



**PRODUSER DALAM PEMBUATAN PROGRAM TELEVISI *FEATURE*
BERBASIS *SPLIT SCREEN* BERJUDUL DUNIA TANPA BATAS**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

Oleh:

FUAD AMSYARI ANANTO

14510160012

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

**PRODUSER DALAM PEMBUATAN PROGRAM TELEVISI FEATURE
BERBASIS SPLIT SCREEN BERJUDUL DUNIA TANPA BATAS**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia

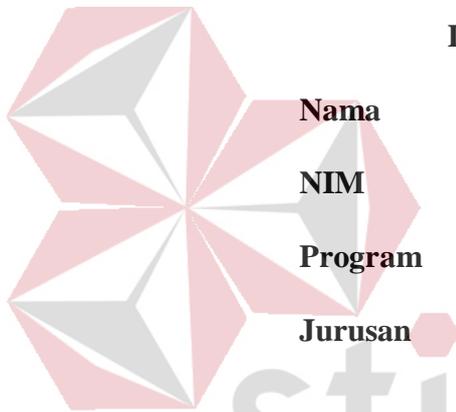
Disusun Oleh:

Nama : FUAD AMSYARI ANANTO

NIM : 14.51016.0012

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia



stikom
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

Tugas Akhir

**PRODUSER DALAM PEMBUATAN PROGRAM TELEVISI FEATURE
BERBASIS SPLIT SCREEN BERJUDUL DUNIA TANPA BATAS**

Dipersiapkan dan disusun oleh

FUAD AMSYARI ANANTO

NIM: 14.51016.0012

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 29 Januari 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. Karsam, MA., Ph.D.
2. Novan Andrianto, M.I.Kom

Pembahas

1. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
STIKOM SURABAYA

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Fuad Amsyari Ananto
NIM : 14.51016.0012
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Produser Dalam Pembuatan Program Televisi Feature Berbasis Split Screen Berjudul Dunia Tanpa Batas

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Januari 2018



Fuad Amsyari Ananto
NIM: 14.51016.0012

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

*“Dunia Hanya Sementara, Akhirat Selamanya. Cari Dunia Untuk Akhiratmu
Agar Tidak Menyesal Disana”*

stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN



Ku persembahkan untuk Bangsa dan Tanah Airku serta Kedua Orangtuaku

INSTITUT BISNIS

DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan program acara televisi *feature* dengan judul Dunia Tanpa Batas episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial *entrepreneur* hal ini di latar belakang masih banyak yang belum mengetahui tentang sosial *entrepreneur* dan memandang sebelah mata orang disabilitas. Dapat dilihat dengan minimnya lapangan pekerjaan yang bersedia menampung orang disabilitas untuk bekerja walaupun pemerintah sudah menetapkan peraturan baru untuk menerima penyandang disabilitas sebanyak 10% dari jumlah karyawan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi literatur dan studi eksisting. Pengaplikasian alur dalam program acara televisi *feature* ini menggunakan cerita yang beruntut. Hal ini dilakukan agar dalam program acara televisi *feature* ini mudah dipahami pemirsa televisi. Hasil dari Tugas Akhir ini adalah program acara televisi *feature* tentang judul Dunia Tanpa Batas episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial *entrepreneur*.

Dengan dibuatnya program acara televisi *feature* ini, diharapkan dapat memahami tentang sosial *entrepreneur* dan tidak memandang sebelah mata penyandang disabilitas.

Kata kunci: Program Acara Televisi *Feature*, Tiara *Handicraft*, Disabilitas, Sosial *Entrepreneur*.

KATA PENGANTAR

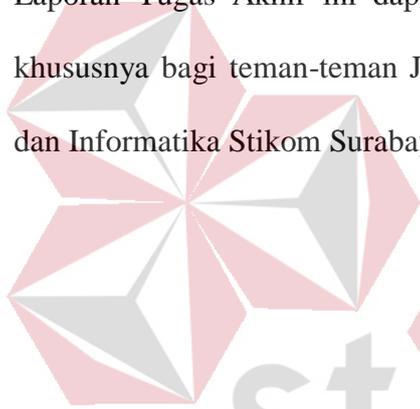
Puji syukur kehadiran Allah Subhana Wa Ta'ala atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial *entrepreneur* dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang Tua serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Tugas Akhir.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Bapak Karsam MA., Ph.D selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya sekaligus Dosen Pembimbing I.
5. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Pembahas.
7. Ibu Titik Winarti dan sekeluarga selaku pemilik Tiara *Handicraft*.
8. Seluruh narasumber, yakni Mas Slamet, Mas Ucil, Mbak Heni dan yang lain.
9. Teman satu tim Tugas Akhir ini, yakni Rike Verlita Sari.

10. Teman-teman di Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya serta bermanfaat bagi masyarakat luas.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
Surabaya, 29 Januari 2018

stikom
Penulis
SURABAYA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	5
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	6
1.4 Tujuan Penciptaan.....	6
1.5 Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Program Televisi.....	8
2.2 Format Acara Televisi	12
2.3 Produser	13
2.4 Program Televisi <i>Feature</i>	14
2.5 Jenis <i>Feature</i> Televisi.....	14
2.6 Film <i>Feature</i>	17
2.7 Disabilitas	18
2.8 <i>Handicraft</i>	19
2.9 <i>Tiara Handicraft</i>	20
3.0 Sosial <i>Entreprenuer</i>	21
BAB III METODE PENCIPTAAN	23
3.1 Metode Penelitian	23
3.2 Obyek Penelitian.....	24
3.3 Lokasi Penelitian.....	25
3.4 Sumber Data	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5.1 Program Televisi.....	28
3.5.2 Format Acara Televisi	29

