterol tinggi. Yang tidak diketahui oleh kebanyakan orang adalah bahwa amonium nitrit

seringkali ditambahkan dalam proses pengasinan. Zat ini menimbulkan resiko kanker hidung dan tenggorokan.

5. Daging Olahan

Makanan yang dapat dimasukkan ke dalam kategori ini adalah makanan seperti baso, sosis, nugget, ham, corned, dan sebagainya. Makanan jenis ini mengandung garam nitrit yang beresiko menimbulkan kanker, pengawet dan pewarna yang beresiko bagi hati, serta natrium yang memberatkan kerja ginjal dan membuat tekanan darah labil.

6. Makanan yang Dipanggang/Dibakar

Jika dikonsumsi secara reguler dalam jumlah yang tinggi dan jangka waktu lama, makanan jenis ini akan memperbesar resiko penyakit kanker karena mengandung zat penyebab kanker

7. Sajian Manis Beku

Es krim dan frozen cake adalah contoh junk food golongan ini. Junk food ini mengandung kadar mentega tinggi yang menyebabkan obesitas, kadar gula tinggi yang mengurangi nafsu makan, dan suhu rendah yang memberi efek negatif bagi usus

8. Manisan Kering

Mengandung garam nitrat, manisan kering akan bergabung dengan amonium di dalam tubuh dan menghasilkan zat karsiogenik yang akan merusak organ-organ tubuh, terutama hati. Makanan ini juga

akan mengakibatkan tekanan darah tinggi dan kerusakan ginjal.

9. Makanan Kaleng

Kandungan vitamin dan protein makanan dalam kaleng tentu saja sudah berkurang jika dibandingkan dengan yang alami. Hal ini otomatis menurunkan nilai gizinya, ditambah dengan interaksinya dengan kaleng dan pengawet yang mengandung berbagai macam zat kimia berbahaya. Buah kaleng jauh lebih berbahaya lagi, karena mengandung kadar gula dan kalori yang sangat tinggi.

10. Olahan Keju

Makanan olahan keju yang dikonsumsi dalam jumlah banyak akan menambah berat badan yang menaikkan kadar gula darah. Kadar lemak dan gula yang tinggi menyebabkan pengosongan perut, hyperakiditas, dan rasa terbakar.

2.1.6.3 *Healthy food*

Makanan sehat adalah makan yang mengandung zat – zat yang dibutuhkan oleh tubuh dan harus memiliki beberapa syarat, yaitu higienis, bergizi dan berkecukupan, tetapi tidak harus makanan mahal dan enak. Makanan higienis adalah makanan yang tidak terkena kuman atau zat yang dapat mengganggu kesehatan. Makanan bergizi adalah makanan yang memiliki jumlah kandungan karbohidrat, protein, lemak dan vitamin yang cukup untuk tubuh. Sedangkan makanan berkecukupan adalah makanan yang sesuai dengan kebutuhan berdasarkan usia dan kondisi tubuh. Selain persyaratan di atas, makanan sehat itu dipengaruhi oleh cara

memasaknya, suhu makanan pada saat penyajian dan bahan makanan yang mudah dicerna. Tujuan dari memakan makanan yang sehat bagi tubuh adalah untuk menjaga agar badan tetap sehat, tumbuh dan berkembang dengan baik. Sedangkan apabila tidak terpenuhi syarat-syarat tersebut, bukan kesehatan yang didapat tetapi malah terbentuk penyakit. <http://www.kanalinfo.web.id/2015/07/pengertian-kuliner.html>) / diakses tanggal 12/01/2017

2.2 Studi Estetika

2.2.1 Pengarah Acara Televisi

Istilah Pengarah Acara mungkin tidak begitu populer bila dibanding dengan sutradara, dalam pengertian Sutradara Film. Dunia pertelevisian di negara barat umumnya menggunakan istilah *Program Director* atau *Television Director*, yang kemudian sering kali diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai Pengarah Acara Televisi (pertama kali diperkenalkan oleh TVRI).

Pengarah Acara adalah Seorang yang mempunyai profesi untuk bertanggung jawab terhadap kreativitas dan kualitas gambar yang nampak di layar dimana di dalamnya ia bertugas mengontrol teknik sinematik, mempelajari dan meliput jalannya acara, dan memimpin kerabat kerja berbagai bidang televisi seperti penata kamera, penata lampu, penata audio dan lain-lain, hingga menjadi tontonan yang berbobot dan dapat dinikmati. (Naratama : 2004)

Secara spesifik *Herbert Zettl*, seorang pakar dan pengamat televisi dari San Francisco mendefinisikan Sutradara Televisi sebagai seseorang yang bertugas memberikan pengarahan kepada talent (pemain atau pengisi acara) dan (pada masalah) teknis operasional. Secara langsung bertanggungjawab memindahkan secara efektif yang tertulis dalam naskah dalam bentuk pesan-pesan audio visual. Dalam skala stasiun tv yang lebih kecil, sering kali juga bertindak sebagai produser.

