



STANDARDISASI **KONTEN** **AUDIOVISUAL** HUMAS PEMERINTAH

MILIK NEGARA, TIDAK DIPERJUALBELIKAN

STANDARDISASI
KONTEN
AUDIOVISUAL
HUMAS PEMERINTAH

DIREKTORAT JENDERAL INFORMASI DAN KOMUNIKASI PUBLIK
KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

STANDARDISASI KONTEN AUDIOVISUAL HUMAS PEMERINTAH

Pengarah : Doddy Setiadi, Ak., MM., CA., CPA., QIA

Penanggungjawab : Nurlaili

Redaktur Pelaksana : Dimas Aditya Nugraha

Tim Redaksi dan Kontributor: Teguh Imawan, Pracoyo Wiryoutomo,
April Lokita S, Rokayah, Widi Wihartono,
Nixon Elyezer S, Lestari, Siti Chodijah,
Andrean Weby F., Ardi Timbul Saragih,
Indah Widiastuti, Karina Listya Widyasari,
Riana Riskinandini, Reaza Rahmatika

Cetakan Pertama Tahun 2019

Ilustrasi cover diolah dari www.freepik.com

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
All Right reserved

ISBN 978-623-90784-1-6

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin penerbit.

Alamat Redaksi:

Direktorat Pengelolaan Media
Kementerian Komunikasi dan Informatika
Jl. Merdeka Barat No. 9, Jakarta Pusat 10110
Tlp/fax: (021) 3844309

Penerbit:

Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik
Kementerian Komunikasi dan Informatika

STANDARDISASI
KONTEN
AUDIOVISUAL
HUMAS PEMERINTAH

DIREKTORAT JENDERAL INFORMASI DAN KOMUNIKASI PUBLIK
KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

KATA PENGANTAR

Dewasa ini informasi berkembang dengan begitu pesat. Televisi sebagai salah satu media untuk menyebarkan informasi menjadi satu dari banyak media yang tetap diminati oleh berbagai lapisan masyarakat. Tak hanya untuk mendapatkan informasi yang akurat, namun juga sebagai hiburan melalui program-programnya.

Agar berbagai informasi dapat tersampaikan dengan efektif kepada masyarakat, program-program televisi tak hanya dituntut menarik dari sisi konten, namun juga baik dari segi tampilan. Oleh sebab itu, untuk menghasilkan program yang baik dan menarik, dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten di bidangnya, termasuk dalam hal penguasaan teknis peralatan produksi.

Dan begitupun, pembuatan program tayangan televisi atau audiovisual, tak lepas dari penggunaan kamera video dan alat-alat pendukung lainnya. Dengan kamera video misalnya, kita bisa menciptakan karya videografi untuk mengekspresikan perasaan, kreativitas, dan gagasan, dan yang tak kalah penting yaitu untuk menyampaikan berbagai informasi untuk khalayak. Dengan karya audiovisual yang kreatif, kita bisa menyampaikan informasi yang menarik, menghibur, bahkan tak menutup kemungkinan untuk mengajak pemirsa melakukan sesuatu hal yang positif.

Mengingat pentingnya kualitas SDM dalam sebuah produksi audiovisual, melalui buku ini kami mencoba membahas lebih rinci terkait berbagai komponen yang digunakan dalam sebuah produksi audiovisual. Mulai dari teknik pengambilan gambar, garis imajiner, tata cahaya, tata suara, dan aspek-aspek lainnya yang bisa dipelajari dan dipraktikkan oleh siapapun, utamanya adalah mereka yang berada dan menjadi bagian dari humas di kementerian/lembaga pemerintah.

Buku ini membahas tahapan demi tahapan secara rinci terkait produksi audiovisual. Meskipun cenderung banyak hal-hal teknis, namun kami berupaya menyajikannya dengan sederhana sehingga diharapkan mudah dipahami oleh siapa saja yang ingin mempelajarinya.

Selain sebagai medium pembelajaran, buku ini juga diharapkan bisa menjadi motivasi, referensi, serta penggerak bagi insan humas di kementerian/lembaga pemerintah untuk senantiasa mengembangkan kemampuannya dalam memproduksi dan menyajikan berbagai informasi yang menarik, utamanya dalam sajian audiovisual.

Kami menyadari bahwa di masing-masing kementerian/lembaga, mempunyai sarana dan prasarana serta SDM yang beragam. Oleh sebab itu, buku ini kami sajikan untuk mengakomodasi perbedaan tersebut. Dengan kata lain, buku ini akan memberikan solusi bagaimana dengan ketersediaan SDM dan peralatan yang ada, bisa menghasilkan suatu karya yang baik dan juga menarik, dan tentunya layak dipublikasikan kepada khalayak.

Akhir kata, semoga dengan terbitnya buku ini dapat menjadi salah satu alternatif bahan pembelajaran bagi insan humas kementerian/ lembaga pemerintah dalam membuat karya audiovisual yang baik, menarik, dan menghibur bagi pemirsanya.



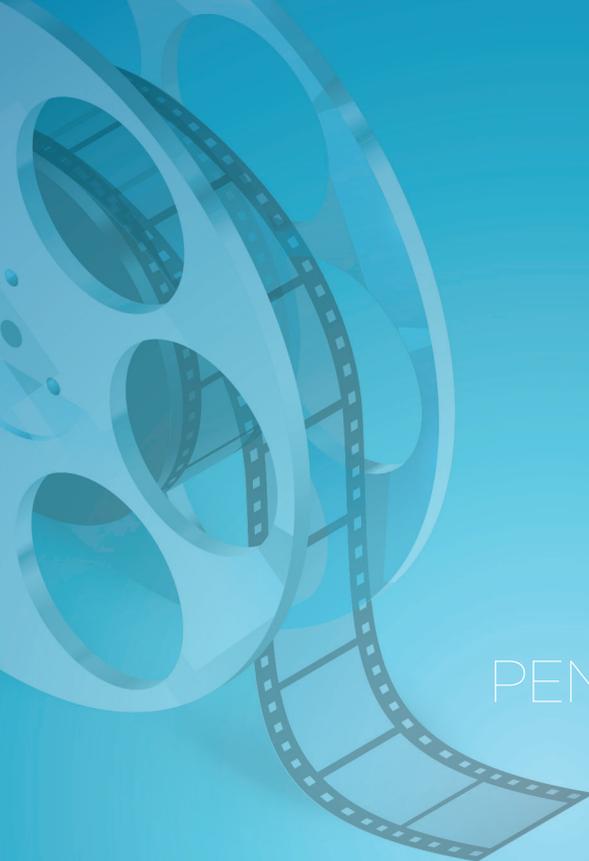
Doddy Setiadi, Ak., MM., CA., CPA., QIA

Plt. Direktur Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik
Kementerian Komunikasi dan Informatika RI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Landasan Hukum	10
B. Maksud dan Tujuan	11
C. Ruang Lingkup	12
BAB II KONTEN AUDIOVISUAL	13
A. Dokumenter	14
B. <i>Straight News</i>	27
C. <i>Feature</i>	29
D. Dokumentasi	31
E. <i>Talk Show</i>	33
F. Iklan Layanan Masyarakat	35
G. <i>Magazine</i>	38
H. <i>Reality Show</i>	39
I. <i>Variety Show</i>	41
J. Drama	43
BAB III STANDAR PENGELOLAAN KONTEN AUDIOVISUAL	47
A. Sarana Prasarana	48
B. Sumber Daya Manusia	73
C. Materi Konten Audiovisual	85
D. Alur Produksi Konten Audiovisual	92
E. Klasifikasi Pengelolaan Konten Audiovisual	98

BAB IV MANAJEMEN DATABASE KONTEN AUDIOVISUAL	103
A. Pengelolaan Konten Audiovisual	106
B. Distribusi Konten Audiovisual	114
BAB V PEMBUATAN PROGRAM DAN PENJADWALAN	121
DAFTAR PUSTAKA	128
DAFTAR SUMBER FOTO	130



BAB I

PENDAHULUAN



Setiap momen penting perlu direkam. Perekaman momen penting ini diperlukan sebagai bagian dari dokumentasi. Dokumentasi sendiri merupakan aktivitas dalam mengumpulkan, mencari, menyelidiki, memakai dan menyediakan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan, pengetahuan, informasi, dan bukti serta menyebarkannya kepada orang lain.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, kliping, dan bahan referensi lainnya.

Sementara berdasarkan Ensiklopedia Britania, dokumentasi adalah pengawasan dan penyusunan biografi dengan menggunakan alat-alat seperti indeks, inti sari, dan esai, selain bisa juga menggunakan cara tradisional agar informasi tersebut bisa dicapai.

Federation International de Decomentation (FDI) mengartikan dokumentasi sebagai proses mengumpulkan dan menyebar dokumen-dokumen dari semua jenisnya tentang semua lapangan pekerjaan manusia.

Tujuan dilakukannya kegiatan dokumentasi adalah untuk mendapatkan keterangan pengetahuan serta bukti. Dokumentasi berperan sebagai unit pelayanan dalam bidang dokumentasi, sebagai media penerbit suatu jurnal publikasi, alat dasar dalam menyelenggarakan konferensi seminar ilmiah, untuk mengembangkan sistem pengelolaan dokumen, dan lain sebagainya. Kegiatan dokumentasi dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan bahan-bahan, mencatat isi

dokumen, pengolahan dokumen, produksi dokumen, penyajian dan penyebaran dokumen dan menyimpan dan menjaga dokumen tersebut.

Secara umum, ada beberapa fungsi dari dokumentasi, yaitu:

1. Untuk memberikan informasi terkait isi dokumen bagi pihak-pihak yang memerlukan;
2. Sebagai penjamin keutuhan dan keotentikan informasi yang dimuat dalam dokumen;
3. Menjaga agar dokumen tidak rusak;
4. Sebagai alat bukti dan data mengenai keterangan dokumen;
5. Sebagai alternatif penyimpanan dan penyelamatan fisik serta isi dokumen.

Alat dokumentasi yang dinilai paling baik adalah media audiovisual. Media ini memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dipadukan dengan visual (melihat).

Media audiovisual dapat diklasifikasikan menjadi delapan kelas yaitu:

1. Media audiovisual gerak, contoh : televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya;
2. Media audiovisual diam, contoh : filmastip bersuara, *slide* bersuara, komik dengan suara;
3. Media audio semi gerak, contoh : *telewriter*, *mose*, dan *media board*;
4. Media visual gerak, contoh : film bisu;
5. Media visual diam, contoh : microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya;

6. Media seni gerak;
7. Media audio, contoh : radio, telepon, tape, disk dan sebagainya;
8. Media audiovisual, contoh : televisi.

Perkembangan Media Audiovisual

Perkembangan media audio visual terbilang cukup pesat seiring perkembangan teknologi informasi yang mengglobal. Penemuan listrik dan lampu mempengaruhi. Media audiovisual sendiri mulai tumbuh ketika media audio radio ditemukan.

Media audio radio mulai muncul ketika Thomas Edison mengembangkan teknologi rekaman accouistic pertama pada tahun 1877. Pada tahun 1882, Emilie Berliner menciptakan gramophone, yang menggunakan flat-disk yang disebut "rekam" (*record*) termasuk silinder.

Selanjutnya pemuda Italia bernama Guglielmo Marconi. Dia sukses mengkreasikan *Wirelles telegraph* menggunakan gelombang radio untuk menyampaikan pesan dalam sandi menggunakan ledakan panjang dan pendek pada gangguan radio. Teknik ini menjadi kunci pengembangan radio dari radio FM sampai perekaman suara.

Setelah radio kemudian berkembang media televisi. Pada kurun waktu 1920-1940, mulai berkembang film-film bergambar. Pada tahun 1920 dan 1930 teknologi televisi berkembang setahap demi setahap. Pada tahun 1930-an, siaran televisi diputar di seluruh dunia. Penyiaran pertama di Inggris tahun 1935. Di Amerika pertama kali menyiarkan pertandingan *base ball* Columbia melawan Yale tahun 1939.

Pengembangan media televisi mulai masuk pada teknologi TV Kabel dalam rentang waktu 1970-1980. TV Kabel ini menjadi sumber alternatif jaringan televisi. Lalu, masuklah era *Videocassette recorders* (VCRS) pada tahun 1980 di Amerika Serikat.

Selain radio dan media televisi, dan VCRS, jangan dilupakan pula perkembangan film atau sinematografi. Film tanpa suara sudah diproduksi pada 1903-1917. Tentu kita mengenal Charlie Chaplin, bintang film kesohor di era film bisu tersebut. Sementara film dengan suara atau sudah audiovisual mulai menggebrak pada tahun 1927.

Perkembangan tak kalah hebatnya ada media perekam audiovisual populer yaitu kamera. Mulai dari kamera Obscura, sampai kamera digital. Dari kaset rekam yang besar kini mungil seperti SDHC, bahkan sampai *Micro SD*. Perekam suaranya pun lebih sensitif.

Kamera video paling awal dikembangkan oleh John Logie Baird, berdasarkan mekanisme piringan Nipkow digunakan dalam siaran percobaan antara 1920-1930-an. Desain kamera yang menggunakan komponen elektronika sepenuhnya berdasarkan kamera video tabung seperti *iconoscope* Vladimir Zworykin dan *image dissector* Philo Farnsworth menggantikan sistem Baird pada 1930.

Kamera video pertama yang digunakan untuk merekam gambar berwarna muncul di studio televisi pada akhir 1950-an. Desain kamera video awal memanfaatkan tabung vakum yang semakin lama menjadi semakin panas. Seiring perkembangan teknologi, ukuran tabung menjadi semakin kecil sehingga ukuran kamera video pun semakin kecil. Akhirnya, tabung pada kamera video



Sumber foto: Istimewa

digantikan dengan komponen *solid-state* dan kamera video televisi menjadi sangat portabel. Berkat inovasi ini, kita sekarang dapat melihat berita langsung saat kejadian dan mengabadikan video untuk dinikmati generasi mendatang.

Sementara, kamera video portabel paling awalnya harus terhubung dengan mesin perekam agar dapat bekerja. Walaupun hal ini mengakibatkan keterbatasan portabilitas kamera namun masih memicu minat konsumen. Pada akhir 1970-an, pertarungan antara format kaset VHS dan Betamax berada pada puncaknya dan kamera video yang dikembangkan untuk memilih salah satunya sebagai format *default*.

Pada tahun 1982, Sony berhasil merilis kamera Betamax pertama untuk tujuan berita dan mengantarkan pada era *camcorder video*

portabel. Pada tahun 1983, Sony menyempurnakan kamera Betamax untuk pasar konsumen dan melepaskannya di pasaran. Pada tahun 1985, Panasonic merilis camcorder VHS, serta ada juga format lain di pasaran seperti Video8 dan U-Matic. Akhirnya format VHS mengalahkan Betamax dan Kaset Video camcorder dapat dijumpai dengan mudah di rumah-rumah di seluruh dunia.

Sony juga yang pertama kali merilis kamera video digital saat merilis kamera D1 pada tahun 1986. Tetapi video untuk D1 itu berformat *uncompressed*, yang berarti bahwa video yang dapat direkam pada sebuah kaset sangat terbatas. Pada tahun 1993, sebuah perusahaan bernama Ampex merilis kamera video digital pertama dengan format video *compressed* yang disebut DCT. Sehingga memungkinkan satu kaset dapat merekam video hingga beberapa jam. Terobosan dalam teknologi kompresi video membuka lebar-lebar keran produk dan inovasi Sony, Panasonic, dan perusahaan teknologi lainnya. Kamera video semakin kecil dan kualitas video semakin baik berkat teknologi digital.

Sebuah terobosan besar dalam teknologi kamera video terjadi pada tahun 2000 ketika Sony mengembangkan format yang mendukung perekaman video definisi tinggi. Pada tahun 2003, format mini-tape diciptakan yang membantu perekaman gambar dengan definisi yang lebih tinggi.

Pada tahun 2003, Sony merevolusi industri kamera video dengan mengeluarkan perekam digital *tapeless* (tanpa kaset) paling pertama. Pada awalnya, Sony XDCAM berharga sangat mahal dan penjualannya sangat lambat. Namun pada tahun 2006, Sony, Panasonic, dan produsen teknologi lainnya telah mengembangkan format *tapeless* dengan harga terjangkau dan tersedia untuk semua orang.

Sony dan Panasonic mengakibatkan teknologi video digital *tapeless* meroket, dan teknologi itu segera disematkan ke ponsel dan perangkat komputasi *mobile* lainnya. Webcam pertama diperkenalkan pada tahun 1991, tapi revolusi *tapeless* 2006 memungkinkan kamera digital untuk diletakkan pada perangkat kecil seperti kartu kredit.

Pada tahun 2010, kamera video 3D pertama diperkenalkan, dan teknologi itu segera disematkan pada ponsel juga. Teknologi video terbaru yang sedang banyak diperbincangkan adalah *Ultra High-Definition* atau 4k. Teknologi 4k atau UHD mampu menampilkan gambar jauh lebih besar dan lebih jernih, tentu saja membutuhkan *bit rate* dan media penyimpanan yang lebih besar pula.

Perkembangan media audiovisual ini sampai pada titik yang mengesankan di era perkembangan teknologi informasi saat ini. Dikemas berbagai *platform* media sosial yang sedemikian digandrungi generasi milenial saat ini. Belum lagi dukungan *software-software* pengolah hasil produksi media audiovisual. Alatnya, dengan sebuah handphone yang berukuran segenggam tangan pun sudah bisa melakukan dokumentasi.

Kehumasan dan Dokumentasi

Setiap instansi terutama pemerintah pusat dan daerah memiliki satuan kerja (satker) Hubungan Masyarakat (Humas), atau dalam bahasa lain dikenal dengan *Public Relations* (PR). Secara umum, fungsi kehumasan ini sebagai penyampai informasi instansi kepada masyarakat baik di luar lingkungan instansi maupun di dalam instansi itu sendiri.

Tugasnya berusaha untuk membangun dan mempertahankan reputasi, citra dan komunikasi yang baik dan bermanfaat antara instansinya dan masyarakat. Kesuksesan atau kegagalan menggambarkan citra yang baik dari sebuah instansi dipengaruhi kegiatan humasnya.