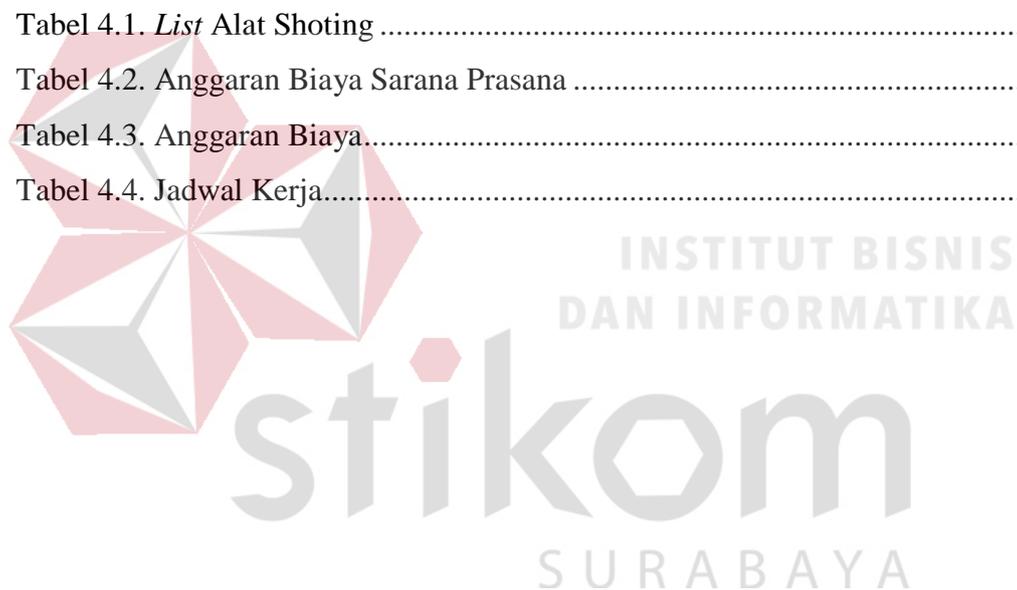
3.5.3 Produser	30
3.5.4 Program Televisi <i>Feature</i>	31
3.5.5 Jenis <i>Feature</i> Televisi	31
3.5.6 Film <i>Feature</i>	32
3.5.7 <i>Handicraft</i>	33
3.5.8 Tiara <i>Handicraft</i>	34
3.5.9 Sosial <i>Entrepreneur</i>	35
3.6.0 Disabilitas	36
3.6 Teknik Analisa Data	37
3.6.1 Menyajikan Data	38
3.6.2 Kesimpulan	40
BAB IV PERANCANGAN KARYA	41
4.1 Pra Produksi	41
4.1.1 Naskah	42
4.1.2 Manajemen Produksi	44
4.2 Produksi	55
4.3 Pasca Produksi	59
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	60
5.1 Produksi	60
5.2 Pasca Produksi	63
BAB VI PENUTUP	70
6.1 Kesimpulan	70
6.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
BIODATA PENULIS	74
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Data Jumlah Disabilitas Yang Bekerja di Kota Surabaya.....	19
Gambar 2.2. Rumah Tiara <i>Handicraft</i>	20
Gambar 3.1. Rumah Tiara <i>Handicraft</i>	24
Gambar 3.2. Peta Tiara Handicraft dari STIKOM Surabaya.....	25
Gambar 3.3. Ade Rizal general manager Tiara <i>Handicraft</i>	34
Gambar 4.1. Bagan Pra Produksi	41
Gambar 4.2. <i>Sketch</i> Media Publikasi Desain Poster	53
Gambar 4.3. <i>Sketch</i> Media Publikasi Desain Cover DVD.....	53
Gambar 4.4. <i>Sketch</i> Media Publikasi Desain Label DVD	54
Gambar 4.5. <i>Font Gotham</i>	54
Gambar 4.6. Bagan Produksi	55
Gambar 4.7. Bagan Pasca Produksi	59
Gambar 5.1. Rumah produksi Tiara <i>Handicraft</i>	61
Gambar 5.2. Rumah produksi KANTA CRAFT	61
Gambar 5.3. Balai Desa Ngemboh Kota Gresik	62
Gambar 5.4. Kota Surabaya	62
Gambar 5.5. Lokasi wawancara di Ketintang Baru	62
Gambar 5.6. <i>Font Gotham</i>	64
Gambar 5.7. Hasil Akhir Poster	65
Gambar 5.8. Hasil Akhir <i>Box</i> DVD	65
Gambar 5.9. Hasil Akhir Label DVD	66
Gambar 5.10. Hasil Akhir Kaos	66
Gambar 5.11. Hasil Akhir Gantungan Kunci, Pin & Stiker.....	67
Gambar 5.12. <i>Screenshot</i> Segmen <i>Bumper</i> Program Acara	67
Gambar 5.13. <i>Screenshot</i> Segmen 1 Cerita Pertama.....	68
Gambar 5.14. <i>Screenshot</i> Segmen 1 Cerita Kedua	68
Gambar 5.15. <i>Screenshot</i> Segmen 2	69
Gambar 5.16. <i>Screenshot</i> Segmen 3	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Perbedaan <i>Hard News</i> dan <i>Soft News</i>	3
Tabel 1.2. Perbedaan Program Televisi <i>Feature</i> dan Film <i>Feature</i>	4
Tabel 2.1. Perbedaan <i>Hard News</i> dan <i>Soft News</i>	11
Tabel 3.1. Sumber Data.....	26
Tabel 3.1. Sumber Data.....	27
Tabel 3.4. Penyajian Data	37
Tabel 4.1. <i>List</i> Alat Shoting	48
Tabel 4.2. Anggaran Biaya Sarana Prasana	49
Tabel 4.3. Anggaran Biaya.....	50
Tabel 4.4. Jadwal Kerja.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	75
Lampiran 2. Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir.....	76
Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin <i>Shoting</i> Tugas Akhir.....	77
Lampiran 4. Tabel Naskah Program Televisi	78
Lampiran 5. <i>Sketch</i> Media Publikasi Poster.....	82
Lampiran 6. <i>Sketch</i> Media Publikasi Desain <i>Cover</i> DVD.....	83
Lampiran 7. <i>Sketch</i> Media Publikasi Desain Label DVD.....	84
Lampiran 8. <i>Sketch</i> Media Publikasi Kaos	85
Lampiran 9. <i>Sketch</i> Media Publikasi Gantungan Kunci & Pin.....	86
Lampiran 10. <i>Sketch</i> Media Publikasi Stiker	87



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Pada era modern ini, peran media dalam menyampaikan informasi sangat beragam. Masyarakat membutuhkan informasi tidak hanya melalui media cetak tetapi melalui media audio dan visual. Contoh media implementasi audio dan visual adalah televisi. Dengan kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan informasi terbaru, banyak media yang mulai bermunculan. Dari zaman dulu hingga sekarang, televisi merupakan media yang memiliki peran paling kuat jika dibandingkan dengan media lainnya. Hasil survei yang dilakukan UC News tentang penggunaan media di Indonesia, televisi masih menjadi pilihan masyarakat Indonesia dalam menggali informasi hingga mencapai 99,8% dari total populasi rakyat Indonesia (Khoirunnisa, 2017). Menurut Maburri (2013: 4) televisi merupakan media komunikasi modern yang dalam perkembangannya menjadi kebutuhan pokok, sebab pada kenyataannya setiap individu mempunyai televisi. Inilah yang menjadi dasar penulis mengambil program televisi sebagai judul tugas akhir.