(diambil dari Television Production Hanbook-6th). / <https://books.google.co.id/books?isbn=979732351X> diakses tanggal 12/01/2017

Sedangkan dalam buku Bekerja Sebagai Sutradara definisi dari seorang sutradara televisi atau pengarah acara adalah sebagai pencipta karena ia menciptakan sebuah ide dalam membentuk tulisan menjadi sebuah bentuk gambar atau visual (Sam sarumpet, 2008 :3)

Berdasarkan beberapa definisi penulis menyimpulkan bahwa Pengarah acara adalah seorang yang ditunjuk untuk bertanggungjawab secara teknis pelaksanaan produksi satu mata acara siaran. Pengarah acara bertugas dilapangan untuk mengendalikan produksi yang ditanganinya, melakukan koordinasi dengan semua elemen, fasilitas, dan orang-orang selama latihan dan produksi. Dia membantu dan memberikan instruksi penting dan rinci kepada kru baik di studio atau di lokasi, termasuk tim produksi, kerabat teknik dan artis atau pengisi acara.

2.2.2 Tugas Pengarah Acara Televisi

Tugas pengarah acara dalam buku Bekerja Sebagai Pengarah Acara sebagai berikut :

1. Menciptakan sebuah hasil karya yang menarik dari ide yang ditentukan atau yang diberikan penulis naskah
2. Menciptakan sesuatu dari bentuk tulisan ke bentuk visual, sutradara harus mempunyai imajinasi
3. Kreatif maksudnya menciptakan sesuatu yang menarik dan beda

(Fitrian G Denis, 2008: 3)

2.2.3 Peran Pengarah Acara

Menurut Naratama, peran seorang Sutradara Televisi menurut Naratama adalah sebagai berikut

1. Pengarah Acara sebagai Pemimpin

Jiwa kepemimpinan, itulah modal utama seorang Pengarah Acara. Tanpa leadership, seorang Pengarah Acara tidak pernah bisa menciptakan karya seni sesuai yang diinginkan. Dalam memimpin sebuah tim produksi yang terdiri dari berbagai macam latar belakang, kadang kala seorang pengarah acara harus bersikap rendah hati dan menghargai orang-orang yang telah bekerja sama dalam proses produksi.

2. Pengarah Acara sebagai Seniman

Sebagai kreator yang bertanggung jawab terhadap karya akhir tayangan audio visual seorang pengarah acara dituntut untuk menjadi seorang seniman yang mempunyai cita rasa tinggi tentang nilai kesenian dan kebudayaan. Di sinilah seorang pengarah acara perlu mempunyai pemahaman atas nilai keindahan terhadap seni rupa yang merupakan kebutuhan utama, selain wawasan dan pengetahuan secara umum. Kecintaan akan suatu budaya adalah faktor yang akan menyentuh setiap sendi-sendi imajinasi seni visual baik dalam bentuk dramatic maupun nondramatik. Selanjutnya, karya seni itu sendiri akan memuaskan dahaga para penikmat penonton.

3. Pengarah Acara sebagai Pengamat Program dan Pemasaran

Sebagai seorang seniman dengan imajinasi tanpa batas maka selanjutnya seorang sutradara harus berperan menjadi seorang pengamat pasar. Disinilah uniknya menjadi pengarah acara yang tidak hanya dituntut untuk berkreasi, tetapi juga dituntut untuk menjadi pengamat yang mengerti kondisi dan kebutuhan pasar yang akan menilai karyanya. Intinya

menjadi pengarah acaratidaklah hanya membicarakan persoalan seni visual dan imajinasi personal, tetapi juga membicarakan dampak karya audio visual terhadap penonton. Jadi seorang pengarah acara harus kreatif mencari keseimbangan antara idealisme dan kebutuhan komersial.

4. Pengarah Acara sebagai Penasehat Teknik

Seorang pengarah acaraharus siap menjalankan tugas sebagai Penasehat Teknik Produksi baik untuk produksi single maupun multi kamera. Kemampuan teknik ini harus didukung dengan pengetahuan dan wawasan broadcast yang memadai, mulai dari unsur video, unsur audio, unsure tata cahaya hingga ke unsure peralatan editing untuk paska produksi. Pengarah acara adalah partner terbaik bagi *Technical Director*, untuk menciptakan karya yang sesuai dengan pangsa penonton. (Naratama, 2008)

2.2.4 Tiga Konsep Dasar Pengarah Acara

Menurut Naratama tiga konsep dasar yang harus dipahami oleh sutradara baik itu film ataupun program televisi adalah:

1. *What People Want To See*, Apa yang ingin penonton lihat (tonton) atau apa yang ingin dilihat oleh penonton adalah konsep pertama yang harus terekspresikan dalam sebuah *shot*. Untuk itu, yang dibutuhkan bukanlah keindahan sudut pengambilan gambar, melainkan lebih kepada perekaman gambar atas ekspresi penonton
2. *What people Need to see*, Atau apa yang perlu dilihat oleh penonton. Filosofinya adalah dari apa yang ingin dilihat, berubah menjadi apa yang perlu dilihat.
3. *What People Want and Need to see*, Ungkapan ini merupakan kesatuan antara apa yang ingin dan perlu dilihat oleh Penonton.