Untuk menggambarkan citra yang baik dari instansinya tersebut, ada beberapa hal penting yang menjadi tugas kehumasan.

Pertama, menciptakan kesan atau *image* yang baik instansinya di mata masyarakat, baik mengenai kinerja maupun produknya.

Kedua, menyampaikan informasi kepada masyarakat baik di luar instansi maupun di dalam lingkungan kerja instansinya. Informasi yang disampaikan merupakan informasi yang akurat, mudah dipahami, dan menarik bagi mereka.

Ketiga, menciptakan ketertarikan masyarakat terhadap instansinya yang berdampak besar bagi citra instansi tersebut di mata masyarakat.

Keempat, menyampaikan penjelasan kepada masyarakat, baik di kalangan eksternal maupun internal atas situasi atau peristiwa yang dapat membuat pandangan masyarakat menjadi negatif hingga tidak peduli dengan instansi tersebut. Dengan penjelasan kepada masyarakat itu, dapat membuat masyarakat menerima apa yang terjadi di instansi tersebut.

Kelima, menyampaikan informasi secara jelas kepada masyarakat untuk meraih simpati mereka terhadap instansinya.

Dalam menyampaikan informasi tersebut, kehumasan memerlukan media sarana penunjang untuk menyampaikan

informasi tersebut. Sampai saat ini, media yang paling baik dan menarik kemasannya berupa media audiovisual.

Oleh karena itu, tenaga kehumasan dituntut mampu mendokumentasikan momen-momen dan informasi dengan baik. Lebih dari itu, kehumasan juga harus mampu mengelola dokumentasi terutama format media audiovisual dengan baik.

A. Landasan Hukum

Melakukan dokumentasi audiovisual, saat ini tidak bisa sembarangan. Ada aturan yang memayungi penggunaannya. Aturan itu adalah Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dikenal dengan UU ITE.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 diundangkan pada 21 April 2008. Undang-undang ini diterbitkan untuk mengatur pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 kemudian diamandemen melalui terbitnya Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Ada alasan utama dilakukan perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 diganti dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016. Dalam pengantar Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 disebutkan bahwa perubahan tersebut untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai

dengan pertimbangan keamanan dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat yang demokratis.

Ada beberapa perubahan yang tertuang dalam Undang-undang No. 19 Tahun 2016 dibandingkan Undang-Undang 11 Tahun 2008. Pada Pasal 1 ditambahkan angka 6a yang berbunyi: "Penyelenggara sistem elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna Sistem Elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.

Sistem elektronik sendiri dalam undang-undang tersebut didefinisikan sebagai serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik. Dari pengertian ini, terlihat sangat terkait dengan dokumentasi audiovisual.

B. Maksud dan Tujuan

Buku ini merupakan tutorial mengenai standar pengelolaan konten audiovisual. Dibuat guna menjadi panduan bagi satuan-satuan kerja kehumasan (Biro Humas) seluruh instansi pemerintah baik di tingkat pusat maupun daerah.

Dengan buku panduan ini, pengelolaan konten audiovisual akan lebih tertata, seragam, tersistem, dan terstandar. Jadi, setiap satuan kerja kehumasan instansi pemerintah

baik di pusat maupun daerah tidak berjalan sendiri-sendiri dalam mengelola konten dokumentasi audiovisualnya. Baik Pemerintah pusat maupun daerah memiliki pola pengelolaan yang seragam dan terstandar. Buku ini akan memudahkan setiap satuan kerja kehumasan dalam mengelola dokumentasi berkonten audiovisual.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup buku ini mencakup empat hal. **Pertama**, jenis konten audiovisual. Di mana dijelaskan mengenai dokumentasi, berita pendek, *feature*, dokumenter, *talkshow*, iklan layanan masyarakat, *magazine*, *reality show*, *variety show*, dan drama.

Kedua, standar konten audiovisual. Berisi model produksi pada masing-masing jenis konten. **Ketiga**, standar pengelolaan konten audiovisual. Dalam hal ini diuraikan mengenai sarana prasarana dalam dokumentasi audiovisual, sumber daya manusianya, alur produksi konten audiovisual, pra produksi, produksi, pasca produksi, serta klasifikasi pengelolaan konten audiovisual.

Keempat, mengenai manajemen *database* konten audiovisual. Di mana, diuraikan mengenai alur pengelolaan konten audiovisual. Pembahasannya meliputi bagaimana mengelola hasil produksi, terutama terkait dengan tempat penyimpanan, metode penyimpanan, penamaan folder dan hal lain yang memudahkan kita mencari data audiovisual yang diperlukan suatu waktu. Pengelolaan manajemen *database* konten audiovisual juga mencakup alur distribusi konten audiovisual.



BAB II

KONTEN AUDIOVISUAL



JENIS KONTEN AUDIOVISUAL

Andaikan Anda menjadi pembuat konten audiovisual, apa jenis video yang akan dipilih?

Menjadi seperti Clare Lewins dengan karyanya "I am Ali" yang mengangkat kisah petinju legendaris Muhammad Ali, atau lebih menyukai petualangan ala Joanna Lumley dari BBC menjelajahi negeri Siberia dan Mira Lesmana lewat kisah Anak Seribu Pulau-nya?

Bila Anda belum bisa menjawabnya, tenang saja. Dalam bab ini kita akan berkenalan lebih dekat dengan ragam jenis konten video yang ada.

A. DOKUMENTER

Jenis konten ini merupakan film pertama di dunia. Bukan hanya sebuah video *entertainment*, namun konten jenis ini dapat menjadi produk untuk media pembelajaran yang memiliki makna lebih dalam dan jauh. Demikian definisi video dokumenter yang disematkan oleh seorang dosen sekaligus sutradara film dokumenter Indonesia, Gerzon R. Ayawaila.

Kunci dalam pembuatan konten dokumenter adalah penyajian fakta, baik tokoh, peristiwa maupun lokasinya. Tidak ada ruang untuk "*hoax*" ataupun data fiktif di sini. Inilah salah satu pembeda dokumenter dengan video jenis lain. Melalui gambar, *soundbite* dan narasi, cerita dibiarkan bergulir apa adanya. Namun tetap memperhatikan estetika gambar dan naskah yang dibutuhkan dalam sebuah tayangan.

“A CREATIVE TREATMENT OF ACTUALITY”,
YAITU PERLAKUAN KREATIF TERHADAP
KEJADIAN-KEJADIAN AKTUAL YANG ADA.
(JOHN GRIERSON)

Gerzon (2008) membagi video dokumenter berdasar gaya dan bentuk berturut, beberapa di antaranya :

a) Laporan Perjalanan

Mengikuti petualangan Sue Perkins dalam The Mekong River mengunjungi perkampungan di tepi sungai terpanjang ke-12 di dunia. Jurnalis BBC ini sempat mengikuti lomba perahu balap. Tanpa keterampilan mengendalikan perahu yang mumpuni, tak pelak ia pun terjun bebas ke sungai.

Adegan spontan yang menegangkan mengenai peristiwa yang ditemui selama perjalanan menjadi salah satu daya tarik video laporan perjalanan. Namun menampilkan fakta tetap menjadi poin utama perjalanan yang harus dicari.

Ia mewawancarai penduduk dan ahli lingkungan serta menyaksikan langsung perubahan alam akibat rencana pembangunan bendungan di hulu sungai Mekong yang berada di Tiongkok. Tujuannya, tentu untuk memberi kesadaran adanya potensi kerusakan besar di tiga negara yang dilalui sungai, bila kegiatan tersebut tetap dilaksanakan.

Inilah salah satu kekuatan dokumenter yang disebutkan di atas oleh Gerzon, memberi nilai lebih.



Sumber foto: Istimewa

BBC Sue Perkins, The Mekong River



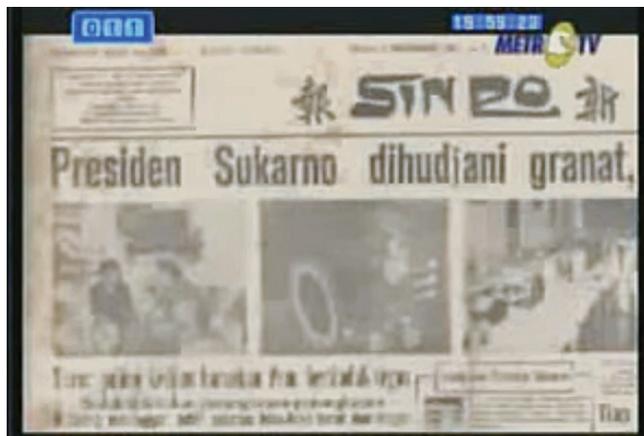
Sumber foto: Istimewa

Jenis konten ini juga dikenal dengan nama *travel film*, *travel documentary*, *adventure films*, dan *road movies*.

b) Sejarah

Sedikit sulit membuat dokumenter yang satu ini. Karena bagaimana pun jenis sejarah menjadi salah satu yang sangat bergantung pada referensi peristiwa, sebab keakuratan data sangat dijaga dan sebisa mungkin tidak boleh ada yang salah dalam pemaparannya.

Program televisi yang mengangkat jenis dokumenter ini adalah *Metro Files* yang ditayangkan di Metro TV. Salah satu sejarah yang diangkat adalah Peristiwa Cikini 1957. Episode tersebut dibuka dengan *headline* sebuah surat kabar tentang serangan granat yang ditujukan kepada Presiden Soekarno.



Peristiwa Cikini 1957

Sumber foto: Istimewa

Ada tiga ciri dalam dokumenter sejarah, yaitu : periode (waktu peristiwa sejarah), tempat (lokasi peristiwa sejarah), dan pelaku sejarah. Kita bisa mendapatkan ketiga hal

tersebut dengan melakukan riset yang akurat dan mengumpulkan bukti-bukti fisik. Selain itu menghadirkan seorang ahli pun bisa memperkuat riset. Dalam episode Peristiwa Cikini 1957 ditampilkan sejarawan Asvi Marwan Adam untuk mengisahkan secara detail peristiwa tersebut.

Konten dokumenter sejarah umumnya memiliki durasi panjang antara satu hingga sepuluh jam, bahkan lebih. Hal ini karena kebutuhan cerita untuk menampilkan runtutan peristiwa secara lengkap. Penayangan bisa dilakukan sekaligus maupun disajikan dalam beberapa episode.



Sumber foto: Istimewa

c) Potret dan Biografi

The Day After Trinity, video ini dibuka dengan ledakan super besar dan kepulan asap yang membumbung tinggi bak jamur. Ledakan sebuah bom atom yang membumihanguskan Hiroshima dan Nagasaki di Jepang tahun 1945. Video ini bukan bercerita tentang kalamnya

Perang Dunia, tapi mengisahkan biografi seorang Robert Oppenheimer, sang penemu bom atom.

Jon Else sebagai sutradara video ini "menghidupkan" Robert melalui foto-foto lawas sejak masa kecil hingga menjadi fisikawan. Kepintaran Robert Oppenheimer dimunculkan lewat data kemampuan menguasai enam bahasa dan lulusan universitas terkenal di dunia. Seperti halnya dokumenter sejarah, Dokumenter Biografi juga menampilkan narasumber yang mengenal tokoh secara langsung maupun para ahli sejarah.

Mereka yang diangkat menjadi tema utama Biografi biasanya seseorang yang dikenal luas di dunia atau masyarakat tertentu atau seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan ataupun aspek lain yang menarik.



Sumber foto: Istimewa

Lain halnya dengan Potret, dimana materi konten tidak harus mengenai seseorang atau individu, tetapi dapat pula mengenai sebuah komunitas, sekelompok kecil individu atau sebuah lokasi.



Sumber foto: Istimewa

Seperti contoh di atas, bagaimana seorang dokter dari negara maju tinggal sementara di salah satu pulau di Indonesia, Pulau Mentawai. Dalam video digambarkan bagaimana kondisi proses melahirkan di sebuah pedalaman, yang tentunya berbeda dengan apa yang sering dokter tersebut lihat.

d) Perbandingan & Kontradiksi

Apa yang menjadikan pendidikan di Korea Selatan melaju begitu pesat? Pertanyaan ini menggelitik rasa ingin tahu seorang jurnalis dari *The Sunday Times*. Melalui episode *School Swap : Korea Style* (BBC), ia mengajak tiga orang siswa Wales untuk merasakan pengalaman belajar di Korea Selatan.

Video tentu menghadirkan situasi atau kondisi berbeda yang dialami ketiga *talent* tersebut. Mulai dari memakai seragam, pemisahan sekolah laki-laki dan perempuan, merasakan tinggal dan kebiasaan baru dari penduduk lokal (*host family*), cara belajar, peraturan di sekolah, kemampuan siswa menyelesaikan ujian, dukungan orang tua dan perbedaan lain yang ditampilkan.



School Swap: Korea Style

Sumber foto: Istimewa

Banyak tema dokumenter genre ini yang bisa diangkat. Misalnya, perbedaan teknologi industri negara berkembang dibandingkan dengan negara maju. Perbandingan penanganan masalah lalu lintas di Jakarta dengan di Amsterdam, Belanda. Dapat pula mengenai perbandingan masa lampau dan masa kini perihal budaya atau masyarakat, dalam tradisi, kesenian, serta politik.

Kisah dari bidang olahraga pun menarik untuk disajikan, seperti dokumenter *Hoop Dream* yang dibuat oleh Steve James (1994). Video ini menceritakan perjalanan William Gates dan Arthur Agee menjadi atlet basket profesional.



Sumber foto: Istimewa

Dokumenter Hoop Dream

Dari sisi bentuk maupun isi, tipe kontradiksi memiliki kemiripan dengan tipe perbandingan; hanya saja tipe kontradiksi cenderung lebih kritis dan radikal dalam mengupas permasalahan. Oleh karena itu, tipe ini lebih banyak menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi lengkap mengenai opini publik. Misalnya kontradiksi mengenai masyarakat kaya dan miskin, demokratis dan otoriter, modern dan tradisional, dan sebagainya.

e) Ilmu Pengetahuan

Menurut Anda apa hewan yang lebih terancam punah? Jerapah atau Gorilla?

Bila jawaban Anda Gorilla, rasanya video Planet Earth : Giraffes Africa's Gentle Giants bisa membuka perspektif baru kepada sebuah kenyataan memilukan. Jerapah lebih terancam kepunahan. Begitu hasil riset Dr. Julian Fennessy, seorang peneliti yang sudah melakukan riset selama 20 tahun terhadap hewan berleher panjang ini.

Menghadirkan narasumber yang kredibel membuat penonton akan lebih yakin dengan informasi yang di sampaikan. Selain itu narasumber dengan *public speaking* mumpuni akan membawa penonton hanyut dalam cerita dari video yang dibuat.



Sumber foto: Istimewa

Lewat wawancara dan cerita yang dibawakan narator (David Attenborough) kita akan mengetahui hal-hal yang dilakukan untuk menghindari kepunahan, fakta dan sisi lain jerapah yang belum diketahui masyarakat luas. Misalkan bahwa jerapah memiliki tanduk. Dan, meskipun memiliki leher panjang, namun jerapah hanya memiliki 7 tulang belakang di leher, sama seperti manusia dan mamalia lainnya.

Selain tentang pengetahuan alam, dokumenter ilmu pengetahuan juga bisa berasal dari bidang sains, teknologi, budaya dan lain-lain. *Megafactories* dari *National Geographic* bisa menjadi salah satu contohnya. Mengangkat *Ford Mustang* sebagai objek otomotif yang penuh kisah.



Sumber foto: Istimewa

Dokumenter Megafactories

f) Rekonstruksi

"*Every case is difficult because every case is a mystery*", begitu quote Letnan Joe Kenda, seorang mantan penyidik kasus-kasus kriminal. Dalam program *Homicide Hunter* ia menceritakan kembali kisahnya dalam mengungkap sebuah kasus.

Untuk menghidupkan kisah dan memberikan gambaran lebih menarik bagi penonton, tim produksi membuat rekonstruksi apa saja yang dilakukan Joe Kenda, tahap demi tahap dalam menguak tabir misteri. Mulai dari datang ke TKP, mencari bukti fisik, mewawancarai para saksi, otopsi dan berujung dengan penangkapan pelaku. Penyusunan rekonstruksi harus berdasarkan fakta sejarah.

Pada saat merekonstruksi suatu peristiwa, latar belakang sejarah, periode, serta lingkungan alam dan masyarakatnya menjadi bagian dari konstruksi peristiwa tersebut. Salah satu yang bisa diamati adalah dengan menggunakan

talent berusia lebih muda untuk menggambarkan sosok Joe Kenda saat bertugas, properti kendaraan dan gaya busana yang disesuaikan dengan waktu kejadian.



Sumber foto: Istimewa

Program Homicide Hunter

Konsep penuturan rekonstruksi terkadang tidak mementingkan unsur dramatik, tetapi lebih terkonsentrasi pada pemaparan isi sesuai kronologi peristiwa. Pada umumnya dokumenter bentuk ini dapat ditemui pada dokumenter investigasi dan sejarah.

g) Investigasi

Jenis dokumenter ini memang kepanjangan dari investigasi jurnalistik. Video jenis ini umumnya berisi rekaman penyelidikan dan investigasi secara jurnalistik suatu kasus atau peristiwa dengan tujuan mengetahui lebih dalam. Kita ambil contoh episode Program Reportase Investigasi : Nikmatnya Limbah Sepatu Kulit.

Di awal kita sudah dihantam pertanyaan yang membuat bergidik. Amankah kerupuk kulit yang biasa kita makan?. Ketika video ini pertama kali ditayangkan, memang ada berita tentang penggunaan sisa limbah jaket, dompet bahkan sepatu kulit yang dijadikan kerupuk oleh oknum penjual. Menghadirkan wawancara dengan pelaku yang mengkonfirmasi kebenaran, menjadi fakta tersendiri yang memang menjadi DNA konten dokumenter.