Menurut Morrisian dalam bukunya *Manajemen Media Penyiaran* (2008: 218) Setiap stasiun televisi mempunyai program acara televisi yang disajikan untuk dinikmati oleh masyarakat, yaitu program informasi dan program hiburan. Program acara menurut Djamal dan Andi dalam buku berjudul *Dasar-Dasar Penyiaran* adalah program acara atau program siaran satu bagian segmen dari isi siaran radio ataupun televisi secara keseluruhan, yang berarti dalam siaran keseluruhan satu

stasiun penyiaran, terdapat beberapa program yang diudarakan (2011: 159-160). Jenis program acara seperti yang berada diawal alinea menurut Morrisan, yaitu program informasi dan program hiburan. Program informasi adalah jenis siaran yang bertujuan memberikan tambahan pengetahuan atau informasi kepada *audience*. Program ini memiliki daya tarik berupa informasi. Program informasi ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu: *Hard News* dan *Soft News*. *Hard news* adalah informasi penting atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui penonton secepatnya. Morrisan membagi jenis program *hard news* kedalam 3 jenis yaitu: *straight news feature* dan *infotainment*. *Sraight news* adalah berita singkat (tidak *detail*) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup unsur 5W+1H terhadap suatu peristiwa yang diberitakan. Jenis berita ini sangat terikat waktu *deadline* karena informasinya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada penonton. *Feature* adalah berita yang ringan namun menarik, informasi yang disajikan bersifat lucu, unik ataupun aneh. Program *feature* ini digolongkan sebagai *hard news* karena durasinya yang singkat (umumnya kurang dari 5 menit). Terdapat juga *feature* yang lebih menekankan pada sisi *human interest* dari suatu berita. Morrisan menjelaskan *soft news* adalah informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam, namun tidak bersifat segera ditayangkan. Umumnya, berita yang masuk kategori ini ditayangkan pada satu program tersendiri di luar program berita. Morrisan membagi menjadi 4 jenis *soft news* yaitu: *Current Affair*, *Magazine*, *Dokumenter* dan *Talk Show*. Morrisan merangkum perbedaan *hard news* dan *soft news* secara jelas dalam tabel 1.1.

Tabel 1.1. Perbedaan Hard News dan Soft News

Hard News	Soft News
Harus ada peristiwa terlebih dahulu	Tidak mesti ada peristiwa terlebih dahulu
Peristiwa harus aktual (baru terjadi)	Tidak mesti aktual
Harus segera disiarkan	Tidak bersifat segera (<i>timeless</i>)
Mengutamakan informasi terpenting saja	Menekankan pada detail
Tidak menekankan sisi <i>human interest</i>	Sangat menekankan segi <i>human interest</i>
Laporan tidak mendalam (singkat)	Laporan bersifat mendalam
Teknik penulisan piramida tegak	Teknik penulisan piramida terbalik
Ditayangkan dalam program berita	Ditayangkan dalam program lainnya

Sumber: Morissan dalam *Manajemen Media Penyiaran* (2011)

Di sumber lain terdapat istilah film *feature*. Film *feature* yang sering menjadi bahan diskusi oleh orang-orang. Pada dasarnya, film *feature* dengan program televisi *feature* berbeda. Perbedaan dari keduanya ialah, menurut Masduki dalam bukunya yang berjudul *Jurnalistik Radio: Menata Profesionalisme Reporter & Penyiar Radio* (2001: 65) dijelaskan bahwa Film *feature* merupakan karya jurnalistik yang menggabungkan cara pelaporan fakta dengan pendekatan sastra. Sedangkan menurut Mabruri dalam bukunya yang berjudul *Manajemen Produksi Program Acara TV Non-Drama*, program televisi *feature* adalah liputan khusus adalah uraian fakta yang bersifat khas atau unik dan termasuk dalam kategori berita *human interest*. Untuk lebih jelas, penulis merangkum pada tabel 1.2.

Tabel 1.2. Perbedaan Program Televisi *Feature* dan Film *Feature*

Program Televisi <i>Feature</i>	Film <i>Feature</i>	Film Dokumenter
<ul style="list-style-type: none"> • Liputan khusus yang bersifat khas atau unik yang membahas tentang <i>human interest</i> • Membahas suatu masalah dengan hanya di permukaan • Memiliki durasi 10-20 Menit 	<ul style="list-style-type: none"> • Karya jurnalistik yang dengan cara penyajian fakta dengan pendekatan sastra • Membahas suatu masalah dengan cara mendalam dan meluas • Memiliki durasi 10-20 Menit 	<ul style="list-style-type: none"> • Karya Jurnalistik yang dengan cara penyajian fakta yang mendalam dan lebih spesifik • Membahas suatu masalah dengan cara mendalam dan spesifik • Memiliki durasi 60 Menit

Sumber: Olahan Pribadi

Pada umumnya, usaha kecil menengah (UKM) memperjalkan orang normal sebagai tenaga kerjanya dan umumnya bergerak hanya dibidang wirausaha tanpa ada bidang yang lain, seperti contoh sosial *entrepreneur*. Pada buku yang berjudul *Berani Jadi Wirausaha Sosial* yang ditulis oleh Haryanti, Hati, Wirastuti, & Susanto (2015), *Social entrepreneurship* yaitu pendekatan kewirausahaan (bisnis) yang digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial. Metode ini yang dipakai oleh Tiara *Handicraft* yang dimiliki oleh Ibu Titik Winarti. Selain bergerak di bidang usaha, Tiara *Handicraft* juga bergerak di bidang sosial. Tiara juga bergerak untuk menyelesaikan masalah sosial yang ada di masyarakat tentang disabilitas. Keseharian para penyandang disabilitas yang bekerja di Tiara *Handicraft* ke dalam pembuatan program televisi *feature*. Ini yang menjadi dasar penulis untuk

mengangkat kisah kehidupan para penyandang disabilitas yang bekerja di UKM Tiara *Handicraft* untuk dijadikan tugas akhir.

Definisi dari disabilitas menurut Thohari dalam jurnalnya (2014) adalah kelainan atau kekurangan fisik, indra atau mental (medis) yang dimiliki seseorang yang menjadikan orang tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dalam masyarakat, sehingga mereka disebut sebagai orang yang mempunyai kelainan sosial. Menurut UU No. 4 Tahun 1997 tentang penyandang cacat, disebutkan bahwa disabilitas/kecacatan adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan untuk melakukan kehidupan secara selayaknya.