2.2.5 Proses produksi di Televisi

Suatu program acara televisi memerlukan perencanaan dan pertimbangan yang matang untuk dapat diproduksi. Mulai dari materi yang menarik, tersedianya sarana dan biaya, serta organisasi pelaksana. Suatu produksi program yang melibatkan banyak peralatan, orang dan biaya yang besar memerlukan suatu organisasi yang rapi agar pelaksanaan produksi jelas dan efisien. Tahapan produksi menurut Gerrald Millerson terdiri dari tiga bagian yang biasa disebut dengan standard operation procedure (SOP), yaitu:

1) .Pra-Produksi

Merupakan tahap perencanaan dan persiapan dari sebuah produksi, tahap ini meliputi:

- a) Ide atau gagasan, yaitu penemuan atau pemilihan ide apakah menarik dan layak dijadikan sebuah program. Kemudian dilanjutkan dengan riset dan pengembangan gagasan tersebut
- b) Pembuatan naskah kasar serta treatment produksi dari hasil pengembangan gagasan dan riset.
- c) Perencanaan awal, tahap ini meliputi perencanaan interpretasi produksi (planning meeting), stage desain, tata cahaya, tata suara, make up, wardrobe dan fasilitas teknik.
- d) Pengadaan casting dan menentukan artis, kemudian blocking dan penyempurnaan naskah.
- e) Perencanaan teknis, tahap ini untuk menentukan peralatan yang dibutuhkan sesuai konsep seperti pemilihan kamera. Perencanaan grafis, konstruksi produksi, penyelesaian administrasi kontrak dan perijinan, budgeting serta pemantapan produksi.

- f) Rehearsal script, yaitu naskah yang digunakan untuk persiapan ketika latihan, dalam naskah ini sudah tercantum secara detil tentang setting, karakter, dialog dan adegan.
- g) Pra-studio rehearsal, dimulai dengan briefing kru serta reading para pemain yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara. Pengarah acara mengarahkan pemain, blocking, posisi, pengadeganan sesuai dengan treatment yang dibuat.
- h) Run trough, dimana rehearsal studio dilakukan mulai dari blocking kamera, tata cahaya, tata artistik dan pemain melakukan latihan hingga terbiasa dan nyaman di studio.

2) Produksi

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi bekerjasama dengan kru dan artis yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti rehearsal yang telah dilakukan sebelumnya dan sesuai naskah maupun rundown yang ada. Apabila program acara bukan live show maka semua shot dicatat oleh bagian pencatat dengan menyertakan timecode, isi adegan, dan tanda bagus atau tidak. Catatan ini nantinya akan berguna saat proses editing. Biasanya gambar hasil shooting dikontrol setiap akhir shooting hari itu juga untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sudah bagus. Apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya.

3) Paska-produksi

Merupakan tahap akhir dari sebuah produksi program acara televisi, setelah produksi lapangan maka materi masuk dalam pos editing. Tahap ini meliputi:

a. Editing

Proses penyusunan gambar menjadi sebuah cerita yang padu dan bakesinambungan sesuai konsep naskah. Dalam tahap editing ini yang pertama dilakukan adalah:

1) Editing offline

Yaitu memilah materi yang dianggap bagus sesuai catatan selama produksi berlangsung. Kemudian dilakukan capturing atau digitizing yaitu mengubah hasil gambar dalam pita menjadi data file. Dalam editing offline ini gambar disusun mengikuti urutan adegan namun bisa dimulai dari adegan manapun mungkin dari tengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan

2) Editing online

Tahap ini adalah penyempurnaan dari editing offline yaitu penambahan insert, pemberian efek gambar, suara, transisi, musik, credit title dan penyesuaian durasi tayang.

3) Mixing

Setelah semua komponen gambar dan suara selesai disusun selanjutnya adalah mixing audio sesuai standar penyiaran. Disini proporsi suara diatur mana suara yang perlu dominan dan mana yang dijadikan backsound jangan sampai suara saling mengganggu. Setelah semua selesai maka selanjutnya adalah print to tape atau diubah kembali kedalam pita kualitas broadcast.

b. Preview

Sebelum program diprint untuk disiarkan maka dilakukan preview oleh produser untuk memastikannya program sudah benar-benar fix. Jika ternyata masih terjadi kesalahan maupun perlu dikurangi

atau ditambah sesuatu maka dilakukan revisi kembali. Setelah revisi fix barulah print on tape dan siap tayang. Kaset atau Tape yang digunakan masing-masing stasiun televisi belum tentu sama ada yang menggunakan jenis pita Betacam, DVCPPro, DVCam dan lainnya.

c. Tranmisi

Setelah semua urusan editing selesai selanjutnya masuk pada bagian tranmisi yaitu bagian on air penyiaran program