Sumber foto: Istimewa

Reporter yang bertugas pun melakukan penyamaran dan berhasil masuk ke tempat produksi kerupuk/ rambak kulit. Selain itu bukti laboratorium juga ditampilkan. Sajian fakta ini membuat para penonton menjadi lebih tahu tentang kerupuk kulit dan belajar untuk lebih berhati-hati dalam mengonsumsinya.

Hal ini sejalan dengan salah satu manfaat dokumenter untuk menginspirasi dan memberi pengetahuan kepada masyarakat luas.

B. STRAIGHT NEWS

Mendekati acara skala nasional seperti Pemilu 2019, program televisi seperti Redaksi Trans7, Metro Hari Ini, Apa Kabar Indonesia, Net 12 dan acara sejenis lainnya menyajikan berita terkait hal tersebut. Begitu informasi ter-*update* dan terpercaya muncul di meja redaksi terkait pemilu, mereka harus segera menayangkannya. Bila terlambat disampaikan, informasi tersebut akan “basi” untuk penonton.



Sumber foto: Istimewa

Itulah salah satu tantangan bagi para pembuat konten *straight news*, berkejaran dengan waktu dan momentum. Sehingga *straight news* hanya menampilkan informasi yang terpenting saja mencakup 5W+1H (who, what, where, when, why, dan how) terhadap suatu peristiwa yang diberitakan.

A *five sentences news story* atau cerita lima kalimat, merupakan pola yang dianggap ideal dalam berita TV (Broadcaster

Development Program Handbook). Bila memungkinkan tiap topik berita cukup terdiri dari lima hal:

- a) Inti berita (*lead*)
- b) Detil yang penting
- c) Latar belakang peristiwa
- d) Detail lain
- e) Interpretasi peristiwa.

Contoh materi lainnya dari konten *straight news* seperti kebakaran, kejahatan, bencana alam, peristiwa lain tidak diharapkan dan lain sebagainya. Namun tidak semua kejadian-kejadian tersebut layak ditayangkan. Masih dari sumber yang sama, berikut adalah kriteria umum kelayakan berita :

- a) Penting
Berita yang diangkat memiliki dampak langsung pada kehidupan khalayak luas, misal kenaikan harga bahan bakar minyak dan perpajakan.
- b) Aktual
Suatu peristiwa dianggap layak diliput jika baru atau belum lama terjadi dan masih menjadi perbincangan di masyarakat, misal Pemilu 2019.
- c) Unik
Memiliki unsur keunikan, kekhasan, atau tidak biasa, misalkan orang digigit anjing adalah hal yang biasa. Tetapi orang menggigit anjing, itu unik dan berbeda.
- d) Asas Kedekatan (*Proximity*)
Bukan hanya lokasi tapi juga emosi, misalkan kebakaran

besar di Jakarta lebih perlu diberitakan ketimbang peristiwa yang sama tetapi terjadi di Ghana, Afrika.

- e) *Asas Keterkenalan (Prominence)*
Nama terkenal bisa menjadikan berita, misal pernikahan Syahrini dan Reino Barack.
- f) *Magnitude*
"Kekuatan" dari suatu peristiwa, misalkan aksi unjuk rasa oleh 10.000 buruh, tentu lebih besar *magnitude*-nya dibanding demonstrasi yang hanya melibatkan 100 orang.
- g) *Human Interest*
Sudah menjadi bawaan kita untuk selalu ingin tahu tentang orang lain, meminjam istilah anak jaman now, kita selalu kepo atau *stalker*, misal penderitaan, kesedihan, kebahagiaan, harapan, perjuangan, dll.
- h) *Unsur Konflik*
Konflik yang menyangkut hubungan antar-manusia menarik untuk diliput, misal insiden pesepak bola Zinedine Zidane "menanduk" pemain Italia, Marco Materrazzi.
- i) *Trend*
Sesuatu yang sedang menggema di kalangan masyarakat, misal gaya *fashion hijab* yang sedang *in* di kalangan muslimah.

C. FEATURE

Maknyussss, begitu *tagline* yang sering diucapkan Bondan Winarno ketika merasakan kelezatan kuliner Indonesia, seperti

ketika mencicipi Tengkleng di Solo. Sambil mencicipi makanan tersebut, host memberikan informasi singkat tentang sejarah lokasi dan detail dari tengkleng. Tim produksi menampilkan *close up* tengkleng agar menggoda selera penonton.

Meski video ini tayang pertama kali sekitar tahun 2015, namun di 2019 informasi tersebut masih terasa baru dan menarik bagi orang yang sedang mencari informasi kuliner di Solo. Yap, inilah salah satu pembeda *Feature* dengan *Straight News*. Informasinya tak lenggang oleh waktu, sehingga tidak terikat dengan waktu penayangan.



Sumber foto: Istimewa



Sumber foto: Istimewa

Konten audiovisual jenis ini berisi informasi ringan (*soft news*) seperti informasi mengenai daerah makan yang enak, budaya khas, atau daerah liburan yang menarik. Pengertian "menarik" di sini ialah informasi yang lucu, unik, aneh, menjadikan kekaguman. Ciri *feature* lainnya adalah tidak terikat dengan waktu penayangan.

Pembuatan konten jenis ini mengharuskan tim liputan datang langsung ke lokasi untuk mendapat pengalaman (panca indera) terhadap keindahan lokasi, kelezatan makanan, dan kearifan budaya. Sehingga membuat penonton dapat merasakan apa yang terjadi di lokasi. Pilihan kata dalam pembuatan naskah pun menggunakan bahasa tutur yang lebih santai dan luwes agar informasi lebih mudah diterima.

D. DOKUMENTASI

Menurut KBBI, definisi dokumentasi adalah proses pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan; pemberian atau

pengumpulan bukti dari keterangan seperti gambar (foto dan video), kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain.

Materi dokumentasi didapat dari berbagai kegiatan yang diadakan atau diliput oleh pembuat konten, contoh: peluncuran sebuah program pemerintah, pelatihan, rapat, seminar dan lain sebagainya



Sumber foto: Istimewa



Sumber foto: Istimewa

Secara umum fungsi dokumentasi antara lain:

- Menyediakan informasi tentang isi dokumen bagi pengguna.
- Memberikan alat bukti dan data akurat mengenai keterangan dokumen.
- Melindungi dan menyimpan fisik serta isi dokumen.
- Menghindari kerusakan terhadap dokumen.
- Mempersiapkan isi dokumen sebagai bahan penelitian para ilmuwan.
- Mengembangkan koleksi dokumen bagi bangsa dan negara.
- Memberikan jaminan keutuhan dan keotentikan informasi dan data yang ada dalam dokumen.

E. TALKSHOW

Sorot mata tajam, mengarah ke seorang pengacara yang duduk di depannya. Pertanyaan yang tak kalah tajam juga meluncur dari sosok Najwa Shihab, membuat Hotman Paris Hutapea berhenti sejenak untuk menjawab pertanyaan tersebut. Penonton pun menunggu jawaban pengacara perlahan itu.

"Iya, semua pengacara sengaja mencari sensasi," jawaban itu memancing keriuhan para penonton. Senyum puas menghiasi wajah pemandu acara ikonik ini.

Siapa yang tidak tahu *talkshow* Mata Najwa, *talkshow* satu ini tidak hanya populer karena sering mengangkat isu panas dan yang sedang *nge-tren*, namun juga sosok Najwa yang memikat tidak hanya kecantikannya tetapi juga karakter serta

kecerdasannya. Hal tersebut menjadi kunci daya tarik dan pembeda sebuah *talkshow* dari program sejenis. Kemampuan mengolah ritme acara dan menggali jawaban narasumber menjadi tugas penting *host talkshow*.



Sumber foto: Istimewa



Sumber foto: Istimewa

Umumnya, *talkshow* diproduksi dalam studio indoor maupun outdoor dengan jumlah peralatan dan crew yang lebih banyak dan lengkap dibanding pembuatan *news feature*. Para pembuat konten *talkshow* dapat memilih menayangkan acara secara *live* (siaran langsung) maupun *tapping* (penyiaran dilakukan setelah proses perekaman dan editing).

F. IKLAN LAYANAN MASYARAKAT

Seorang pria muda sedang berjalan di kerumunan warga. Sembari berhenti ia mengeluarkan sebatang rokok. Warga pun terkejut. Tanpa basa-basi mereka menuju ke arah pemuda yang hendak merokok. Seorang pria berbaju dan peci putih kemudian mulai memimpin doa kerumunan warga tadi. “*Yaa siin wal qur’anil hakiim. Innaka laminal mursaliin,*” ucap sebagian warga. Beberapa orang lainnya tampak sesenggukan menangis.

Terlihat bingung, pemuda tadi menunda niatannya merokok. Tetapi, keinginannya merokok kembali muncul. Kerumunan warga kembali lagi. Keinginan merokok pun buyar.

Peristiwa itu bukan murni kejadian nyata, melainkan adegan yang muncul di iklan layanan masyarakat dari Yayasan Jantung Indonesia. Iklan yang diunggah pada *platform* Youtube dengan judul “Merokok Dekat Dengan kematian” itu berhasil menarik perhatian.



Sumber foto: Istimewa

Dengan mengkorelasikan surat Yasin yang sering dibacakan apabila ada sanak keluarga yang meninggal, iklan layanan masyarakat ini secara halus mengingatkan bahaya merokok. Coba bandingkan dengan peringatan dampak negatif pada kotak rokok yang sering kali diabaikan. Lebih mengena yang mana?

Iklan layanan masyarakat umumnya berdurasi singkat. Hal ini menuntut para *content creator* mencari konsep yang baik dan pengetahuan yang luas, yaitu kemampuan mengkaji dan memilih data tentang audience dan tema yang hangat di masyarakat, serta ilmu yang berhubungan dengan kemanusiaan (antropologi, sosiologi, psikologi), ilmu komunikasi, pengetahuan bahasa (verbal dan visual), kemampuan merancang, dan mengatur elemen-elemen desain dalam karya ILM. (Pujiyanto, 2013)

Menurut Khasali (1992) iklan layanan masyarakat memiliki beberapa kriteria bagi yaitu :

- a) Non komersial
- b) Tidak bersifat keagamaan
- c) Non politik
- d) Berwawasan nasional
- e) Diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat
- f) Diajukan oleh organisasi yang telah diakui atau diterima
- g) Dapat diiklankan

Bentuk konten ILM dapat diisi dengan jalan cerita seperti contoh di atas, maupun dengan menggunakan motion grafik. Penggunaan motion grafik bisa dipilih sebagai alternatif agar terlihat dinamis, menarik dan tidak membosankan.



Sumber foto: Istimewa

Mengajak dan mengimbau masyarakat untuk melakukan tindakan demi kepentingan umum dan mengubah kebiasaan atau perilaku masyarakat menjadi misi dari konten audio visual satu ini.

G. MAGAZINE

Magazine show adalah konten audiovisual yang memiliki format menyerupai majalah (Media Cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase aktual dan *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penontonnya. Di Indonesia, format program *magazine show* cukup populer dan menembus angka rating yang tinggi (Naratama,2013).



Sumber foto: Istimewa

Dalam *magazine show* keberadaan topik yang satu dengan yang lainnya tidak harus saling mengikuti atau selaras dengan topik atau tema sebelumnya. Sedangkan dari sisi penulisan naskah, magazine lebih bersifat luwes dan bisa menggunakan permainan gaya bahasa, perumpamaan, diksi dan tidak dibatasi dengan penggunaan gaya bahasa



Sumber foto: Istimewa

Berbeda dengan *Straight News*, aspek penting dalam konten *Magazine* menempati posisi lebih rendah dibanding aspek menarik. *Magazine show* dipilih karena pembawaan informasi dari genre program ini ringan namun mendalam dan lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi.

H. REALITY SHOW

“Udah tahu settingan, masih aja ditonton”, begitu ucap seorang teman ketika saya menyaksikan *reality show* Termehek-mehek. Selain untuk hiburan, *reality show* (meski tidak 100% terjadi) digemari karena mengundang empati penonton. Sebagai contohnya, kita ambil dari salah satu episodenya “Ayahku adalah suaminya”.

Melihat perjuangan seorang gadis mencari sang ayah yang tiba-tiba menghilang. Dramatisasi ditambah karena si gadis akan menikah dalam waktu dekat sehingga membutuhkan restu kedua orang tuanya.



Sumber foto: Istimewa

Dalam pencariannya, fakta-fakta baru terkuak yang mengagetkan talent. Perasaan sedih, galau, kecewa yang dirasakan talent inilah yang mengundang simpati penonton. Pemakaian talent-talent yang memang orang biasa (bukan artis terkenal), pengambilan gambar dengan cara *hand held* menambah tampilan *reality*.

Berikut beberapa contoh *reality show* yang pernah ditayangkan di stasiun televisi Indonesia.



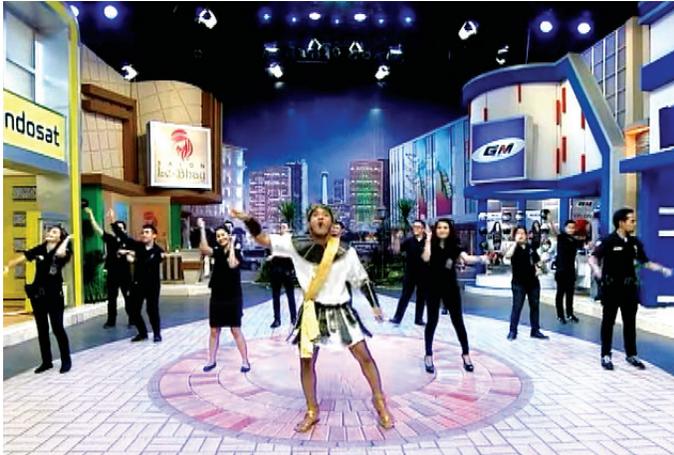
Sumber foto: Istimewa



Sumber foto: Istimewa

I. *VARIETY SHOW*

Apa yang ada dibenak anda ketika mendengar nama Caesar? Seorang pemimpin besar asal Romawi, Julius Caesar atau Caisar Putra Aditya yang akrab dipanggil Cesar dari program Yuk Kita Sahur? Bila jawabannya adalah yang kedua, berarti anda sudah menyaksikan salah satu program *variety show* yang pernah ada.



Sumber foto: Istimewa

Konten jenis ini memiliki banyak peminat, sehingga setiap stasiun televisi berlomba memproduksinya. Untuk membedakan satu program ke program lainnya, pemilihan talent yang bisa menjadi ikon menjadi sebuah kebutuhan. Dan sosok Cesar dengan goyangan khas dan *tagline* “Keep Smile” begitu teringat.

Variety show adalah format acara televisi yang mengkombinasikan berbagai format lainnya, seperti *talkshow*, *magazine show*, *quiz*, *games show*, *music concert*, drama dan sitcom (komedi situasi). Variasi acara tersebut dipadukan dalam sebuah pertunjukan dalam bentuk siaran langsung maupun siaran rekaman (Naratama, 2006: 109)

Beberapa contoh lain dari jenis konten ini adalah Opera van Java (Trans7), Dahsyat (RCTI), dan Running Man.



Sumber foto: Istimewa

J. DRAMA

Kata "Drama" berasal dari bahasa Yunani yang berarti bertindak atau berbuat (*action*). Program drama ialah pertunjukan "*show*" yang menyajikan dongeng mengenai kehidupan seorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Program televisi yang termasuk dalam aktivitas drama adalah sinetron dan film.



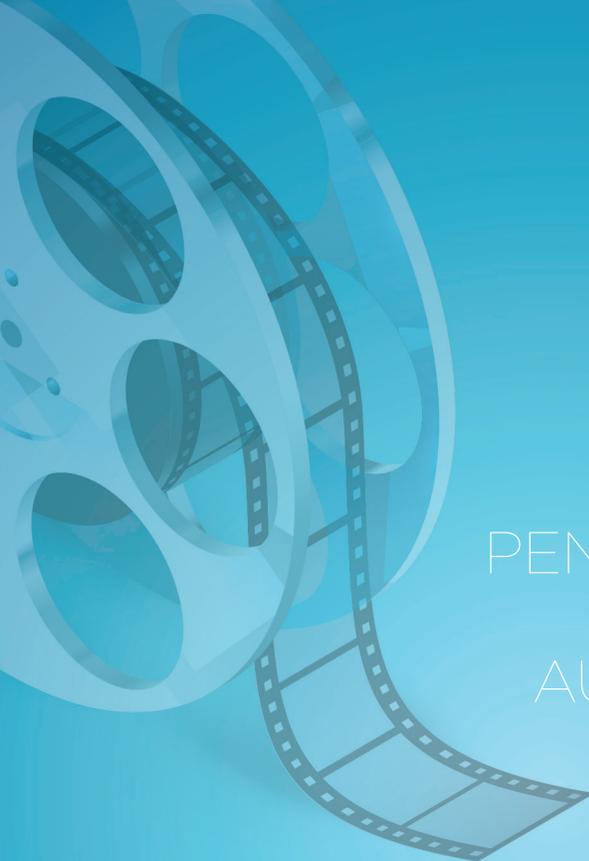
Sumber foto: Istimewa

Meski termasuk dalam kategori konten drama, keduanya memiliki beberapa perbedaan. Sinetron merupakan singkatan dari sinema elektronik. Sinetron ini istilah untuk program drama tv bersambung yang ada di Indonesia. Episode dalam sinetron cukup banyak, bisa lebih dari 100 dengan durasi waktu perepisodenya minimal 1 jam. Cerita di dalam sinetron ini juga serius, kadang banyak masalah yang kurang masuk akal, ini memang bertujuan untuk membuat alur cerita yang panjang.



Sumber foto: Istimewa

Sedangkan Film adalah acara yang tidak bersambung alias langsung tamat, sehingga alur ceritanya cepat dan tidak bertele-tele. Masalah yang ada di dalam film juga tidak terlalu banyak. Pembuatannya juga lebih cepat dibanding sinetron yang non-stop dibuatnya. Nah film juga biasanya ditayangkan di bioskop.