Penulis sebagai produser dalam program televisi ini mengambil judul “Dunia Tanpa Batas”. Program televisi ini bergenre *feature* yang menayangkan kehidupan tokoh inspiratif. Target dari program televisi ini adalah semua umur. Tujuan dari program televisi “Dunia Tanpa Batas” mampu memberikan motivasi kepada semua pemirsanya dengan episode disabilitas *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur*.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, di atas fokus penciptaan adalah bagaimana menjadi produser dalam pembuatan program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode *Tiara Handicraft rangkul penyandang disabilitas dengan sosial entrepreneur*.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan meliputi sebagai berikut:

1. Penulis berperan sebagai produser dalam pembuatan program televisi *feature*.
2. Membuat jadwal dan menentukan *crew* inti serta menjalankan tugas harian lainnya.
3. Memimpin *crew* dalam sebuah produksi program televisi.
4. Mengemas teknis sebuah tayangan televisi.
5. Menyusun konsep sebuah program televisi.
6. Membuat *storyline* yang digunakan sebagai panduan saat produksi.

1.4 Tujuan Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penciptaan Tugas Akhir ini yaitu, menghasilkan program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode *Tiara Handicraft rangkul penyandang disabilitas dengan sosial entrepreneur*.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan program televisi ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Lebih memahami potensi yang dimiliki para penyandang disabilitas.
 - b. Lebih memahami proses dalam pembuatan program televisi *feature*.

2. Manfaat bagi lembaga:

- a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film atau program televisi.
- b. Sebagai rujukan penelitian pada masa mendatang tentang penyutradaraan dalam pembuatan program televisi *feature* berjudul *Tiara Handicraft rangkul penyandang disabilitas dengan sosial entrepreneur*.

3. Manfaat bagi masyarakat:

- a. Diharapkan mampu menjadi motivasi masyarakat luas melalui kekurangan yang dimiliki para penyandang disabilitas tidak mengurangi keterbatasan keterampilan dalam mengerjakan pekerjaan yang pada umumnya dikerjakan oleh orang normal.
- b. Diharapkan masyarakat tidak memandang sebelah mata, memandang remeh para penyandang disabilitas. Serta diharapkan perusahaan atau kantor dapat memperpartisipasikan para penyandang disabilitas untuk bekerja di perusahaan atau kantor bersama dengan orang normal.
- c. Diharapkan menjadi faham bahwa para penyandang disabilitas itu butuh diberikan kesempatan, bukan diberi belas kasihan.
- d. Diharapkan dapat menjadi gambaran bagaimana sosial *entrepreneur* yang diterapkan untuk mengatasi masalah sosial.
- e. Diharapkan hasil dari program televisi *feature* ini dapat dijadikan media promosi yang mampu menarik minat masyarakat yang ingin bergerak di bidang sosial *entrepreneur* untuk mengatasi masalah sosial yang lainnya yang ada pada masyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam pengerjaan program televisi ini penulis menggunakan beberapa landasan teori untuk mendukung dalam penciptaan program televisi *Feature* yang berjudul “Dunia Tanpa Batas” episode tentang kehidupan disabilitas berjudul *Tiara Handicraft rangkul penyandang disabilitas dengan sosial entrepreneur*. Tinjauan pustaka yang digunakan meliputi program televisi, format acara televisi, produser, program televisi *feature*, film *feature*, jenis *feature* televisi, *Handicraft*, *Tiara Handicraft*, sosial *entrepreneur* dan disabilitas.

2.1 Program Televisi

Setiap stasiun televisi pasti memiliki 2 program televisi yaitu, program televisi drama dan non-drama. Menurut Naratama dalam buku Maburi (2013) program televisi drama adalah sebuah format acara yang diproduksi melalui proses imajinasi kreatif dari kisah drama/fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Program televisi drama yang diangkat pada televisi menggunakan kisah kehidupan yang dikemas dalam suatu cerita di beberapa adegan. Dari adegan tersebut akan digabungkan dengan realita kehidupan dan diberi imajinasi para kreator/ide. Contoh tentang percintaan, tragedi, horor, komedi, legenda, aksi dan sebagainya. Zaman semakin berkembang dengan kemajuan teknologi, berbagai jenis cerita fiksi dapat dipadukan antara satu dengan yang lainnya, contohnya tentang percintaan dengan aksi, horor dengan komedi dan sebagainya.

Program televisi non-drama menurut Naratama dalam Mabruri (2013) adalah format acara yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus merakayasa ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Program televisi non-drama mengutamakan unsur hiburan yang mengandung unsur aksi, gaya dan musik. Contoh jenis acara non-drama adalah konser musik, *Feature*, magazine, talk show, variety show, game show/kuis. Seperti halnya program acara drama, acara non-drama juga mengalami perkembangan yaitu dengan penggabungan beberapa jenis, seperti contoh acara talk show digabung dengan game show.

Pada sumber lain, Menurut Morrisan dalam bukunya *Manajemen Media Penyiaran* (2008: 218) Setiap stasiun televisi mempunyai program acara televisi yang disajikan untuk dinikmati oleh masyarakat, yaitu program informasi dan program hiburan. Program acara menurut Djamal dan Andi dalam buku berjudul *Dasar-Dasar Penyiaran* adalah program acara atau program siaran satu bagian segmen dari isi siaran radio ataupun televisi secara keseluruhan, yang berarti dalam siaran keseluruhan satu stasiun penyiaran, terdapat beberapa program yang diudarakan (2011: 159-160). Jenis program acara seperti yang berada diawal alinea menurut Morrisan, yaitu program informasi dan program hiburan. Program informasi adalah jenis siaran yang bertujuan memberikan tambahan pengetahuan atau informasi kepada *audience*. Program ini memiliki daya tarik berupa informasi. Program informasi ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu: *Hard News* dan *Soft News*. *Hard news* adalah informasi penting atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat

diketahui penonton secepatnya. Morrisson membagi jenis program *hard news* kedalam 3 jenis yaitu: *straight news feature* dan *infotainment*. *Sraight news* adalah berita singkat (tidak *detail*) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup unsur 5W+1H terhadap suatu peristiwa yang diberitakan. Jenis berita ini sangat terikat waktu *deadline* karena informasinya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada penonton. *Feature* adalah berita yang ringan namun menarik, informasi yang disajikan bersifat lucu, unik ataupun aneh. Program *feature* ini digolongkan sebagai *hard news* karena durasinya yang singkat (umumnya kurang dari 5 menit). Terdapat juga *feature* yang lebih menekankan pada sisi *human interest* dari suatu berita. *Infotainment* adalah jenis program berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat, yang bekerja pada industri hiburan atau yang disebut selebriti. Program ini disebut sebagai *hard news* karena memuat informasi yang harus segera ditayangkan. Morrisson juga menjelaskan *soft news* adalah informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam, namun tidak bersifat segera ditayangkan. Umumnya, berita yang masuk kategori ini ditayangkan pada satu program tersendiri di luar program berita. Morrisson membagi menjadi 4 jenis *soft news* yaitu: *Current Affair*, *Magazine*, *Dokumenter* dan *Talk Show*. *Current affair* adalah jenis program yang menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya, namun dibuat secara lengkap dan mendalam. Dengan demikian, *current affair* cukup terikat dengan waktu penayangan, namun tidak seketat *hard news*. Batasan dari *current affair* adalah selama isu yang dibahas masih mendapat perhatian penonton atau masyarakat, maka *current affair* dapat