BAB III

STANDAR PENGELOLAAN KONTEN AUDIOVISUAL



A. SARANA PRASARANA

Menurut Wibowo dalam bukunya "Teknik Produksi Program Televisi" sarana menjadi penunjang terwujudnya sebuah ide untuk menjadi konkret, yaitu hasil produksi. Untuk mendapatkan hasil produksi yang bagus, tentu perlu ditunjang dengan kualitas peralatan yang mumpuni agar mampu menghasilkan gambar dan suara sesuai yang diinginkan.

Dalam proses produksi ada tiga perlengkapan utama yang diperlukan yaitu perekam gambar, peralatan perekam suara, dan pencahayaan.

1. PEREKAM GAMBAR

Kamera merupakan peralatan utama dalam memproduksi suatu video. Sehingga pengetahuan dasar mengenai "senjata" satu ini wajib diketahui para pembuat konten audio visual. Mulai dari bagaimana menyalakan kamera hingga kegiatan penyimpanan agar alat awet dan terawat.

Kamera memiliki bagian-bagian dengan fungsinya masing-masing. Fungsi dan kontrol yang ada di kamera harus dipahami betul oleh seorang calon *camera person* agar efektif dalam bekerja dan berkarya.



> **Microphone**

Merupakan alat perekam suara, semua jenis dan tipe kamera memiliki alat ini. Namun karena sifatnya *undirectional mic* sehingga tidak memiliki jangkauan yang luas. Untuk itu dibutuhkan perekam audio tambahan.

> **Lenshood**

Terpasang pada lensa kamera, berfungsi untuk menahan masuknya cahaya yang tidak diinginkan.

> **Fokus**

Ring fokus, untuk membuat gambar menjadi fokus atau sebaliknya (blur). Caranya dengan memutar ke kiri atau ke kanan.

> **Zoom Manual**

Letaknya ada di belakang ring fokus. Fungsi dari bagian ini adalah merubah komposisi gambar dan ukuran shot. Diputar ke kanan untuk membesarkan objek atau di putar ke arah sebaliknya untuk memperkecil objek.

> **Aperture**

Biasanya terletak di belakang kontrol zoom, namun letaknya dapat berbeda tergantung dari jenis kamera. Aperture berfungsi sebagai "keran cahaya" yang mengatur banyak sedikitnya cahaya yang tertangkap. Memainkan aperture akan membuat video kita lebih terang atau lebih gelap.

> **White Balance**

Masing-masing kamera memiliki letak tombol white

balance yang berbeda. White balance digunakan untuk menentukan nada warna dari video yang diinginkan.

➤ **Video Gain**

Kontrol untuk meningkatkan iris di dalam kamera, biasanya ada tiga indikasi yaitu low, middle, dan high. Satuan dalam video gain adalah decibel (dB). 0dB untuk low atau normal, 6dB untuk middle dan 9dB untuk high.

➤ **Viewfinder**

Alat ini berfungsi untuk melihat subjek yang akan kita shoot. Biasanya kita menggunakannya dengan satu mata. Beberapa jenis kamera, tampilan gambar di viewfinder adalah hitam putih, namun di jenis kamera lainnya gambar terlihat berwarna.

➤ **VTR Connector**

Merupakan konektor yang bisa dihubungkan dengan kabel untuk disambungkan dengan monitor. Biasanya untuk kamera DSLR ada di salah satu sisi samping kamera.

➤ **Tombol Power**

Berfungsi untuk menyalakan dan mematikan power pada kamera. Kontrol ini bertuliskan on dan off.

➤ **Eyepiece**

Sambungan pada viewfinder, "alas" untuk mata camera person ketika melakukan pengambilan gambar.

➤ **Power Zoom**

Kontrol ini biasanya bertuliskan T (telephoto) dan W

(wide). Bila kita akan melakukan *zoom in*, maka harus merubah atau menekan T. Sedangkan saat ingin mendapatkan pemandangan yang luas dengan *zoom out*, maka rubah ke arah W. Simbol yang digunakan masing-masing kamera dapat berbeda.

► **Auto Iris**

Kontrol untuk meng-*adjust* iris pada kamera, bertuliskan A (auto) dan M (manual). Dengan menggeser kontrol pada posisi A, maka kamera akan secara otomatis mengatur sendiri irisnya.

Penggolongan kamera dapat diklasifikasikan ke dalam hal berikut :

1. Kamera studio yang biasanya terdiri dari lensa, kamera *head*, *view finder* dan penyangga (*tripod*). Biasanya kamera-kamera yang berada di studio memiliki ukuran yang besar dan berat.



Sumber foto: Istimewa

2. Kamera Portabel. Perkembangan pada dunia kamera mengalami banyak kemajuan. Satu yang paling mencolok adalah ukuran-ukuran kamera yang mengecil, sehingga memudahkan bagi penggunaanya. Bahkan sekarang *smartphone* teknologi terbaru memiliki kemampuan merekam gambar mendekati kualitas kamera video. Selain dimensinya tipe kamera portabel cukup ringan dan mudah dioperasikan.



Sumber foto: Istimewa



Sumber foto: Istimewa



Sumber foto: Istimewa



Sumber foto: Istimewa

2. PERALATAN PEREKAM SUARA

Perekaman audio yang baik dapat membantu memperkuat suasana atau *mood* yang ingin dicapai sebuah film, sinetron, wawancara dan jenis konten lainnya. Untuk menciptakan dan merekam suara ada beberapa jenis microphone yang bisa digunakan, antara lain :

a) Boom Microphone



Sumber foto: Istimewa

b) Hand Microphone



Sumber foto: Istimewa

c) Lavalier & Lapel Microphone/ Clip on Microphone



Sumber foto: Istimewa

d) Desk Microphone



Sumber foto: Istimewa

e) Stand Microphone



Sumber foto: Istimewa

f) Hanging Microphone



Sumber foto: Istimewa

g) Concealed Microphone



Sumber foto: Istimewa

h) Wireless Microphone



Sumber foto: Istimewa

i) Long Distance Microphone



Sumber foto: Istimewa

Dari ke sembilan microphone di atas menurut Doddy (2010), Boom Microphone paling banyak digunakan dalam studio televisi karena menjangkau area *blocking* para pengisi acara. Boom Microphone bekerja secara simultan, baik vertikal, horizontal, rotasi mengikuti arah sumber suara seiring dengan pergerakan kamera.

Sedangkan perekam lain yang sering digunakan adalah tipe Clip On Microphone. Mic berukuran sangat kecil yang biasa disematkan di pakaian presenter dan narasumber pada saat wawancara.



Sumber foto: Istimewa

Meski sudah memakai perekam suara, namun sebaiknya saat melakukan pengambilan suara, lingkungan berada dalam kondisi tenang. Hal ini untuk mengurangi *noise* yang berpotensi mengganggu hasil video.

Adakalanya sebuah video membutuhkan penjelasan dari narator untuk menjelaskan proses atau kisah pelengkap pada gambar. Maka kita akan membutuhkan alat *dubbing* untuk merekam suara narator. Di pasaran beberapa brand seperti Sony, Sennheiser dan Marantz Professional memproduksi alat perekam suara.



Sumber foto: Istimewa

3. PERALATAN TATA CAHAYA

Shooting adalah melukis dengan cahaya. Unsur cahaya berarti sangat penting dalam pembuatan film maupun acara televisi. Cahaya tidak selalu berurusan dengan

lampu, misalkan ketika melakukan pengambilan gambar di luar ruangan. Kita dapat memanfaatkan cahaya alami (natural).

Ketika kita memanfaatkan sumber cahaya alami, perhatikan waktu pengambilan gambar. Sebaiknya hindari kondisi *top light* dimana matahari tepat berada di atas kita. Hal ini akan membuat objek yang kita shooting terlihat gelap meski sudah dibantu dengan alat *reflector*



Sumber foto: Istimewa

Beda outdoor, beda pula kebutuhan pencahayaan ketika kita melakukan pengambilan gambar indoor. Sistem tata cahaya pada studio memiliki tiga komponen, di antaranya sebagai berikut :

A) PERALATAN LAMPU

Jenis lampu yang dapat digunakan untuk memproduksi video banyak sekali. Untuk peliputan lapangan bisa digunakan lampu LED dengan beragam ukuran. Sedangkan untuk studio, bisa terdiri dari beberapa lampu, seperti:

1. PAR

PAR / PARcan (singkatan dari Parabolic Aluminized Reflector), adalah *fixture* yang paling umum kita jumpai dalam *stage lighting*. Pada umumnya, PAR adalah *fixture* statik/tidak bergerak, yang menembakkan beam/cahaya yang berpendar tanpa mempunyai batasan yang jelas, dan berperan sebagai *ambient/flood light* untuk mengisi seluruh ruangan dan menghasilkan suasana tertentu.



Sumber foto: Istimewa

2. BAR

Bar fixture serupa dengan PAR dimana berfungsi untuk mengisi ruangan dengan cahaya, namun mempunyai bentuk linier (batang) yang memanjang, sehingga hasil tembakan cahaya lebih merata dan tidak terpusat atau berbentuk oval seperti pada PAR.



Sumber foto: Istimewa

3. PANEL

Fixture panel, sesuai namanya mempunyai bentuk berupa panel, yang keseluruhan permukaannya memancarkan cahaya. Ada panel yang digunakan sebagai *wash/flood*, untuk menghasilkan cahaya yang sangat merata pada ruangan, dan ada pula panel yang sifatnya modular (dapat disambungkan menjadi panel yang lebih besar), dan berfungsi sebagai pengganti layar video/*lighting* raksasa dan dapat diprogram dengan metode *pixel mapping*.



Sumber foto: Istimewa

4. PINSPOT

Pinspot adalah *fixture* yang mempunyai dimensi kecil, yang umumnya dipasang dalam jumlah yang banyak, dan mudah dipasangkan pada berbagai posisi, serta menembakkan cahaya *spot light*.



Sumber foto: Istimewa

5. CANNON

Cannon adalah *fixture* yang kompak, dan biasanya bertugas menghasilkan beam yang terpusat dengan *output* yang besar untuk memberikan efek aerial pada *light show*. Biasanya mempunyai beam *angle* yang kecil tidak seperti PAR, tetapi juga tidak mempunyai batasan jelas seperti *spot light*.



Sumber foto: Istimewa

6. CENTERPIECE

Centerpiece merujuk pada semua *fixture* yang biasanya ditempatkan di tengah-tengah ruangan, sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi, dan juga memancarkan cahaya ke segala arah dengan *beam angle* yang sangat luas. Centerpiece bisa berupa *fixture* yang menyerupai bola/*dome* seperti *mirror ball* yang biasanya memberikan efek *moonflower*, atau bahkan *moving head* yang menembakkan berbagai macam efek *lighting* ke segala arah.



Sumber foto: Istimewa

7. MOVING HEAD

Moving head, salah satu yang paling sering kita jumpai selain PAR, adalah *fixture* yang mempunyai *head*/kepala yang dapat bergerak karena terdapat motor di dalamnya yang mengatur posisi, arah, dan kecepatan gerakan.



Sumber foto: Istimewa

8. FOLLOW SPOT

Follow spot adalah *fixture* yang menembakkan cahaya dengan *output* besar (biasanya berupa *spot light*), yang dapat dioperasikan secara manual oleh operator *lighting*. Biasanya *follow spot* digunakan untuk menyorot figur/objek tertentu di panggung agar seluruh penonton fokus pada objek yang disorot.



Sumber foto: Istimewa

B) ALAT PENGGANTUNG LAMPU

1. *Telescopic dan Pantograph*

Jenis gantungan lampu yang dapat diatur panjang pendeknya, dalam hal ini tinggi rendahnya lampu.



2. *Clamping*

Kelengkapan gantungan lampu yang menyerupai tangan yang mencengkram pada *grid*.



3. *Grid*

Suatu konstruksi silang terbuat dari logam, dipasang pada langit-langit untuk menggantungkan lampu-lampu studio.



Sumber foto: Istimewa

4. *Batten*

Fungsinya sama dengan *grid* yaitu sebagai tempat kedudukan lampu atau gantungan lampu, hanya saja kalau *grid* biasanya dipakai pada studio yang kecil sedangkan *batten* digunakan untuk studio-studio yang besar dan *batten* tersebut, sesuai dengan yang diinginkan



Sumber foto: Istimewa

C) ALAT PENGONTROL LAMPU

Seperti halnya *mixer* pada audio yang bisa mengatur atau mengontrol berbagai sumber suara, *lighting controller* dibuat untuk mengatur cahaya. *Light controller* paling sederhana biasanya berupa *dimmer* biasa. Dengan alat ini intensitas cahaya bisa diatur sehingga seberapa terang area atau subjek yang akan diberi pencahayaan sesuai yang diinginkan.



Sumber foto: Istimewa

Elation HedgeHog4 N II DMX Console sebuah konsol pengatur *lighting* tergolong *high end*. Alat ini biasanya digunakan untuk mengatur cahaya di berbagai ruang seperti tempat pertunjukkan, *event* perusahaan, acara televisi, bahkan untuk *night club*. Selain itu masih ada *Mega Lite Enlighten Control Wing Software Control*, *Martin M-Touch 512 Channel DMX* dan masih ada jenis pengatur cahaya lainnya.

1. **Komputer Editing**

Komputer yang digunakan untuk editing wajib memiliki spesifikasi maksimal. Baik dari segi prosesor yang cepat, kartu grafis dan monitor dengan warna nyata dan tajam. Selain itu spek VGA, *Harddrive*, *RAM* juga harus sesuai dengan kebutuhan editing.

2. **Software Editing**

Saat ini sudah banyak *software* video editing yang dapat digunakan seperti *Final Cut Pro*, *Adobe Premier* dan *Power Director*.

Ketika paket konten audiovisual sudah lolos *Quality Control* baik secara konten maupun editing, maka konten siap untuk disiarkan. Pada tahapan ini, kebutuhan peralatan tentu akan berbeda pula, seperti :

1. **Computer Graphics Control Room**

Komputer ini digunakan untuk memunculkan CG atau *Character Generic*, yakni serangkaian kata atau kalimat yang muncul pada tayangan. Kata atau kalimat tersebut bisa berupa nama dan gelar narasumber, infografis, judul atau tema liputan, logo televisi, nama penelepon dan lain sebagainya. Penggunaan CG dalam tayangan liputan amat membantu pemirsa lebih menangkap pesan yang disampaikan reporter di lapangan.



Sumber foto: Istimewa

2. *Computer Playlist Control Room*

Biasanya komputer ini digunakan untuk menjalankan susunan suatu program tayang (termasuk di dalamnya paket video, iklan, promo, *bumper*, *still*, dsb) sesuai dengan *rundown* yang ada.



Sumber foto: Istimewa

3. *Master Control Room*

Ruang kendali siaran televisi merupakan ruangan yang berisikan perangkat teknis utama penyiaran dalam mengontrol segala proses siaran stasiun televisi. MCR menjadi pusat dari segala kegiatan

produksi siaran yang ada di stasiun penyiaran televisi. MCR sangat penting karena semua materi siaran baik acara secara langsung (*live*) maupun rekaman di studio, atau kejadian yang langsung dari suatu lokasi, harus melalui MCR terlebih dahulu, sebelum akhirnya dipancarkan ke satelit.



Sumber foto: Istimewa

Materi siaran berupa iklan, logo stasiun televisi, program-program acara, *running text* dan sebagainya, semuanya telah disiapkan di MCR untuk ditayangkan. Terdapat tujuh bagian dalam sistem MCR Televisi *Broadcast*, yaitu :

- a. *Video Tape Recording (VTR) Material Room*
- b. *Studio*
- c. *Siaran Langsung (Live Event)*
- d. *Presentasi*
- e. *Master Control Console*
- f. *Ruang Transfer (Transfer room)*
- g. *Transmisi Up-link*

4. Alat Pemancar

Dalam sistem komunikasi, pemancar adalah bagian yang berfungsi mengubah informasi menjadi bentuk yang sesuai (gelombang magnetik dengan panjang tertentu) agar dapat dipancarkan. Secara prinsip pemancar televisi tidaklah berbeda dengan pemancar radio, hanya pada pemancar televisi sinyal informasi yang dipancarkan berupa sinyal gambar (video) dan suara (audio).

B. SUMBER DAYA MANUSIA

Manager produksi film senior Indonesia Tino Sareonggalo (alm) mengatakan bahwa pembuatan sebuah video merupakan kerja kolektif. Tiap anggota tim dapat menyumbangkan keahlian masing-masing sesuai dengan bidangnya.

Meskipun televisi memiliki banyak sekali kru yang terlibat dalam pembuatan program acara tv, namun tim produksi news tidak sebanyak tim produksi film atau drama. Dalam satu tim biasanya terdiri dari produser, asisten produser, reporter, *camera person*, editor, penata cahaya dan penata suara (Mabruri, 2010)

1. PRODUSER

Seseorang yang memimpin tim produksi, menjaga DNA program dan mengembangkan konten yang di bawahinya. Predikat ini disandang oleh orang yang memproduksi konten, bukan membiayai atau menanam investasi dalam produksi tersebut. Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh tim, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi.

2. ASISTEN PRODUSER

Tugas utama asisten produser adalah membantu produser, serta melaksanakan segala kebutuhan produksi, meringankan tugas produser dengan berbagai kegiatan seperti, membuat *rundown*, naskah, *preview* materi, mencari bahan untuk taping, membuat internal memo untuk para kru, dan menghubungi langsung para host.

3. REPORTER

Reporter adalah salah satu ujung tombak ketika peliputan di lapangan. Tugas reporter secara umum adalah melakukan peliputan suatu berita dan melaporkannya kepada pemirsa berupa reportase, dengan gaya bahasa dan penampilan menarik.

Biasanya dalam melakukan peliputan, reporter akan berkerja sama dalam tim kecil yang terdiri dari cameraman dan sopir. Pada tim kecil ini reporter merangkap sebagai produser lapangan. Ia bertanggung jawab dengan keberlangsung dan kelancaran kegiatan tersebut.

Untuk menjadi seorang reporter yang baik, menurut Doddy (2010) ada beberapa syarat yang harus terpenuhi :

1. Memiliki rasa ingin tahu
2. Memiliki bakat dan kemampuan di bidang jurnalistik
3. Memiliki pengetahuan umum yang dalam dan luas
4. Kreatif dan inisiatif
5. Mempunyai kemampuan dan teknik pendekatan ke narasumber
6. Mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan

7. Bersikap jujur
8. Menguasai bahasa asing

Dari A hingga Z, merupakan gambaran tugas dan peran Reporter dan Camerawan dalam sebuah produksi. Reporter yang baik akan mengikuti Standar Operasional Prosedur (SOP) agar alur produksi, liputan dan hasil video sesuai dengan yang diharapkan.

1. Perencanaan

Sebelum berangkat reporter harus melakukan riset. Mengapa?

Karena riset akan menambah pemahaman terhadap topik, menentukan *angle* liputan, menjadi panduan saat liputan dan merupakan alat bantu dalam pengambilan gambar. Setelah itu reporter akan melakukan *pitching* bersama anggota timnya dan produser.

Ia akan mempresentasikan apa saja hasil riset, apa yang akan dilakukan, bagaimana caranya, hal-hal teknis, narasumber yang terlibat, akomodasi yang diperlukan serta output yang akan dihasilkan. Dalam *pitching* ini semua yang hadir dapat memberikan masukan untuk kelancaran dan menyempurnakan hasil.

2. Pelaksanaan

Umumnya sebelum tiba di lokasi, reporter sudah melakukan koordinasi dengan masyarakat lokal untuk kelancaran produksi. Misalkan membuat janji untuk melakukan wawancara, mencari tempat penginapan, transportasi hingga konsumsi untuk timnya. Setelah melakukan liputan, reporter menulis naskah yang

disesuaikan dengan hasil gambar yang didapat cameraman.

3. Pengolahan

Dari hasil naskah dan gambar yang didapat di lapangan, reporter dan kamerawan mengawal proses editing. Hal ini untuk membantu editor agar video yang diolah sesuai dengan cerita yang diinginkan.

4. Penayangan

Ini merupakan tahap akhir, sekaligus penentu hasil karya tim liputan berupa relevan, objektif, akurat dan menarik

5. Evaluasi

Tahapan ini berguna untuk mengetahui keberhasilan dari penayangan hasil liputan, menganalisis kekurangan dari berbagai aspek agar dapat diperbaiki dan ditingkatkan untuk peliputan selanjutnya

Disebutkan di atas, tugas utama reporter adalah mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dan akurat dari liputan. Reporter mendapatkan informasi tersebut lewat beberapa cara seperti riset literasi, pengamatan, penelitian, video-video, dan wawancara

4. CAMERA PERSON (*Campers*)

Camera person sebagai bagian dari kru produksi mempunyai tugas dan tanggung jawab yang spesifik, antara lain :

1. Berdiskusi dengan produser dan tim liputan tentang rencana produksi
2. Mempelajari naskah
3. Menginterpretasikan bagaimana sebuah adegan bisa diinterpretasi
4. Memberi masukan bagaimana agar bisa mendapatkan gambar yang baik
5. Memilih peralatan kamera serta penunjangnya
6. Bekerjasama dengan reporter
7. Melakukan pengambilan gambar

Camera person berita (*news*) lebih banyak bekerja bersama dengan reporter. Sebelum melakukan liputan mereka akan berdiskusi tentang sekuens apa saja yang harus dibuat di lapangan.

Meskipun sudah dibekali *shot list* untuk memudahkan *camera person* di lapangan, namun hal itu tidak bersifat mutlak. Karena terkadang ada momen menarik di lapangan yang tidak disangka sebelumnya. Momen adalah segalanya bagi *camera person*, karena berbeda dengan *camera person* di film atau drama, dimana ketika ada kesalahan pengambilan gambar bisa di *retake* atau diulang.

Sebelum memulai liputan, *campers* melakukan pemesanan alat apa saja yang akan digunakan, kemudian mengecek segala perlengkapan tersebut. Peralatan yang umumnya dipakai untuk liputan *news* adalah : kamera, baterai, *microphone*, kabel *microphone*, *headset*, kaset/*memory card*, *tripod* dan *rain cover*.

Sarana dan prasarana pengambilan gambar sudah mumpuni, tapi bila tidak diimbangi dengan kemampuan dari *camera person*, tentu tidak akan menghasilkan gambar yang baik. Sehingga menjadi kewajiban seorang *camera person* untuk menguasai dasar-dasar pengambilan kamera.

I. **SHOT**

Secara teknis, *shot* adalah ketika *camera person* mulai menekan tombol *record* hingga menekan tombol *record* kembali. *Shot* merupakan satu bagian dari rangkaian gambar yang panjang, yang hanya direkam dengan satu take saja. *Shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar.

Beberapa contoh *basic shot* manusia :

- a. *Close Up (Extreme Close Up, Very Close Up, Big Close Up)*

Efek *close up* biasanya akan terkesan gambar lebih cepat, mendominasi dan menekan.



b. Medium Shots (Medium Close Up, Knee 3/4 Shot, Medium Long Shot)

Tipe *shot* ini yang paling umum dijumpai dalam film atau pun televisi. Jenis *shot* ini paling aman karena tidak ada penekanan khusus seperti halnya pada *Long Shot* dan *Close Up*. Semua adegan ditampilkan dengan netral pada *shot* ini.



c. Long Shots (Long Shot dan Extreme Long Shot)

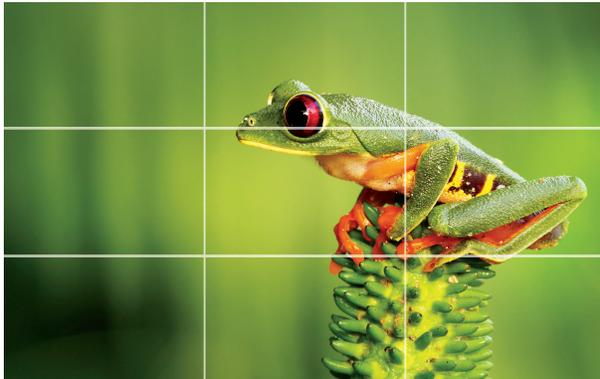
Penggunaan *shot* jenis ini dilakukan jika :

- Ketika adegan berjalan cepat
- Ketika subjek melakukan aktifitas baru
- Menunjukkan dimana adegan berada
- Untuk menunjukkan progres subjek
- Saat ingin menunjukkan posisi subjek dengan yang lain



II. KOMPOSISI GAMBAR

Dalam membuat komposisi gambar yang baik, umum dikenal dengan aturan *Rule of Third*, yaitu membagi frame menjadi tiga bagian dengan menarik garis horizontal dan vertikal. Menurut teori ini, gambar yang baik adalah ketika salah satu subjek yang kita inginkan berada pada titik pertemuan garis vertikal maupun horizontal tersebut.



Sumber foto: Istimewa

III. ANGLE

Angle adalah sudut pengambilan gambar yang erat kaitannya dengan lensa kamera, baik jenis lensa yang digunakan maupun penempatan kamera itu sendiri. Berikut beberapa contoh *angle* yang biasa digunakan dalam pembuatan video :

- *Low Angle*

Posisi kamera diletakkan lebih rendah dari subjek yang di-*shot*. Apabila kita menggunakan *angle* ini, maka subjek akan terkesan superior, dominan, menekan dan terlihat lebih besar.



- *High Angle*

Kebalikan dari *low angle*, posisi kamera berada lebih tinggi dari subjek. Kesan yang akan ditimbulkan dari *angle* ini adalah subjek terlihat inferior, lemah dan tertekan.



- *Eye Level*

Merupakan sudut pengambilan gambar dengan subjek sejajar dengan lensa kamera. Ini merupakan sudut pengambilan "normal", sehingga subjek lebih kelihatan netral, tidak ada intervensi khusus pada subjek.



IV. PERGERAKAN KAMERA

Pergerakan kamera atau *camera movement* memiliki beberapa tujuan, misalnya membuat perubahan angle, menambah *visual interest*, memberikan poin penting pada subjek baru dan memperlihatkan ekspresi tertentu. Poin yang harus selalu diingat adalah ketika camera person melakukan pergerakan kamera harus memiliki motivasi dan tujuan yang jelas.

Pergerakan kamera terdiri dari :

- *Zoom In*: kamera seolah-olah mendekati objek, komposisi gambar semakin dekat
- *Zoom Out*: kamera seakan menjauhi objek, komposisi gambar jadi semakin jauh
- *Tilt Up*: kamera bergerak ke atas, sehingga gambar seolah bergerak dari bawah ke atas
- *Tilt Down*: kamera bergerak ke bawah, sehingga gambar seolah bergerak dari atas ke bawah
- *Pan Left*: kamera bergerak ke kiri
- *Pan Right* : kamera bergerak ke kanan
- *Swing*: kamera diayun ke kiri atau ke kanan
- *Dolly In*: kamera dengan menggunakan *dolly* bergerak ke depan
- *Dolly Out*: kamera dengan menggunakan *dolly* bergerak ke belakang
- *Track In*: kamera bergerak ke depan
- *Track Out* : kamera bergerak ke belakang
- *Crane Up* : kamera menggunakan crane bergerak ke atas
- *Crane Down* : kamera menggunakan crane bergerak ke bawah

5. EDITOR

Crew yang bertugas menyusun gambar terbaik berdasarkan informasi dari naskah yang ada. Selain itu agar tampilan konten lebih menarik editor memberikan transisi, musik, efek, dan grafis. Editor dituntut untuk memiliki wawasan sebagai seorang kreator, bekerja dengan konsep, teliti, sabar, cermat dan memiliki "*sense of art*".

6. PENATA SUARA

Anggota tim yang bertugas mengatur atau menginstalasi kebutuhan audio pada saat produksi di lapangan ataupun studio. Tujuannya tentu agar kualitas audio yang dihasilkan optimal. Tak hanya itu penata suara juga bertugas merekam kebutuhan suara untuk narasi (*dubbing*) sebagai pelengkap konten yang akan ditayangkan.

7. PENATA CAHAYA

Seorang yang bertanggung jawab mengatur, menjaga intensitas, membuat instalasi tata cahaya. Selain mampu mengoperasikan peralatan tata cahaya, *lightingman* juga harus menguasai prinsip-prinsip dasar dari pencahayaan baik yang bersumber dari cahaya alami maupun cahaya buatan.

Dalam buku *The Television Handbook*, Patricia Holland alasan mengapa pencahayaan buatan begitu penting, antara lain :

- a) Menambahkan cahaya sesuai yang dibutuhkan bila cahaya alami kurang sesuai.

- b) Memperkaya adegan dengan menambahkan penerangan ekstra bila dibutuhkan. Karena pencahayaan dapat digunakan untuk memanipulasi emosi dan memberikan efek estetika.
- c) Menambahkan informasi. Dari tata cahaya informasi seperti waktu (pagi, siang, malam) akan lebih baik. Selain itu cahaya dapat pula menceritakan tentang lokasi seperti lampu neon dari kota pada abad 20.
- d) Sebagai cahaya fungsional dalam adegan (properti), misalkan lampu yang diletakkan di koridor yang gelap.
- e) Menciptakan efek berbeda dari cahaya alami, misalkan lampu pada acara kuis dan konser

C. MATERI KONTEN AUDIOVISUAL

Menghadirkan konten yang bervariasi dalam satu episode atau program perlu dilakukan agar informasi semakin lengkap dan tentunya agar penonton tidak mudah bosan. Variasi yang bisa kita produksi, antara lain :

1. Infografis

Tipe konten yang merupakan visualisasi data ini bisa dibilang sedang populer beberapa tahun terakhir. Berbagai penelitian dan pengamatan menyatakan kalau infografis potensial menarik banyak pengunjung dan sebaran, bahkan cenderung disukai ketimbang jenis konten lain.

Untuk membuat infografis, diperlukan desainer grafis; karena selain bobot data atau informasi, desain yang bagus dan enak dilihat menentukan kekuatan tipe konten ini. Infografis cocok untuk menampilkan informasi seperti

data, hasil riset, atau statistik yang "njelimet" jadi enak untuk diikuti.

	
TELEGRAM	WHATSAPP
1.5 GIGA BYTES FOR FILE SHARING	16 MEGA BYTES FOR FILE SHARING
100.000 USERS IN ONE CHAT	— 256 — USERS IN ONE CHAT
YOU CAN CREATE CHANNELS	YOU CAN'T 
PHONE NUMBER <small>OR</small> USERNAME USING TO START CHAT	ONLY PHONE NUMBER USING TO START CHAT
YOU CAN CREATE SECRET CHATS	ALL CHATS SECRET, <small>BUT</small> facebook

Sumber foto: Istimewa

2. Paket Video

Sebuah video singkat yang dibuat khusus untuk memperkuat tema dari episode yang ditayangkan. Paket video bisa mengisi salah satu segmen dari tayangan. Materi video pendek bisa beragam, seperti advetorial, tutorial atau liputan khusus tentang sebuah event budaya, dan lain sebagainya.

Apa saja yang merupakan bagian dari Paket Berita?

a. *Stock Shot*

Belanja gambar, begitu istilahnya ketika camera person mengambil banyak gambar dari sebuah liputan. *Stock shot* ini akan digunakan sebagai sisipan ketika wawancara narasumber dan keperluan narasi.

b. *Piece to Camera (PTC)*

Reporter melakukan pelaporan hasil liputannya langsung dari lokasi. Demam kamera dan grogi, umumnya sering dialami oleh reporter saat harus PTC. Karenanya reporter dituntut untk menambah wawasan dengan mengasah kreatifitas dan intelektualnya saat melakukan *stand up*.



Sumber foto: Istimewa

c. *Vox Pop*

Vox pop berasal dari bahasa Latin, *vox populi*, yang berarti 'suara rakyat'. *Vox pop* adalah kumpulan opini tentang satu hal tertentu. *Vox pop* bukan wawancara, biasanya hanya terdiri dari satu pertanyaan, yang dijawab oleh sejumlah orang.



Sumber foto: Istimewa

3. Wawancara

Wawancara adalah proses pencarian data berupa pendapat, pandangan atau pengamatan seseorang yang akan digunakan sebagai salah satu bahan penulisan karya jurnalistik. Mengutip wartawan *Seattle*, Mike Fancher dalam *Handbook Broadcaster Development Program* Trans7, wawancara yang baik adalah bila reporter memungkinkan narasumber untuk mengatakan apa yang sebenarnya dipikirkan, daripada harus memikirkan apa yang harus dikatakan.

Wawancara bukanlah sesuatu yang dipelajari kemudian bisa diterapkan begitu saja. Wawancara adalah sebuah proses tertentu yang mengharuskan penafsiran dan

penyesuaian terus menerus. Jadi, cara terbaik untuk belajar wawancara adalah dengan berwawancara itu sendiri.



Sumber foto: Istimewa

Lalu bagaimana bila kita mengalami rasa takut atau grogi sebelum memulai wawancara? Tentu itu adalah hal yang lumrah ketika bertemu orang baru, idola, atau tokoh negara. Cobalah untuk ramah dan tersenyum kepada narasumber, sehingga bisa mengurangi kebekuan suasana, begitu *host* CNN tersohor Larry King memberi tips.

Prinsip dasar wawancara :

1. Wawancara adalah perbincangan yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi atas nama khalayak yang tidak tampak. Dari perbincangan ini, akan diperoleh pertukaran informasi yang bisa menghasilkan suatu tingkat intelegensia
2. Reporter tidak harus mendominasi pembicaraan saat wawancara
3. Reporter harus lebih dahulu meneliti atau meriset topik yang akan ditanyakan

4. Terbuka dan memberi perhatian. Seorang reporter tidak boleh tidak menyukai siapa pun narasumber yang akan diwawancarai
5. Narasumber haruslah didengarkan dengan sungguh-sungguh. Orang akan bicara lebih bebas jika merasa senang
6. Jangan pernah bosan mendengarkan cerita narasumber. Sebab, tugas reporterlah untuk merangkai semua omongan narasumber menjadi cerita yang apik.

Reporter's Must To Do List

Setelah memutuskan siapa narasumber yang akan diwawancarai, reporter harus segera mendapat nomor kontakannya untuk membuat janji, pembuatan jadwal dan menjelaskan tujuan wawancara. Adakalanya hal ini tidak semudah membalikkan telapak tangan, jadwal bentrok, narasumber di luar kota, atau bahkan menolak untuk diwawancarai. Di sinilah reporter memerlukan kemampuan berkomunikasi dan negosiasi yang baik.

Namun, apabila narasumber sudah tidak memungkinkan untuk diwawancarai, reporter harus bertindak cepat dengan mencari narasumber kredibel lainnya. Tentunya dengan menginfokan terlebih dahulu ke produser. Ketika narasumber sudah menyanggupi dan setuju dengan jadwal wawancara, mengirimkan daftar pertanyaan kepada mereka menjadi *must to do* selanjutnya.

Daftar pertanyaan ini akan membantu narasumber menyiapkan jawaban, dan terkadang ada pertanyaan yang menarik justru muncul dari mereka. Saat narasumber

sudah dalam kondisi siap untuk wawancara, proses pengambilan gambar pun akan berjalan lebih lancar dan cepat.

Camera Person's Must To Do List

Ketika sudah berada di lokasi, *camera person* bisa langsung mengambil stok kegiatan yang sedang diliput. Kemudian apabila dibutuhkan wawancara, *campers* harus melakukan beberapa hal berikut :

1. Mencari latar belakang

Cari latar belakang sesuai tema atau profesi narasumber. Misalkan narasumber adalah tentara, coba cari lokasi yang menggambarkannya, seperti tank atau tempat latihan perang.

2. Komposisi

Camera person akan mengatur komposisi sebaik mungkin, perhatikan jarak subjek dengan latar belakang. Begitu juga dengan jarak antara kamera dengan narasumber. Umumnya *shot* yang digunakan adalah *Medium* dan *Close Up Shot*

3. Sumber cahaya

Ada dua sumber cahaya yang sudah kita kenal sebelumnya, *available/ natural light* dan *artificial light*. Jika wawancara menggunakan cahaya matahari sebagai sumber pencahayaan usahakan agar subjek tidak membelakangi cahaya karena bisa membuat subjek terlihat gelap atau siluet.