disajikan. Perbedaan antara *current affair* dengan berita biasa terdapat penekanan ulasannya, dimana *current affair* menekankan pada kedalaman analisis, sementara berita biasa hanya reportase sederhana berdasarkan fakta yang harus disiarkan segera dan mini analisis (2008: 221). Lalu untuk *magazine* menurut Morrisian adalah jenis proram yang menampilkan informasi ringan namun mendalam, atau dengan kata lain *magazine* merupakan *feature* dengan durasi yang lebih panjang. Berbeda dengan *hard news*, *magazine* umumnya lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya. Dokumenter merupakan informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik. Untuk *Talk show* adalah program yang dipandu oleh seseorang pembawa acara (*host*) dengan menampilkan satu atau beberapa narasumber untuk membahas topik tertentu. Umumnya, yang menjadi narasumber adalah orang yang berpengalaman secara langsung dengan peristiwa atau topik yang dibahas, atau mereka yang ahli dalam masalah yang tengah dibahas. Morrisian merangkum perbedaan secara jelas dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1. Perbedaan Hard News dan Soft News

Hard News	Soft News
Harus ada peristiwa terlebih dahulu	Tidak mesti ada peristiwa terlebih dahulu
Peristiwa harus aktual (baru terjadi)	Tidak mesti aktual
Harus segera disiarkan	Tidak bersifat segera (<i>timeless</i>)
Mengutamakan informasi terpenting saja	Menekankan pada detail
Tidak menekankan sisi <i>human interest</i>	Sangat menekankan segi <i>human interest</i>
Laporan tidak mendalam (singkat)	Laporan bersifat mendalam
Teknik penulisan piramida tegak	Teknik penulisan piramida terbalik

Ditayangkan dalam program berita	Ditayangkan dalam program lainnya
----------------------------------	-----------------------------------

Sumber: Morissan dalam *Manajemen Media Penyiaran* (2011)

2.2 Format Acara Televisi

Menurut Naratama dalam Maburri (2013: 13) format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut. Format televisi terbagi menjadi 3 bagian, yaitu drama, non drama dan berita/news. Format acara drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi/khayalan para kreatornya. Format acara non drama format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dan realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Nondrama bukanlah sebuah runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya. Format acara news adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari baik yang bersifat timeless atau *time concern*.

2.3 Produser

Menurut Sony dalam skripsi Canggih (2008: 45) produser adalah orang yang bertanggung jawab terhadap proses penciptaan dan pengembangan suatu program sesuai dengan tema yang telah ditentukan dan disepakati oleh *production manager*, *executive producer*, ataupun dari *management*. Atau dapat dikatakan produser adalah orang yang memiliki gagasan atau ide kreatif, yang bisa jadi dari pikirannya sendiri maupun saran dari luar, teman kerja atau masyarakat.

Menurut Rusnandi (2011: 20) produser adalah seseorang yang bertanggung jawab secara umum terhadap proses produksi. Produksi yang dimaksud adalah produksi film, sintonon dan program acara televisi lainnya. Produser juga terlibat secara langsung dalam pekerjaan lainnya, seperti pada pencari bakat, penulis skenario, penyunting gambar dan sebagainya.

Sementara untuk definisi lain, menurut Maburri (2013: 101) produser adalah tangan panjang dari eksekutif produser sebab produser juga membuatkan proposal pencarian dana, membuat jadwal dan menentukan *crew* inti serta menjalankan tugas harian lainnya yang pada akhirnya produser bertanggungjawab kepada eksekutif produser.

Dari 3 sumber di atas dapat disimpulkan produser adalah seseorang yang bertanggung jawab secara penuh pada suatu program acara televisi mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca produksi.

2.4 Program Televisi *Feature*

Feature atau yang biasa disebut liputan khusus adalah uraian fakta yang bersifat khas atau unik dan termasuk dalam kategori berita *human interest*. Berita *human interest* adalah uraian fakta yang dapat memberikan rasa kemanusiaan. Fakta yang bersifat khas atau unik, seperti pemulung, pengemis di persimpangan jalan, penjaja koran atau majalah, pengamen dan yang lain. Penyajian fakta ini dikemas secara sederhana dengan memberikan penekanan pada hal yang bersifat khas atau unik tersebut. Di dalam *Feature* terdapat suatu topik tertentu yang dilengkapi dengan wawan cara, komentar dan narasi. Durasi *Feature* pada umumnya antara 10 hingga 15 menit (Mabruri, 2013).

Menurut Setiati dalam bukunya yang berjudul *Ragam Jurnalistik Baru dalam Pemberitaan* (2005) *Feature* atau berita kisah adalah tentang kejadian yang dapat menyentuh perasaan atau menambah pengetahuan lewat penjelasan lengkap dan mendalam. Nilainya ditekankan pada unsur manusiawi.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah program televisi *Feature* adalah suatu berita yang memilikidurasi 10 hingga 15 menit dan disajikan dengan fokus *human interest* atau unsur manusiawi yang dikemas secara ringan, lengkap dan mendalam..

2.5 Jenis *Feature* Televisi

Menurut Fachruddin (2012) ide membuat program *feature* televisi bisa diperoleh dari berbagai hal. Bisa dari kelanjutan berita-berita aktual, bisa mendompleng hari-hari tertentu, atau profil tokoh yang sedang ramai dibicarakan,

yang penting ada newspeg (cantelan berita), karena feature bukan fiksi. Ia fakta yang ditulis dengan gaya mirip fiksi. Kita bisa menggali ide dengan menengok beberapa jenis features seperti berikut:

1. Feature Kepribadian (profil).

Profil mengungkapkan perjalanan hidup seorang tokoh yang menarik. Misalnya, tentang seseorang yang secara dramatik, melalui lika-liku, mencapai karir yang istimewa dan sukses atau menjadi terkenal karena kepribadian mereka yang penuh warna.

2. Feature Sejarah.

Feature sejarah memperingati tanggal-tanggal dari peristiwa penting, seperti Proklamasi Kemerdekaan, Pengeboman Hiroshima atau Pembunuhan jenderal-jenderal revolusi. Program feature juga sering menyiarkan feature peringatan 100 tahun lahir atau meninggalnya seorang tokoh pahlawan nasional.

3. Feature Petualangan.

Feature petualangan melukiskan pengalaman-pengalaman istimewa dan mencenangkan, mungkin pengalaman seseorang yang selamat dari sebuah kecelakaan pesawat terbang, mendaki gunung, berlayar keliling dunia hingga pengalaman ikut dalam peperangan.