4. Posisi dan Gerakan Kamera

Meski sudah di-*briefing* untuk memfokuskan mata ke arah reporter atau kamera, adakalanya mata narasumber kemana-mana. *Camera person* dan reporter harus bekerjasama untuk mendapatkan komposisi yang baik dengan menempatkan posisi arah pandang narasumber pada lensa kamera.

5. Gangguan Suara

Suara harus mendapatkan perhatian khusus saat melakukan wawancara. Sebisa mungkin mencari lokasi yang tenang, namun ada kalanya kondisi di lapangan tidak selalu kondusif. Kita bisa menggunakan *clip on*, *hand mic* atau menggunakan *wind cut* pada kamera untuk meminimalisir hembusan angin.

D. ALUR PRODUKSI KONTEN AUDIOVISUAL

Secara sederhana proses produksi audiovisual terbagi atas tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Kita akan mendapatkan hasil video yang maksimal dengan memahami dan melakukan setiap kegiatan dalam masing-masing tahapan tersebut.

1. PRA PRODUKSI (*PRE PRODUCTION*)

Pra Produksi adalah proses penyiapan semua elemen yang terkait dalam sebuah produksi konten audiovisual. Tahapan ini biasanya memakan waktu cukup panjang, bahkan terkadang sampai menyita sumber daya waktu 75% dari keseluruhan produksi.

Bila selama masa persiapan segala sesuatu berjalan lancar, tampaknya aman-aman saja, maka produser atau

tim liputan harus lebih waspada. "Kekacauan" justru bisa terjadi pada waktu syuting. Demikian Tino Saroenggalo mengungkapkan betapa pentingnya tahap Pra Produksi ini.

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap pra produksi, antara lain :

- a. Menentukan ide atau konsep video yang akan dibuat
- b. Penulisan naskah (sinopsis, *treatment*, skenario, *storyboard*)
- c. Membentuk kerabat kerja atau tim liputan
- d. Mempersiapkan biaya produksi dan perijinan lokasi
- e. Memastikan peralatan, talent, properti dan lain sebagainya

2. PRODUKSI (*PRODUCTION*)

Today is The Day. Ya, ini saatnya merealisasikan ide yang sudah digodok pada tahap Pra Produksi. Semua *crew* bersiap menjalankan tugas masing-masing. Umumnya tahap ini terdiri dari hal-hal berikut :

- a. Hunting Lokasi: jarak, fasilitas, transportasi, kondisi alam dan perijinan
- b. *Rehearsal*
- c. Kegiatan syuting
- d. Mengirimkan hasil syuting ke *library* - studio editing

Sebuah hari syuting diawali dengan kehadiran kru dan pemain, pastikan semua yang terlibat hadir tepat waktu. Karena *on time* tidak hanya berpengaruh pada efektifitas pengambilan gambar, namun juga salah satu kunci menjaga *budget* produksi tidak membengkak.

Meski kita yakin dengan persiapan yang telah dilakukan, namun tidak ada yang bisa menjamin akan berjalan 100% sesuai seperti di atas kertas. Siapkan mental untuk menghadapi berbagai tantangan tak terprediksi. Hadapi dengan tenang dan kepala dingin. Karena *crew* handal tidak hanya berkaitan dengan keahliannya, tapi juga masih kemampuan untuk menikmati tantangan tersebut dengan canda dan tawa.

3. PASCA PRODUKSI (*POST PRODUCTION*)

Ini merupakan tahapan akhir dari seluruh rangkaian jalannya pembuatan konten audiovisual. Tim produksi mempersiapkan seluruh materi audiovisual yang diperoleh untuk masuk proses editing. Pada tahapan ini editor memegang peran kunci. Gambar dan naskah yang baik akan sia-sia ketika penggarapan editing tidak maksimal atau asal-asalan.

Editor tidak hanya menyusun gambar sesuai panduan naskah, namun juga memberi sentuhan "*personal taste*" yang akan mempercantik video melalui penambahan efek, grafis, musik, *credit title*, *mixing*. Proses lain yang mungkin dibutuhkan seperti dubbing narasi dan pembuatan animasi juga harus disiapkan.

Setelah video selesai diedit, tim liputan dan produser akan mem-*preview* paket konten tersebut. Memastikan semua hal, seperti kesesuaian gambar dengan audio (*sync*), benang merah cerita, efek musik, penulisan nama narasumber, lokasi hingga *subtitle* tertulis dengan benar. Apabila ada ketidaksesuaian maka editor akan memperbaikinya. Terkadang produser melakukan beberapa kali *preview*

sebelum mengatakan "*print*" sebagai tanda bahwa konten sudah siap tayang. Ini merupakan *Quality Control (QC)* tahap pertama sebelum diserahkan ke bagian QC Penyiaran.

Pasca produksi juga dimanfaatkan untuk mengevaluasi sistem kerja, isi konten dan masalah teknis yang membutuhkan perbaikan. Saran dan kritik yang membangun diperlukan untuk pengembangan dan keberlangsungan konten.

4. STANDAR KONTEN

Konten video yang ditayangkan baik melalui siaran televisi atau pun media sosial akan menjadi representatif dari lembaga yang membuatnya. Hal ini tentu menuntut pula kehati-hatian dari para pembuat konten dari lembaga pemerintah atau kementerian. Berikut beberapa hal yang menjadi catatan untuk standarisasi isi materi konten :

1. Menyuarakan kepentingan pemerintah atau program pemerintah
2. Dikemas dengan menarik
3. Informasi menarik untuk masyarakat
4. Berisi ajakan kebaikan atau menolak yang tidak baik dengan cara halus
5. Testimoni manfaat dari pembangunan atau kebijakan pemerintah
6. Jadikan keberhasilan Pemerintah, bukan personal

Isi konten yang harus dihindari:

1. Masalah kontroversial dan peristiwa sensitif
Konten video yang menampilkan atau berfokus padat opik atau peristiwa sensitif yang mencakup kesopanan

dan budaya. Tetapi tidak terbatas pada perang, konflik politik, terorisme atau ekstremisme, kematian dan tragedi, pelecehan seksual, meskipun gambar vulgar tidak ditampilkan, umumnya tidak cocok untuk masyarakat kita.

2. Narkoba dan produk atau zat berbahaya

Konten video yang mendorong atau menampilkan penjualan, penggunaan, atau penyalahgunaan narkoba, obat atau zat yang peredarannya diatur, atau produk berbahaya lainnya tidak cocok untuk iklan. Video yang membahas narkoba atau zat berbahaya untuk tujuan pendidikan, dokumenter, dan seni pada umumnya cocok untuk iklan, dengan catatan bahwa penggunaan narkoba atau penyalahgunaan zat tidak ditampilkan secara gamblang atau berlebihan.

3. Tindakan berisiko atau berbahaya

Konten video yang mendorong tindakan berisiko atau berbahaya yang dapat mengakibatkan cedera fisik, emosional, atau psikologis serius tidak cocok untuk masyarakat.

4. Konten yang mengandung kebencian

Konten video yang mendorong diskriminasi atau meremehkan atau mempermalukan individu atau kelompok berdasarkan ras, etnis atau asal etnis, kewarganegaraan, agama, disabilitas, usia, status veteran, orientasi seksual, identitas jenis kelamin, atau karakteristik lain. Begitu juga diskriminasi atau marginalisasi sistematis tidak cocok untuk masyarakat.

5. Bahasa yang tidak sopan
Konten video yang menggunakan banyak sekali bahasa yang tidak sopan atau vulgar tidak cocok untuk masyarakat.
6. Penggunaan karakter hiburan keluarga yang tidak pantas
Video yang menggambarkan karakter atau konten hiburan keluarga, baik animasi maupun aksi langsung, yang terlibat dalam perilaku kekerasan, seksual, keji, atau tidak pantas, meskipun dilakukan untuk tujuan komedi atau satire, tidak cocok untuk masyarakat
7. Menghasut dan merendahkan
Konten video yang penuh dengan unsur provokasi, menghasut, atau merendahkan derajat seseorang harus dihindari.
8. Konten bernuansa seksual
Video yang menampilkan konten yang sangat berbau seksual, misalnya konten video yang sangat berfokus pada bagian tubuh, atau simulasi seksual tidak cocok untuk masyarakat
9. Kekerasan
Konten video yang titik fokusnya adalah darah, kekerasan, atau cedera yang ditampilkan tanpa konteks tambahan tidak cocok untuk masyarakat.

Dengan mengetahui apa yang boleh dan tidak ditampilkan dalam video yang diproduksi, ini akan menjadi *quality control* pertama bagi pembuat konten video. Karena

sekali lagi, konten yang ditayangkan akan menjadi corong informasi dan mewakili citra setiap kementerian atau lembaga pemerintah.

E. KLASIFIKASI PENGELOLAAN KONTEN AUDIOVISUAL

Dari informasi yang dijabarkan di atas, kita mendapatkan gambaran tentang kebutuhan sebuah produksi konten, baik peralatan, isi materi, tahapan maupun sumberdaya manusia yang diperlukan. Lalu, apakah semuanya harus terpenuhi agar sebuah konten dapat diproduksi?

Setiap kementerian tentu memiliki kondisi yang berbeda-beda terkait kelengkapan hal-hal tersebut. Namun, hal itu bukan menjadi penghalang untuk tetap menghasilkan konten yang baik dan berkualitas. Untuk itu kami membuat Standardisasi Audiovisual Media Pemerintah, sebagai berikut :

STANDARDISASI AUDIOVISUAL MEDIA PEMERINTAH

LEVEL	ALAT	SDM	STUDIO	OUTPUT
Standar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamera 2. <i>Hand Mic</i> atau <i>Mic Wireless</i> 3. Editing Room (satu booth) 	<ol style="list-style-type: none"> a. Satu orang juru kamera (bisa merangkap editor) b. Satu orang editor 	Belum Punya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi 2. Berita Pendek 3. Videografis untuk media sosial
Silver	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamera 2. <i>Editing Room</i> 3. <i>Hand Mic</i> atau <i>Mic Wireless</i> 4. <i>Lighting</i> 5. <i>Alat Dubbing</i> 	<ol style="list-style-type: none"> a. Dua orang <i>kamerawan</i> b. Dua Reporter c. Satu Editor d. Satu bagian teknik 	Belum Punya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi 2. Berita Pendek 3. Videografis untuk media sosial 4. <i>Feature</i> 5. <i>Magazine</i>
Gold	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamera 2. <i>Editing Room</i> 3. <i>Hand Mic</i> atau <i>Mic Wireless</i> 4. <i>Lighting</i> 5. <i>Alat Dubbing</i> 6. Komputer <i>Grafs</i> 7. Komputer <i>Playlist</i> 8. <i>Control Room</i> 9. Studio Minimalis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produser (1) 2. Asisten Produser (2) 3. Cameramen (4) 4. Reporter / Host (2) 5. Editor (2) 6. Penata Cahaya dan Penata Audio (1) 7. Desain <i>Grafs</i> (1) 8. Teknisi IT (1) 9. VTR Operator / Switcher (1) 	Studio Minimalis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi 2. Berita Pendek 3. Video <i>Grafs</i> untuk medsos 4. <i>Feature</i> 5. <i>Magazine</i> 6. Talk Show Sederhana
Premium	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamera 2. <i>Editing Room</i> 3. <i>Alat Dubbing</i> 4. <i>Hand Mic</i> atau <i>Mic Wireless</i> 5. <i>Lighting</i> 6. Komputer <i>Grafs</i> 7. Komputer <i>Playlist</i> 8. <i>Control Room</i> 9. <i>Mini Studio</i> 10. Alat Pemancar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produser (2) 2. Asisten Produser (2) 3. Cameramen (6) 4. Reporter / Host (4) 5. Editor (3) 6. Floor Director (1) 7. Program Director (1) 8. Penata Cahaya dan Penata Audio (1) 9. Desain <i>Grafs</i> (1) 10. Teknisi IT (1) 11. VTR Operator / Switcher (1) 	Studio Mini	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi 2. Berita Pendek 3. Video <i>Grafs</i> untuk medsos 4. <i>Feature</i> 5. <i>Magazine</i> 6. Dukumenter 7. Talk Show

Dari tabel di atas, terdapat pengelompokan berdasarkan kelengkapan sumber daya alat dan manusia. Hal ini untuk mengetahui kondisi masing-masing tim produksi audiovisual media pemerintah. Sehingga bila akan melakukan proses “naik” level, kita sudah memiliki acuan mengenai kebutuhan alat dan sumberdaya manusia yang harus terpenuhi.

Di Level Standar, keberadaan kamerawan sangat dibutuhkan untuk mendapatkan gambar dan momen kegiatan. Ada beberapa kameraman yang memiliki kemampuan untuk mengedit hasil liputan, namun alangkah baiknya bila ada editor khusus agar proses editing berjalan optimal. Ketersediaan sumber daya alat dan manusia yang masih terbatas, membuat output yang dihasilkan hanya berupa dokumentasi, berita pendek dan video grafis yang dapat ditayangkan di media sosial.

Beranjak ke tingkat selanjutnya yaitu Silver. Pada level ini ada penambahan seorang reporter yang bertugas untuk membuat TOR liputan, cerita, naskah dan mencari narasumber untuk diwawancarai. Selain itu reporter yang memiliki kualitas vokal mumpuni bisa pula menjadi *dubber* untuk mengisi suara narasi, agar video lebih menarik. Penambahan alat dan sumberdaya juga berdampak pada output yang dihasilkan, dimana pembuatan konten *magazine* dan *feature* sangat dimungkinkan.

Beranjak ke Level Gold yang menandakan adanya peningkatan sumberdaya alat dan manusia dalam tim produksi. Anggota tim produksi semakin lengkap dengan adanya penambahan seorang produser, asisten produser, penata cahaya, penata suara, desain grafis, teknisi IT dan VTR operator. Dengan kelengkapan tim dan alat pada level gold ini sangat dimungkinkan untuk membuat konten audiovisual seperti *talkshow*.

Untuk membuat konten *talkshow* kita membutuhkan sebuah studio untuk proses *shooting*. Mendengar kata "studio wawancara" mungkin pikiran kita langsung menuju pada studio megah *talkshow* yang biasa ada di televisi seperti Mata Najwa, Kick Andy atau lainnya. Bukan tidak mungkin studio seperti itu kita bangun, namun tentu membutuhkan waktu dan budget yang tidak sedikit.

Menjawab tantangan tersebut, kita dapat memanfaatkan ruangan dalam gedung kementerian, kafe kopi dekat kantor atau lokasi lain yang dianggap kondusif untuk studio minimalis yang diperlukan. Adapun kriteria yang dibutuhkan untuk membuat studio mini adalah :

- **Kriteria Studio Minimalis**
 - Studio dengan ruangan ukuran sedang.
 - *Hard Set* bongkar pasang sesuai yang ada
 - Tidak memakai peredam suara
 - *Lighting* tambahan
 - *Record camera* masing-masing, kemudian "dijahit" oleh editor

Level selanjutnya menempati posisi terlengkap akan sumberdaya alat maupun anggota tim produksi, yaitu Level Platinum. Adanya penambahan jumlah *crew* dan posisi lainnya (*floor director* dan *program director*), membuat konten audiovisual yang dihasilkan bertambah jenisnya. Tim bisa dibagi untuk membuat program reguler dan anggota tim lainnya dapat mengerjakan program-program spesial dan lebih kompleks seperti dokumenter.

Kondisi fasilitas studio dalam Level Platinum ini tentu akan semakin lengkap dengan adanya alat pemancar. Studio *talkshow* juga sudah dibuat permanen. Sehingga dalam setiap pembuatan

konten *talkshow* tidak dipusingkan dengan menentukan lokasi syuting, perizinan, survei lokasi, peralatan yang dibutuhkan dan bongkar pasang set up studio. Berikut kebutuhan yang perlu dilengkapi untuk mendapatkan studio mini yang berkualitas, antara lain :

- **Kriteria Studio Mini**
 - Studio ukuran minimal 4 x 6 Meter
 - *Hard Set* tetap
 - *Full* peredam
 - *Lighting* terpasang
 - *Record by system*

Dengan kelengkapan sumberdaya alat dan manusia dalam memproduksi konten audiovisual diharapkan *output* yang dihasilkan memiliki kualitas lebih baik. Tidak hanya menghadirkan konten yang menarik dan layak tonton, namun video tersebut dapat menjadi jembatan untuk mengomunikasikan program-program pemerintah kepada masyarakat luas.



BAB IV

MANAJEMEN DATABASE KONTEN AUDIOVISUAL



Arsip atau dokumentasi kegiatan menjadi bagian penting dalam setiap kehidupan. Bagi individu maupun organisasi, arsip merupakan suatu elemen penting yang diperlukan. Pengarsipan juga mutlak dilakukan dalam sebuah produksi. Dalam hal pemberitaan, keberadaan arsip yang tertata dengan baik dan disimpan dengan baik di perpustakaan akan memudahkan tim redaksi untuk menganalisis setiap isu yang berkembang.

Beberapa stasiun televisi biasanya membuat dua bagian *library*, yakni *library news* yang mengelola semua materi hasil liputan dan materi siap tayang dari editing, dan *library* yang mengelola materi tayang dari produksi atau *non-news*. Dibuat demikian biasanya untuk memudahkan dalam melayani user dari dua departemen yang berbeda. Walaupun dalam penyimpanan materi tadi bisa saja dalam satu server yang sama.

Selain server yang walau bagaimanapun pasti ada limitasi untuk penyimpanan file-file dalam bentuk audiovisual, biasanya akan ada tempat penyimpanan lain yakni hardisk eksternal atau sebuah tape dalam bentuk LTO atau Linear Tape-Open. LTO ini terus dikembangkan agar bisa menampung lebih banyak data, hingga saat ini sedang dikembangkan LTO-10 yang bisa menampung data hingga 48 *terabyte*. Yang berarti dalam satu tape bisa menampung hingga ratusan jam materi audiovisual. Ya dalam LTO-lah file-file ini disimpan terakhir kali setelah server tidak lagi bisa menampung. Karenanya di server sendiri dibatasi waktu penyimpanan baik materi hasil *shooting* maupun materi dari editing yang siap tayang. Bagian *library*-lah yang melakukan pemindahan materi dari server tersebut ke dalam LTO dengan catatan yang rapi sehingga kelak jika dibutuhkan materi tersebut akan dengan mudah untuk mencarinya.



Sumber foto: Istimewa

Ada banyak materi audiovisual yang harus dikelola oleh bagian *library*. Untuk liputan berita lokal misalnya, maka *library* akan mengingest materi tersebut dari *cameraman*. Untuk televisi skala nasional atau televisi sebagai pusat dari televisi berjaringan, materi hasil *shooting* juga didapat dari berbagai kontributor di daerah. Untuk mengurus semua itu akan ada Korda atau koordinator daerah yang akan menerima materi liputan dari daerah.

Melalui jaringan internet, para peliput di daerah mengirim materi hasil shooting dengan fasilitas *send-video* sehingga dengan cepat materi tersebut bisa diunduh oleh kordinator daerah yang berada di stasiun televisi pusat tersebut. Selain materi hasil liputannya, mereka juga akan mengirim naskah serta keterangan dari hasil liputannya itu. Setelah diunduh oleh Korda, materi tadi kemudian disimpan di *server library*. Sehingga berikutnya materi tadi bisa diakses oleh produser yang kemudian ia akan oleh menjadi materi berita siap tayang.

Secara garis besar, pengelompokkan arsip terbagi beberapa jenis, antara lain adalah:

- a. Arsip tekstual yang biasa/umum digunakan adalah arsip kertas, di dalamnya meliputi surat, memo, nota dinas, laporan, termasuk pula di dalamnya adalah jenis arsip peta, gambar teknik, dan lain-lain.
- b. Arsip media baru adalah arsip dengan media penyimpanannya bukan dalam bentuk tekstual, misalnya foto, film, rekaman suara/kaset, video, *microform* bisa dalam bentuk *microfilm*.
- c. Arsip elektronik, yaitu arsip yang tidak dapat dibaca langsung tetapi membutuhkan peralatan khusus untuk melakukannya. Jenis arsip ini misalnya disket, *harddisk*, *flash*, dan lain-lain.

A. PENGELOLAAN KONTEN AUDIOVISUAL

Manajemen pengelolaan audiovisual adalah sistem aktivitas perpustakaan audiovisual untuk operasional dengan atau melalui tenaga library secara efisien untuk mencapai tujuan perpustakaan. Adapun jenis aktivitas perpustakaan audiovisual antara lain:

- a. Akuisisi bahan pustaka audiovisual seperti berupa *pita magnetis*, *optic*, *memory card*, *SD card*, *express card*, *cididisk HD* atau *external hardisk*.
- b. Prosesing bahan pustaka audiovisual, termasuk katalogisasi dan klasifikasi.
- c. Penyimpanan dan penelusuran (*retrieval*) bahan pustaka audiovisual.
- d. Pengaturan koleksi audiovisual *library*.
- e. Layanan sirkulasi bahan pustaka audiovisual.
- f. Layanan *database*.

Library (archive) pada stasiun televisi biasanya memiliki ciri khas yang lebih spesifik. Itu dilakukan untuk menjaga kualitas audiovisual agar tetap layak ditayangkan dan memudahkan



Sumber foto: Istimewa

interkoneksi antara pengelola program/divisi/departemen pada stasiun televisi dengan stasiun penyiaran di daerah-daerah dalam sistem stasiun berjaringan. Namun kini, kehadiran teknologi komputer dan Internet semakin mendukung optimalisasi kinerja *library* yang bertransformasi menjadi kepastakaan digital (*digital library*). *Digital library* adalah kepastakaan tanpa batas karena dapat diakses dari tempat jauh oleh pemakai yang bukan anggota kepastakaan.

Library audiovisual atau bisa disebut arsip pandang dengar adalah arsip dalam bentuk gambar dan/atau suara apapun bentuk dan coraknya, yang dapat dilihat dan didengar, arsip jenis kemudian dikelompokkan lagi menjadi:

- a. Arsip citra bergerak atau *moving image*, yaitu arsip yang isi informasinya terekam dalam media citra bergerak seperti film gambar hidup (*motion picture*) dan video;
- b. Arsip gambar *static*, yaitu arsip yang informasinya berupa citra dalam sinyal suara dengan menggunakan sistem perekam tertentu;
- c. Arsip bentuk mikro, yaitu media yang berisi miniature atau image berbentuk mikro (microfilm). Bentuk ini ada yang dinamakan microfilm dan microfische.

Arsip video atau audiovisual adalah arsip yang isi informasinya berupa gambar bergerak, terekam dalam rangkaian fotografik dan suara pada *pita magnetic* yang penciptaanya menggunakan media teknologi elektronik. Pengertian arsip video hanya dapat dimengerti kalau kita mengetahui perekam sendiri, berikut merupakan jenis perekamnya:

1) Pita video (*video tape*).

Pita video merupakan pita magnetic yang menyimpan gambar baik dengan ataupun tanpa suara yang dapat dilihat secara elektronik.

2) *Video Disk* atau kaset video.

Video disk sebuah media datar berbentuk bundar atau cakram yang berada di atas permukaan yang digunakan untuk merekam dan menyimpan gambar.

Media perekaman audiovisual televisi adalah semua jenis media atau material yang merekam sinyal audio dan audiovisual dengan teknologi perekaman/kamera. Media penyimpanan audiovisual suatu proses produksi dengan teknologi *comcorder*, *feeding*, *streaming*, dan sebagainya yang memungkinkan semua data (informasi audiovisual) yang ada didokumentasikan/disimpan menjadi file *database* pada media atau material digital.

Setidaknya sebelum tahun 2010-an, umumnya masih menggunakan media perekam dan penyimpanan dengan pita magnetis (Betacam, DVC Pro, Mini DV). Pita magnetis yang berwujud kaset-kaset akan didokumentasikan berdasarkan kategori yang teridentifikasi melalui nomor panggil pada *database* di sistem *library*.

Seiring berkembangnya teknologi, perekaman dan penyimpanan, selain masih ada yang menggunakan pita magnetis, kebanyakan sudah beralih ke *memory card*. Hal itu tentu saja sangat berkaitan dengan peralatan kamera yang digunakan.

Stasiun televisi yang berdiri sebelum tahun 2010 tentu memiliki *library* audiovisual analog. Fungsinya, yaitu untuk melakukan pendokumentasian dan pemeliharaan dokumen produksi. Media pita magnetis memerlukan penanganan khusus seperti suhu, kelembaban, terhindar dari jamur dan cara menyimpannya agar pita tidak lengket.

Kepustakaan analog memiliki standar penyimpanan agar dapat mempertahankan kualitas pita magnetis dan film, seperti membutuhkan kapasitas ruangan yang besar, dilengkapi dengan lemari partisi bersekat sesuai kategori jenis/ukuran sehingga terlihat rapi dan mudah untuk akses mengambilnya.

Pada kegiatan penyiaran televisi, masukan program acara dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu Program Acara Siaran tidak langsung (*Taping*) dan Program Acara Siaran Langsung (*Live*). Kedua jenis program penyiaran tersebut melewati proses panjang sebelum dapat ditayangkan oleh sebuah stasiun televisi.

Program Acara Siaran Tidak Langsung (*Taping*)

Karena disebut sebagai siaran tidak langsung, maka program acara tersebut kejadiannya sudah dilakukan terlebih dahulu, baru kemudian dilakukan proses penyempurnaan, baik sistem audio melalui mixing atau dubbing dan sistem video melalui proses editing, titling, chroma key, dan sebagainya.



Sumber foto: Istimewa

Pada program acara siaran tidak langsung harus melalui bagian rekaman atau recording yang dikenal dengan istilah ruang transfer (*transfer room*). Sebagai bagian yang terintegrasi secara total, peranannya juga sangat penting. Karena sebagai penyangga siaran, bagian transfer memberikan input materi siaran yang sudah siap tayang. Fungsi utama bagian transfer adalah sebagai berikut:

- Sebagai perekam materi-materi *live* atau keperluan siaran tunda
- Sebagai perekam acara *off-air* (hasil *on air* yang sudah ke masyarakat), guna keperluan saksi ke pemasangan iklan (*broadcast on air witness*).
- Sebagai perekam materi-materi dari luar negeri, di mana bagian ini akan mentransfer ke sistem Indonesia, yakni PAL. Sebagai contoh, materi film dari Jepang atau Amerika yang berformat NTSC harus di-convert ke PAL terlebih dahulu.
- Sebagai perekam materi yang berformat non-digital (Beta

SP), misalnya materi-materi yang berformat *U-matic*, *Beta-analog*, *DVC-Pro*, *S-VHS*, dan lain-lain.

Program Acara Siaran Langsung

Siaran langsung atau "*live event*" merupakan salah satu jenis program acara pada stasiun televisi *broadcasting*. Siaran langsung dapat dibedakan dalam dua kategori besar, yaitu siaran langsung dari studio atau di area stasiun televisi itu sendiri dan siaran langsung yang berasal dari luar area stasiun televisi tersebut, baik di dalam maupun di luar kota.

Program siaran langsung (*live*) mempunyai keunggulan tersendiri dibandingkan program regular yang sudah terekam (*taping*). Sebab acara tersebut mempunyai realitas tinggi atau benar-benar sesuai dengan kenyataan saat itu sehingga apa pun yang tertayang atau yang terlihat pada layar kaca merupakan gambaran nyata pada saat itu, baik dari sisi waktu maupun lokasi.



Sumber foto: Istimewa

Media Penyimpanan Audiovisual

Pada teknik video sebenarnya hanya dikenal dua format, yaitu format analog, seperti Sony Betamax, VHS, Beta SP, Umatic, Hi8, serta Betacam Digital (sebagian besar televisi broadcasting saat ini menggunakan format ini) dan format digital atau Digital Video (DV), seperti VCD, DVD, mini DV sampai Server Video dengan format MPEG (*Motion Pictures Expert Group*). Sebenarnya terdapat perbedaan mendasar antara video analog dan digital. Sebagai asumsi, pesawat televisi yang ada sekarang umumnya merupakan *display* analog. Bedanya sinyal video analog yang ditampilkan pada pesawat televisi tersebut ditransmisikan melalui kabel atau pancaran udara, yang merupakan hasil dari berbagai bentuk gelombang kontinyu. Dengan kata lain, nilai sinyal tersebut pada saat tertentu berada di nilai maksimum dan minimum. Sedangkan kalau sinyal digital yang digunakan oleh komputer berbentuk biner, yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum dan maksimum. Nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum adalah 1.

Hampir sebagian besar keperluan video dihadirkan dalam bentuk digital, bahkan di dunia musik, *system mastering*, editing, dan distribusi melalui CD atau *Website* telah seutuhnya berbentuk digital. Namun, kita tidak dapat begitu saja meninggalkan format analog. Sebab banyak peralatan profesional yang masih menggunakan teknik analog sehingga perlu konversi terlebih dahulu, baik video maupun kamera. Memang kendala utama format analog adalah adanya noise serta penurunan kualitas gambar jika dilakukan beberapa *transferring* sehingga dalam sistem video analog koneksi yang digunakan antarperangkat merupakan hal yang cukup penting.



Sedangkan pada sistem atau format digital (biner), setiap video akan dikerjakan secara digital atau dikonversikan dulu ke dalam format digital. Seandainya kita mempunyai sistem peralatan berformat analog, seperti VCR, VTR atau *camera camcorder*, maka langkah pertama kita harus ubah dahulu ke format digital atau istilahnya *digitize video* dengan bantuan *video capture*.

Banyak *hardware* maupun *software video capture* yang beredar di pasaran. Yang jelas fungsinya sama, yaitu mengubah video analog ke format digital. Setelah proses *digitize* selesai, selanjutnya dilakukan langkah berikutnya seperti melakukan editing, menambah efek, atau melakukan proses kreatif lainnya.

Jika langkah-langkah manipulasi visual selesai baru kita bisa distribusikan dalam bentuk tetap format digital asli untuk keperluan Website, misalnya burning ke VCD dan DVD bahkan

dapat kita kembalikan ke bentuk asal (berformat analog) agar dapat di-*preview* ulang oleh VCR, VTR maupun *camera camcorder*. Akan tetapi, jika peralatan kita semuanya berformat digital, seperti camera digital, maka kita dapat langsung mentransfer data-data yang ada ke dalam komputer atau server yang berbasis *harddisk*. Di sini bahkan lebih mudah bagi kita dalam melakukan proses kreatif seperti editing, titling, dan sebagainya. Yang jelas proses transfer data atau koneksi yang diperlukan hanya *firewire* atau dikenal dengan IEEE 1394.

Perpustakaan di stasiun televisi pada umumnya mengoleksi media perekaman baik yang berbasiskan tape magnetik, maupun cakram optik. Media yang dipergunakan untuk penyuntingan dan pendokumentasian program biasanya menggunakan format *betacam* baik analog maupun digital, DVC PRO atau *MiniDV*, selain server. Untuk standar *On Air*, Trans TV menggunakan format DVC PRO. Untuk perekaman log tape menggunakan VHS dan DVD. Untuk keperluan bukti tayang menggunakan DVD.

B. DISTRIBUSI KONTEN AUDIOVISUAL

Pengelolaan *library* adalah kegiatan menyusun intelektual dan fisik arsip dengan menggunakan prinsip-prinsip kearsipan yaitu asal-usul dan asas aturan asli untuk menjamin arsip disimpan ditempat yang tepat dengan fasilitas yang tepat dan dapat ditemukan kembali secara mudah, cepat dan tepat. Berikut ini merupakan praktik pengelolaan arsip video (*Moving Image*).

a. Identifikasi Arsip

Identifikasi arsip video adalah kegiatan untuk mengetahui konteks arsip video dalam hubungannya dengan tugas

dan fungsi organisasi dan sistem penataan ketika masih aktif. Identifikasi juga dapat diartikan sebagai proses pendataan arsip yang meliputi :

- 1) Pendataan fisik arsip (*technical handling*)
- 2) Pendataan informasi arsip (*Intellectual handling*)

b. Deskripsi

Deskripsi adalah kegiatan untuk menggambarkan seluruh informasi yang terkandung dalam arsip video baik data teknis maupun data intelektual. Tujuan deskripsi arsip video sendiri adalah agar informasi yang terkandung dalam arsip video dapat ditemukan dengan mudah saat dibutuhkan antara lain :

- 1) Skema Pola Klasifikasi
- 2) Pelaksanaan Deskripsi

c. Manuver

Manuver arsip merupakan proses pengurutan arsip berdasarkan skema. Kegiatan ini dilakukan dengan cara memanggil tiap item skema-skema secara urut diikuti pengumpulan dan penataan arsip secara kronologis. Hal ini dimaksudkan agar arsip tertata secara sistematis dan mempermudah dalam penemuan kembali.

- 1) Pemberian Nomor Definitif
- 2) Manuver Kartu Deskripsi
- 3) Manuver Arsip *Moving Image*

d. Penataan Arsip Moving Image

Pengelolaan *library* perlu dilaksanakan dengan manajemen kearsipan (*records management*) yang baik dan benar, seperti dengan adanya pemisahan arsip dan non arsip. Pengelolaan arsip tidak hanya dilakukan pada fisik arsip,

namun isi informasi arsip pun harus dijaga keaslian dan keautentikannya. Penataan berkas (*filing systems*) adalah penempatan naskah ke dalam suatu himpunan yang tersusun secara sistematis dan logis sesuai dengan konteks kegiatannya sehingga menjadi satu berkas karena memiliki hubungan informasi, kesamaan jenis atau kesamaan masalah dari suatu unit kerja. Adapun langkah penataannya yaitu sebagai berikut:

1. Mengurutkan
2. Langkah praktik
3. Memasukan kedalam rak arsip

e. Penyimpanan Koleksi

Penyimpanan atau penjajaran merupakan proses penempatan koleksi disebuah tempat penyimpanan khusus atau rak. Pada penyimpanan kaset video sebaiknya diletakkan pada rak-rak dengan kemasannya masing-masing. Penggunaan rak dari bahan logam tidak berpengaruh terhadap kemagnetan bahan tersebut, tetapi apabila video-video tersebut diletakkan di lokasi yang panas, terang, dan terpengaruh medan magnet maka bahan-bahan tersebut akan mudah mengalami kerusakan (Harrison, 1980). Selain dalam penyimpanan kaset video juga perlu diperhatikan perawatan alat yang digunakan untuk merekam, memutar ulang, penyuntingan, karena kerusakan yang terjadi pada alat dapat merusak kaset video yang sedang diputar pada alat tersebut (wheeler, 2002: 9).

Kaset video merupakan media penyimpanan untuk jangka pendek. Menurut Dr. John W.C. Van Bogart dalam *Magnetic*



Sumber foto: Istimewa

Tape Storage and Handling A Guide for Libraries and Archives (1995: 19) menyebut bahwa perkiraan daur hidup maksimal kaset video *magnetik* sekitar 13 tahun. Daur hidup tersebut juga bergantung pada kondisi yang mendukung daur hidup ataupun mempersingkat daur hidup kaset video.

f. Sistem Temu Kembali Informasi

Sebuah perpustakaan tidak dapat beroperasi secara efektif jika hanya merupakan koleksi informasi tanpa pemahaman mengenai apa yang terdapat dalam koleksi tersebut. Tanpa pengertian itu akan memakan ratusan jam waktu penelusuran untuk menentukan apakah bahan yang diinginkan ada dalam perpustakaan video seribu jam. Pastinya, perpustakaan seperti itu takkan sering digunakan (Christel dan Pendyala, 1995).

Salah satu hal penting yang menjadi bagian tak terpisahkan dari sebuah perpustakaan adalah adanya proses temu

kembali informasi, dimana secara spesifik juga akan menyangkut penelusuran informasi. Temu kembali informasi sendiri merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menyediakan dan memasok informasi bagi pemakai sebagai jawaban atas permintaan atau berdasarkan kebutuhan pemakai (Sulistyo-Basuki, 1992).