4. Feature Musiman.

Program televisi selalu berusaha menghadirkan informasi yang seluas-luasnya hingga yang mendetail karena kebutuhan informasi yang sangat tinggi (masyarakat informasi) termasuk layanan hiburan. Maka seluruh

fenomena rutin atau hal baru yang menjadi tren tak kan luput dari cengkraman media yang paling berpengaruh ini dengan bidikan yang fantastik.

5. Feature Interpretatif.

Feature dari jenis ini mencoba memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik-topik yang telah diberikan. Feature interpretatif bisa menyajikan sebuah organisasi, aktivitas, tren atau gagasan tertentu yang sedang menjadi buah bibir di masyarakat.

6. Feature Kiat.

Feature ini berkisah kepada pemirsa bagaimana menuntut, mengajarkan dan melakukan suatu hal; bagaimana membeli rumah, menemukan pekerjaan, bertanam di kebun, berternak hewan peliharaan, mereparasi mobil atau memperat tali perkawinan. Kisah seperti ini sering kali lebih singkat ketimbang jenis feature lain dan lebih sulit dari penggarapannya.

7. Feature Ilmiah.

Feature ilmiah merupakan feature yang mengungkapkan sesuatu yang berkaitan dengan dunia ilmu pengetahuan (sains). Seorang produser atau jurnalis yang menggarap feature ini harus menyukai perkembangan teknologi dan mempelajari ilmu pengetahuan yang sangat teoretis beserta alat bantu.

8. Feature Perjalanan (Travelque).

Feature yang mengajak pemirsa televisi untuk mengenali lebih jelas tentang suatu kegiatan perjalanan wisata yang dinilai memiliki gaya tarik karena objeknya yang populer, budaya yang eksotik, masyarakatnya yang bersahabat dan biaya yang terjangkau.

9. Feature Kuliner.

Feature tentang makanan tradisional atau makanan khas apa pun yang patut diketahui pemirsa seperti: bentuk teksturnya, kandungan rasa dari berbagai masakan, bagaimana cara membuatnya, serta kenikmatan menggugah selera makanan yang disajikan. Kemasannya disesuaikan dengan gaya berbeda dan lokasi penjual atau asal masakan tersebut mudah dijangkau (d disesuaikan dengan jangkauan siaran televisinya).

10. Feature Minat Insani.

Feature yang menyentuh kebiasaan dan kebutuhan hidup manusia sehari-hari beserta makhluk hidup yang berada di sekelilingnya. Feature ini memberikan informasi, motivasi, merangsang emosional dan sekaligus kesabaran yang menjadi kelebihan dan kekurangan manusia.

2.6 Film *Feature*

Menurut Masduki dalam bukunya yang berjudul *Jurnalistik Radio: Menata Profesionalisme Reporter & Penyiar Radio* (2001: 65) dijelaskan bahwa *Film feature* merupakan karya jurnalistik yang menggabungkan cara pelaporan fakta dengan pendekatan sastra. Dengan pendekatan sastra, ditambah keluasan dan kedalaman cakupan permasalahan, *feature* punya kekuatan menggugah dan menyentuh emosi penikmatnya. *Feature* terdiri dari unsur-unsur berupa dokumentasi peristiwa, opini pihak-pihak terkait, dan ekspresi manusiawi yang penuh imajinasi dalam penyajiannya.

Menurut Adi Wibowo Octavianto dalam *website* fikom.umn.ac.id dijelaskan bahwa istilah *feature* sendiri berangkat dari tradisi jurnalisme cetak yang menggambarkan jenis laporan jurnalistik yang memberikan kebebasan bagi penulisnya untuk mengemas laporan dengan teknik pemaparan kreatif sehingga tulisan lebih nyaman dibaca dan tidak kaku. Sebagai karya jurnalistik, *feature* cetak kental dengan pembatasan kode etik dan prinsip nilai-nilai berita. Berdasarkan logika tersebut, *feature* televisi adalah varian karya film dokumenter yang secara ketat menganut pembatasan kode etik jurnalistik dan prinsip nilai berita. Selain itu, *feature* televisi harus pula memperhatikan keterbatasan dan karakteristik khas medium televisi.

Dari sumber di atas dapat disimpulkan film *feature* merupakan karya jurnalistik yang membahas suatu fakta dengan cara meluas dan mendalam dengan adanya pendekatan sastrawi.

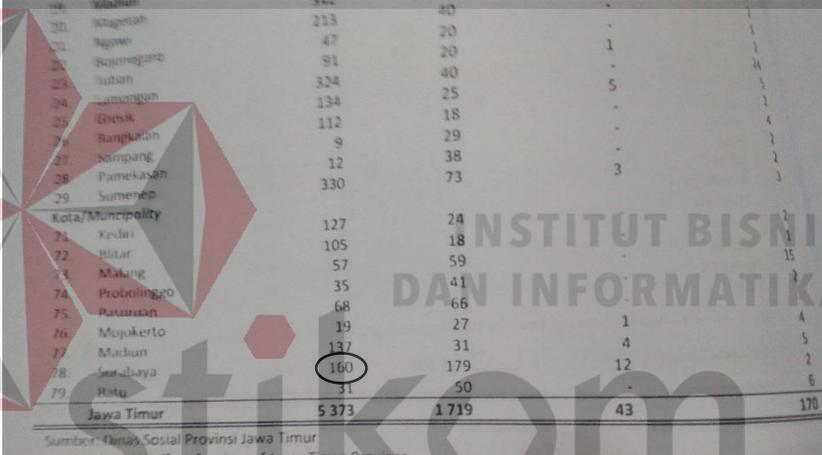
2.7 Disabilitas

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada disabilitas. Pengumpulan data dilakukan dengan studi litelatur.

Definisi dari disabilitas menurut Thohari dalam jurnalnya (2014) adalah kelainan atau kekurangan fisik, indra atau mental (medis) yang dimiliki seseorang yang menjadikan orang tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dalam masyarakat, sehingga mereka disebut sebagai orang yang mempunyai kelainan sosial. Menurut UU No. 4 Tahun 1997 tentang penyandang cacat, disebutkan bahwa disabilitas/kecacatan adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau

mental yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan untuk melakukan kehidupan secara selayaknya. Para penyandang cacat dikategorikan sebagai berikut: 1). Penyandang cacat fisik 2). Penyandang cacat mental 3). Penyandang cacat fisik dan mental.

Data lain yang berkaitan dengan disabilitas yaitu jumlah disabilitas yang berada di kota Surabaya sejumlah 180 orang dan yang bekerja sebanyak 160 orang. Data ini kami dapatkan di Badan Pusat Statistik bidang Dinas Sosial Kota Surabaya.



20	Kediri	127	24	-	-
21	Kediri	105	18	-	-
22	Blitar	57	59	-	-
23	Malang	35	41	-	-
24	Probolinggo	68	66	-	-
25	Pasuruan	19	27	1	4
26	Mojokerto	137	31	4	5
27	Madiun	31	179	12	2
28	Surabaya	160	50	-	6
29	Rotu	5 373	1 719	43	170
Jawa Timur					

Gambar 2.1. Data jumlah disabilitas yang bekerja di kota Surabaya (Sumber: Badan Pusat Statistik Surabaya)

2.8 Handicraft

Handicraft merupakan kerajinan yang dikerjakan dengan tangan menggunakan teknik-teknik tertentu dan menghasilkan karya yang tidak biasa dan bernilai ekonomis. *Handicraft* kegiatan mengolah barang-barang di sekitar untuk dijadikan benda yang unik dan bernilai seni. Ada pula yang berpendapat *handicraft* adalah kerajinan tangan berbahan dasar kayu, bambu dan serat tumbuhan. Sementara bagi para pencinta lingkungan, *handicraft* adalah bentuk keterampilan

tangan yang diciptakan dari barang-barang bekas di sekitarnya (Ahira, <http://www.anneahira.com/handicraft.htm>). Menurut UNESCO, *handicraft* adalah benda yang diproduksi oleh pengrajin, entah dilengkapi dengan tangan, atau dengan bantuan tangan alat atau bahkan sarana mekanis, yang daya sumber bahannya langsung dibuat oleh pengrajin. Produk-produknya memiliki ciri-ciri khas tersendiri dari pengrajin. Produk yang dihasilkan dapat bersifat unik, kreatif, melekat secara budaya, dekoratif, fungsional, tradisional, religius dan sosial simbolis (UNESCO, 2006).

2.9 Tiara Handicraft



Gambar 2.2. Rumah Tiara Handicraft

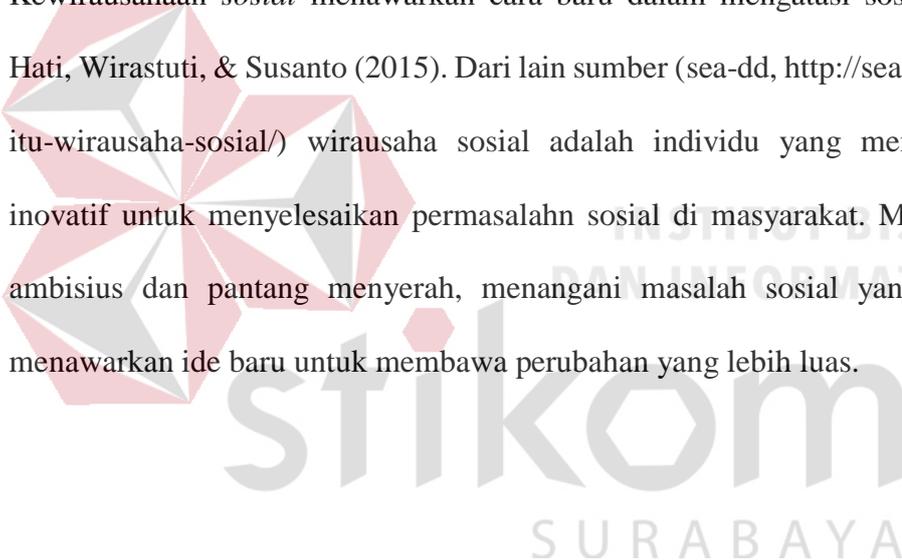
(Sumber: Arsip Penulis)

Dari hasil wawancara dengan *general manager* Tiara Handicraft, Ade Rizal, Tiara Handicraft yaitu suatu tempat atau wadah yang memberikan kesempatan kepada para penyandang disabilitas untuk melatih mental dan fisik agar dapat bekerja atau berkarya layaknya orang normal. Tiara Handicraft tidak 100% bergerak di bidang kewirausahaan, tetapi ada juga bidang kegiatan sosialnya. Jika

diperinci, Tiara *Handicraft* 50% bergerak di bidang kewirausahaan dan 50% bergerak di bidang sosial. Tiara *Handicraft* terletak di Jalan Sidosermo Indah II No.5, Sidosermo, Wonocolo, Surabaya ini didirikan sejak tahun 1995.

3.0 Sosial Entrepreneur

Sosial *entrepreneurship* yaitu pendekatan kewirausahaan (bisnis) yang digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial tidak luput dari tantangan tersebut. Kewirausahaan *sosial* menawarkan cara baru dalam mengatasi sosial Haryanti, Hati, Wirastuti, & Susanto (2015). Dari lain sumber (sea-dd, <http://sea-dd.com/apaitu-wirausaha-sosial/>) wirausaha sosial adalah individu yang memiliki solusi inovatif untuk menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat. Mereka sangat ambisius dan pantang menyerah, menangani masalah sosial yang besar dan menawarkan ide baru untuk membawa perubahan yang lebih luas.



BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pembuatan program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial *entrepreneur*.

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Arief dan Soewarto dalam bukunya yang berjudul *Metode dan Teknik Penelitian Sosial* (2006: 65) dijelaskan, metode penelitian adalah cara kerja untuk dapat memahami obyek penelitian. Untuk mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan program televisi *feature* tentang para penyandang disabilitas di Tiara *Handicraft* ini perlu suatu metode.

Dengan penjelasan diatas, dalam pembuatan program televisi *feature* tentang para penyandang disabilitas di Tiara *Handicraft* penulis menggunakan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti melakukan observasi, wawancara, mendokumentasi berbagai macam data dari bermacam-macam sumber antara lain buku, jurnal, majalah (Sandjaja, 2006).

Dengan metode ini, akan dicari data-data yang berhubungan dengan penyandang disabilitas, program televisi *feature*, Tiara *Handicraft*, dan sosial *entrepreneur*. Data tentang penyandang disabilitas diperoleh melalui studi literatur yaitu dari jurnal *Indonesian Journal of Disability Studies* dan buku yang berjudul *Kebijakan Dan Manajemen Kesehatan*. Untuk program televisi *feature*, data

diperoleh melalui studi literatur pada buku berjudul *Manajemen Produksi Program TV Non Drama, Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi, Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan multi camera dan Berkarier di dunia Broadcasting Televisi dan Radio*. Pengumpulan data pada Tiara Handicraft didapatkan dengan cara wawancara dan observasi langsung ke tempat Tiara Handicraft. Wawancara dilakukan dengan *General Manager* Tiara Handicraft yang bernama Ade Rizal. Pengumpulan data pada sosial *entrepreneur* diperoleh dari literatur pada buku yang berjudul *Berani Jadi Wirausaha Sosial?* dan dari website *Social Entrepreneur Academy*.