Dalam proses temu kembali informasi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh penelusur atau intermediary, seperti kebutuhan pengguna, sistem temu kembali yang digunakan, dan strategi penelusuran yang digunakan.

Petugas *Library*

Setiap *library* tentu harus ada sumber daya manusia yang bertugas atau mengelola di dalamnya. Yang bertugas di bagian *library* televisi memang tidak disebut sebagai pustakawan juga tidak dinamai librarian. Walaupun pada dasarnya *library* di televisi secara kerja nyaris seperti *library* atau perpustakaan buku. Ia harus pandai menyimpan, mengatur, serta melayani para peminjamnya. Untuk menjadi seorang petugas *library* di televisi, ia dipastikan harus menyukai audiovisual, bisa mengoperasikan aplikasi komputer untuk keperluan *library*, serta menyukai seluk beluk perihal *filling*.

Walaupun tidak diwajibkan menguasai penyuntingan gambar karena petugas *library* memang tidak melakukan editing, namun baiknya petugas *library* bisa juga menggunakan *software* editing. Aplikasi yang mesti dikuasai oleh petugas *library* adalah aplikasi pengelolaan audiovisual misalnya *final cut server* atau *avid news server*



Sumber foto: Istimewa

serta berbagai *software* untuk ingest materi hasil *shooting*. Kecermatan dalam *filling*-lah merupakan syarat mutlak yang diperlukan oleh orang-orang yang akan bekerja di bagian *library*. Dan tentu saja kecepatan dalam *support* para *user* tadi, sebab ada kalanya para *user* memerlukan materi yang diperlukan secepat mungkin. Ya pada akhirnya bagian *library* harus memiliki jiwa *service to other*.

The background is a solid light blue color. In the upper left, there is a large, semi-transparent film reel with a strip of film extending from it. In the lower right, there is a strip of film with several frames, some of which are dark, suggesting they contain images. The film strip is curved and appears to be floating or draped.

BAB V

PEMBUATAN PROGRAM DAN PENJADWALAN

Stasiun radio dan televisi setiap harinya mengisi slot waktu siaran yang ada, menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya program apapun bisa menjadi pengisi slot waktu untuk disiarkan, selama program itu menarik dan berpotensi disukai penonton. Program itu juga tidak boleh bertentangan dengan kesusilaan, hukum, dan peraturan yang berlaku di mana media penyiaran itu beroperasi.

Umumnya, setiap stasiun televisi memiliki Departemen Program yang bertugas merencanakan, memilih dan menyusun acara. Menjadwalkan program siaran bukan pekerjaan yang mudah, mengingat program yang akan ditampilkan harus disesuaikan dengan karakter penonton, waktu penayangan dan kemampuan stasiun penyiaran berdasarkan visi dan misinya.

Adapun fungsi utama departemen program menurut Pringue-Starr-McCavitt adalah sebagai berikut;

1. Memproduksi dan membeli atau akuisisi program yang dapat menarik penonton tertentu.
2. Menyusun jadwal penayangan program atau *scheduling* program untuk menarik penonton yang diinginkan.
3. Memproduksi Informasi Layanan Publik dan promosi serta produksi iklan lokal.
4. Produksi dan akuisisi program-program lainnya untuk memuaskan ketertarikan publik.
5. Menciptakan keuntungan bagi pemilik media penyiaran.

Ketika membuat sebuah program, kita akan membutuhkan *outline* desain sebuah acara. *Outline* ini akan dijadikan pegangan untuk

mengisi konten dan pengembangan pada program tersebut. Contoh *outline* rancangan program berisi hal-hal sebagai berikut :

A. Latar Belakang Program

Latar belakang program berisi tentang alasan memilih program tersebut, dan alasan pemilihan tema dan judul program serta sub judul per episode.

B. Tujuan dan Manfaat Program

Berisi tentang tujuan pembuatan program yang dibagi atas tujuan untuk masyarakat, tujuan praktisi, tujuan akademis.

C. Referensi Pustaka dan Audiovisual

Buku dan program audiovisual apa saja yang menjadi literatur dalam pembuatan program TV.

D. Deskripsi Program

Kategori Program : (Hiburan, Pembelajaran, Informasi)

Media : (Televisi)

Format Program : (Dokumenter, Berita, Drama Televisi, *Talkshow*, *Game show*, dll)

Judul Program : (.....) umumnya tidak lebih dari tiga kata dan mudah diingat

Durasi Program : (.....) menit

Target Audience (segmentasi) :

- Umur : Anak (6 - 12) Remaja (13 - 17), Dewasa (18 - 35), Orang tua (36 - ke atas)
- Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan
- Status Ekonomi Sosial (SES) : A (Kelas atas), B (Menengah ke atas), C (Menengah ke bawah), D (Kelas bawah) (Maksimal pemilihan SES 2 tingkatan)

Karakteristik Produksi : *Live*, *live record* / *Taping*, *Record*.

Jam tayang dan alasan : 10.00 – 10.30 WIB. Pada jam – jam tersebut para ibu – ibu rumah tangga sedang berada di rumah (bila target *audience* adalah ibu-ibu).

Pengisi Acara : (Khusus untuk Non Drama)

Menentukan jadwal tayang dan presentase program dapat ditentukan berdasarkan target dan minat penonton. Kita bisa mendapatkan informasi ini melalui riset serta penelitian lain, termasuk jajak pendapat. Hal ini perlu dilakukan mengingat berdasarkan ketersediaan dan minat penontonlah program siaran disusun setiap harinya.

Lalu pada pukul berapa stok penonton berada di puncaknya?

Hampir di seluruh stasiun televisi Indonesia memiliki jumlah penonton terbanyak (*prime time*) pada kisaran pukul 18.00 WIB sampai 23.00 WIB. Karena pada waktu tersebut, biasanya keluarga lengkap berada di rumah dan bersama-sama bisa menonton siaran televisi. Para pemasok iklan banyak yang mengincar program-program yang disiarkan pada *golden hour* ini.

Program untuk kaum Ibu ditempatkan pada waktu yang sesuai dengan waktu selama Ibu-ibu dan sebagian keluarga berada di rumah. Biasanya program dengan target ibu-ibu akan menempati jam siaran antara pukul 08.00 WIB sampai pukul 11.00 WIB pagi. Pada sore hari bisa menjadi acuan untuk menayangkan program acara yang sesuai dengan dunia anak-anak, karena mereka sudah kembali dari sekolah.

Ketika penonton mendapatkan tayangan yang menarik dan sesuai minat dan kebutuhannya, maka mereka akan sulit

berpindah ke program lainnya. Hal ini menjadi titik awal sebuah program mendapat tempat di hati pemirsanya.

Keputusan jadwal tayang program pada stasiun penyiaran publik harus menerapkan dua strategi penting menurut *Pringle-Starr-McCavitt*, yaitu;

a. Prinsip aliran *audience* berlanjut (*flow through*)

Strategi ini untuk memindahkan *audience* dari satu program ke program berikutnya pada stasiun yang sama. *Audience* akan tetap dipertahankan untuk tetap menyaksikan program selanjutnya. Strategi ini tentunya dapat dilakukan apabila ada dua program sejenis yang saling berdekatan (menempel).

b. Prinsip program berbeda (*counter programming*)

Strategi ini untuk menarik *audience* dari stasiun lain dengan menyiarkan program yang dapat memenuhi keinginan *audience* yang belum terpenuhi kebutuhannya dari program yang ada (pada stasiun televisi *competitor*). Berbeda program pada waktu yang bersamaan adalah kata kunci untuk strategi *counter programming*.

Untuk siaran televisi yang dikelola pemerintah, keberadaan 34 kementerian yang ada saat ini merupakan aset untuk keragaman konten yang dapat ditayangkan. Masing-masing lembaga tentu memiliki topik menarik dan perlu diketahui oleh masyarakat Indonesia secara luas. Berikut gambaran jadwal tayang bulanan untuk sebuah siaran televisi yang dikelola pemerintah seperti GPR TV - Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo).

	M-1 M-2 M-3 M-4	M-1 M-2 M-3 M-4	M-1 M-2 M-3 M-4	M-1 M-2 M-3 M-4
5:00 AM	Kementerian Agama Islam	Kementerian Agama - Hindu	Kementerian Agama - Islam	Kementerian Agama - Budha
6:00 AM	Kemenkes	Kemenpora	Kemenkes	Kemenpora
7:00 AM	Kemen. Kop & UMKM	Kementan	Kemen. Kop & UMKM	Kementan
8:00 AM	Kemen. Peranan Wanita	Kemensos	Kemen. Peranan Wanita	Kemensos
9:00 AM	Kominfo	Kemen Pu & PR	Kominfo	Kemen BUMN
10:00 AM	Kemenpar	Kemen. DKP	Kemenpar	Kemen. DKP
11:00 AM	Kemenlu	Kemen. PDDT	Kemenlu	Kemen. PDDT
12:00 PM	Kemenkeu	Kemen. LH	Kemenkeu	Kemen. LH
1:00 PM	Kemendag	Kemendagri	Kemendag	Kemen Pu & PR
2:00 PM	Kemenaker	Kemenhuham	Kemenristek PT	Kemensekneg
3:00 PM	Kemendistri	Kemen BUMN	Kemenparneg Refbiro	Kemenkamaritiman
4:00 PM	Kemendikbud	Kemendikbud	Kemendikbud	Kemendikbud
5:00 PM	Kemendikbud	Kemendikbud	Kemendikbud	Kemendikbud
6:00 PM	Kemen BUMN	Kemenhub	KemenkorPM&K	Kemenkeu
7:00 PM	Kemen Pertahanan	KemenKorpolhukam	Kemen. LH	Kemenbapenas
8:00 PM	Kemensekneg	KemenKoper	Kemen. LH	Kemen. PDDT
9:00 PM	Kemenparneg Refbiro	KemenAgria & TR	Kemensekneg	Kemenhuham
10:00 PM	Kemenristek PT	Kemen. Kop & UMKM	Kemen BUMN	KemenkorPM&K
11:00 PM	KemenkorPM&K	Kemen. Kop & UMKM	Kemendistri	Kemen BUMN
12:00 AM	Kemen ESDM	Kemendag	Kemenaker	Kemen BUMN
1:00 AM	Kemenbapenas	Kementan	Kemen. DKP	Kemenhub
2:00 AM	Kemenpar	Kemensekneg	Kemenpar	Kemenpar
3:00 AM	Kemenkamaritiman	KemenkorPM&K	Kemenhuham	KemenKoper
4:00 AM	Kemen. PDDT	KemenkorPM&K	Kemenhuham	KemenKorpolhukam

	M-1 M-2 M-3 M-4	M-1 M-2 M-3 M-4	M-1 M-2 M-3 M-4
5:00 AM	Kementerian Agama - Islam	Kementerian Agama	Kementerian Agama - Nasrani
6:00 AM	Kemenkes	Kemenpora	Kemenlu
7:00 AM	Kemenpar	Kemenkes	Kemenpora
8:00 AM	Kemen. Peranan Wanita	Kemen. Kop & UMKM	Kemen. LH
9:00 AM	Kominfo	KemenkorPM&K	Kominfo
10:00 AM	Kemen ESDM	Kemen. DKP	Kemen ESDM
11:00 AM	Kementan	Kemen. PDDT	Kemenhuham
12:00 PM	Kemen BUMN	Kemenbapenas	Kemenkamaritiman
1:00 PM	Kemenhub	KemenKoper	Kemen. PDDT
2:00 PM	Kemenaker	KemenkorPM&K	KemenAgraria & TR
3:00 PM	KemenKorpolhukam	KemenKorpolhukam	KemenAgraria & TR
4:00 PM	Kemendikbud	Kemenpar	Kemen BUMN
5:00 PM	Kemendikbud	Kemenpar	Kemenkeu
6:00 PM	Kemendag	Kemenristek PT	Kemenkeu
7:00 PM	Kemen Pertahanan	Kemenindustri	Kemen. Peranan Wanita
8:00 PM	Kementan	Kemenristek PT	Kemen. Peranan Wanita
9:00 PM	Kemenbapenas	Kemenristek PT	Kemensekneg
10:00 PM	Kemenbapenas	Kemen Pertahanan	Kemensos
11:00 PM	Kemen. DKP	Kemen Pertahanan	Kemenaker
12:00 AM	Kemen. DKP	Kemenkamaritiman	Kemenaker
1:00 AM	Kemendagri	Kemensekneg	Kemenpar
2:00 AM	Kemendagri	Kemenparneg Refbiro	KemenKorpolhukam
3:00 AM	Kemenlu	Kemen Pu & PR	Kemenhub
4:00 AM	KemenAgraria & TR	Kemen. PDDT	Kemenhub

DAFTAR PUSTAKA

Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Pinus Book Publisher, Yogyakarta

Permadi Indrajaya, Doddy. 2010. *Buku Pintar Televisi*. Ghalia Indonesia

Saroengallo, Tino. 2008. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Intisari, Jakarta

Mabruri, A. 2010. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Nondrama, News & sport*. Mind 8 Publishing House, Depok

Holland, Patricia. 2000. *The Television Handbook*. Routledge, London

Mike Fancher dalam *Handbook Broadcaster Development Program Trans7*. 2008

Larry King dalam *Handbook Broadcaster Development Program Trans7*. 2008

Umbara, Diki dan Wahyu Wary Pintoko. *How to be Come a Cameraman*. Motion Publishing

<https://www.legatomusiccenter.com/learn-more/stage-lighting/jenis-jenis-lampu-panggung>

Ayawalia, Gerzon R. 2008. *Dokumenter dari Praproduksi hingga Produksi*.

Khasali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan; Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*.

Naratama, Rukmananda. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single Kamera dan Multi Kamera*. Grasindo, Jakarta

Pringle, Peter dan Michael Starr. 1991. *Electronic Media Management*. Focal Press

<https://media.neliti.com/media/publications/162786-ID-penggunaan-perangkat-lunak-dalam-pengelo.pdf>

https://books.google.co.id/books?id=pCw3DgAAQBAJ&pg=manajemen+database+konten+audiovisual&source=bl&ots=LYaNqrk6v9&sig=ACfU3U3UoMfcYea_oCtHTmpwegSUwCE7BA&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwio3__7-ezgAhUv8HMBHYvsBeMQ6AEwAXoECAIQAQ#v=onepage&q&f=true

<https://dikiumbara.wordpress.com/2015/02/22/library-televisi-pustakawan-audio-visual/>

<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160915-RB13S38p-Pengolahan%20kaset.pdf>

Buku Manajemen Pertelevision Modern oleh Andi Fachruddin, Universitas Mercu Buana

Buku Teknik Dasar Videografi, Sarwo Nugrohom S.Kom, M.Kom

DAFTAR SUMBER GAMBAR:

Halaman 6	: thegolfclub.info
Halaman 16	: foto-1: The Mekon River (BBC) Foto-2: Youtube Trans Media
Halaman 17	: MetroTV (Youtube)
Halaman 18	: Youtube
Halaman 19	: Youtube
Halaman 20	: BBC
Halaman 21	: Korea Style (BBC Youtube)
Halaman 22	: Dokumenter Hoop Dream
Halaman 23	: Planet Earth
Halaman 24	: Megafactories (Nat Geo)
Halaman 25	: Homicide Hunter (Youtube)
Halaman 26	: TransTV
Halaman 27	: Redaksi Trans7
Halaman 30	: Youtube TransTV
Halaman 31	: Transmedia
Halaman 32	: Youtube
Halaman 34	: Foto-1: Mata Najwa Trans7 Foto-2 : Youtube
Halaman 35	: Youtube Yayasan Jantung Indonesia
Halaman 37	: Youtube
Halaman 38	: Youtube Trans Media
Halaman 39	: NetTV
Halaman 40	: TransTV
Halaman 41	: foto-1: TransTV Foto22: CNBC
Halaman 42	: Youtube Trans Media
Halaman 43	: OVJ Trans Media
Halaman 44	: Youtube
Halaman 45	: Youtube

Halaman 54	: Foto-1: mindafilm.com Foto-2: mainbasket.com
Halaman 71	: foto-2: si-media.tv
Halaman 72	: broadstream.com
Halaman 80	: Foto-3: ryannigelphotography.com
Halaman 89	: Youtube Mata Najwa
Halaman 105	: gust.tv
Halaman 107	: facebook.com
Halaman 110	: emaze.com
Halaman 111	: Creative COW News
Halaman 117	: bimtek.lpimp.co.id
Halaman 119	: perpustakaan.mahkamahagung.go.id

Buku ini merupakan tutorial mengenai standar pengelolaan konten audiovisual. Dibuat guna menjadi panduan bagi satuan-satuan kerja kehumasan (biro humas) seluruh instansi pemerintah baik di tingkat pusat maupun daerah. Dengan buku panduan ini, pengelolaan konten audiovisual akan lebih tertata, seragam, tersistem, dan terstandar. Mengelola dokumentasi berkonten audiovisual, dengan buku ini akan lebih memudahkan setiap satuan kerja kehumasan.

Ruang lingkup buku ini mencakup empat hal. Pertama, jenis konten audiovisual seperti berita pendek, feature, documenter, talkshow, iklan layanan masyarakat, magazine, reality show, variety show, dan drama. Kedua, standar konten audiovisual. Berisi model produksi pada masing-masing jenis konten. Ketiga, standar pengelolaan konten audiovisual. Dalam hal ini diuraikan mengenai sarana prasarana dalam dokumentasi audiovisual, sumber daya manusianya, alur produksi konten audiovisual, pra produksi, produksi, pasca produksi, serta klasifikasi pengelolaan konten audiovisual.

Dan keempat, mengenai manajemen database konten audiovisual. Bagaimana mengelola hasil produksi, terutama terkait dengan tempat penyimpanan, metode penyimpanan, penamaan folder dan hal lain yang memudahkan kita mencari data audiovisual yang diperlukan suatu waktu. Pengelolaan manajemen database konten audiovisual juga mencakup alur distribusi konten audiovisual. Semoga buku ini memberi manfaat luas bagi insan kehumasan Kementerian dan Lembaga Pemerintah, dalam menyebarkan program dan kerja pemerintah melalui tayangan video yang tak hanya informatif tapi juga menarik. Selamat berkarya.