3.2 Objek Penelitian

Dalam tahap ini menjelaskan obyek penelitian yang menjadi obyek yang akan diteliti adalah Tiara Handicraft sebagai obyek program televisi ini. Program televisi ini akan fokus kepada kegiatan produksi *handicraft* yang dikerjakan oleh para penyandang disabilitas yang berada di Tiara Handicraft.



Gambar 3.1. Rumah Tiara Handicraft

(Sumber: Arsip Penulis)

Tiara *Handicraft* yaitu suatu tempat atau wadah yang memberikan kesempatan kepada para penyandang disabilitas untuk melatih mental dan fisik agar dapat bekerja atau berkarya layaknya orang normal. Tiara *Handicraft* tidak 100% bergerak di bidang kewirausahaan, tetapi ada juga bidang kegiatan sosialnya. Jika diperinci, Tiara *Handicraft* 50% bergerak di bidang kewirausahaan dan 50% bergerak di bidang sosial. Tiara *Handicraft* terletak di Jalan Sidosermo Indah II No. 5, Sidosermo, Wonocolo, Surabaya ini didirikan sejak tahun 1995.

3.3 Lokasi Data

Tiara *Handicraft* terletak di Jalan Sidosermo Indah II No. 5, Sidosermo, Wonocolo, Surabaya ini didirikan sejak tahun 1995.



Gambar 3.2. Peta Tiara *Handicraft* dari Stikom Surabaya
(Sumber: maps.google.com)

3.4 Sumber Data

Data sangat penting untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggungjawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku atau studi literatur, wawancara, dan observasi. Studi literatur diperlukan

untuk menemukan keabsahan data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya.

Tabel 3.1 Sumber Data

Obyek Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Program Televisi	Studi Literatur	Buku <i>Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama</i>
		Buku <i>Manajemen Media Penyiaran</i>
		Buku <i>Dasar-Dasar Penyiaran</i>
Format Acara Televisi	Studi Literatur	Buku <i>Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama</i>
		Buku <i>Menjadi Sutradara Televisi Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan multi camera</i>
Produser	Studi Literatur	Buku <i>Menjadi Perancang Program Televisi Profesional</i>
		Buku <i>Berkarir di Dunia Broadcast Televisi dan Radio</i>
		Buku <i>Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama</i>
Program Televisi Feature	Studi Literatur	Buku <i>Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama</i>
		Buku <i>Ragam Jurnalistik Baru dalam Pemberitaan</i>
		Buku <i>Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi</i>
Jenis Feature Televisi	Studi Literatur	Buku <i>Dasar-Dasar Produksi Televisi</i>

Lanjutan tabel 3.1

Film <i>Feature</i>	Studi Literatur	Buku <i>Jurnalistik Radio: Menata Profesionalisme Reporter & Penyiar Radio</i>
		Website fikom.umn.ac.id tentang Produksi <i>Feature</i> Berita dan Dokumenter
		Buku <i>Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama</i>
<i>Handicraft</i>	Refrensi Web	http://www.anneahira.com/handicraft.htm
		Unesco SEAL of Excellent for Handicraft
Tiara <i>Handicraft</i>	Wawancara	<i>General Manager</i> Tiara <i>Handicraft</i>
	Observasi	Tiara <i>Handicraft</i>
Sosial <i>Entrepreneur</i>	Studi Literatur	Buku <i>Berani Jadi WIRAUSAHA SOSIAL?</i>
		Buku <i>Apa itu Wirausaha Sosial?</i>
Disabilitas	Studi Literatur	Thohari UU No. 4 Tahun 1997
		Badan Pusat Statistika
		Dinas Sosial
	Studi Eksisting	Program Acara Televisi Lentera Indonesia dan Indonesia Bagus

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pembuatan program televisi *feature* dengan berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur*, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti melakukan observasi, wawancara, mendokumentasi

berbagai macam data dari bermacam-macam sumber antara lain buku, jurnal, majalah (Sandjaja, 2006).

Dengan metode ini, akan dicari data-data yang berhubungan dengan penyandang disabilitas, program televisi *feature*, Tiara *Handicraft*, dan sosial *entrepreneur*. Data tentang penyandang disabilitas diperoleh melalui studi literatur yaitu dari jurnal *Indonesian Journal of Disability Studies* dan buku yang berjudul *Kebijakan Dan Manajemen Kesehatan*. Untuk program televisi *feature*, data diperoleh melalui studi literatur pada buku berjudul *Manajemen Produksi Program TV Non Drama, Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi, Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan multi camera dan Berkarier di dunia Broadcasting Televisi dan Radio*. Pengumpulan data pada Tiara *Handicraft* didapatkan dengan cara wawancara dan observasi langsung ke tempat Tiara *Handicraft*. Wawancara dilakukan dengan *General Manager* Tiara *Handicraft* yang bernama Ade Rizal. Pengumpulan data pada sosial *entrepreneur* diperoleh dari literatur pada buku yang berjudul *Berani Jadi Wirausaha Sosial?* dan dari website *Social Entrepreneur Academy*.

3.5.1 Program Televisi

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada program televisi *feature*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur.

Menurut Naratama dalam buku Mabruri (2013) program televisi drama adalah sebuah format acara yang diproduksi melalui proses imajinasi kreatif dari kisah drama/fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Lalu untuk program televisi

non-drama menurut Naratama dalam Mabruri (2013) adalah format acara yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus merakayasa ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, program televisi drama adalah program yang dirancang sedemikian rupa yang oleh kreator yang mengandung unsur fiksi (drama) agar menjadi media hiburan untuk masyarakat. Sedangkan, program televisi non-drama adalah program yang dirancang tanpa ada unsur drama untuk menyajikan informasi dan hiburan.

3.5.2 Format Acara Televisi

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada format acara televisi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur.

Menurut Naratama dalam Mabruri (2013) format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut. Format televisi terbagi menjadi 3 bagian, yaitu drama, non drama dan berita/news. Format acara drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format acara non drama format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dan realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan.

Nondrama bukanlah sebuah runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya. Format acara news adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari baik yang bersifat *timeless* atau *time concern*.

3.5.3 Produser

Menurut Sony dalam skripsi Canggih (2008: 45) produser adalah orang yang bertanggung jawab terhadap proses penciptaan dan pengembangan suatu program sesuai dengan tema yang telah ditentukan dan disepakati oleh *production manager, executive producer*, ataupun dari *management*.

Menurut Rusnandi (2011: 20) produser adalah seseorang yang bertanggung jawab secara umum terhadap proses produksi. Produksi yang dimaksud adalah produksi film, sinetron dan program acara televisi lainnya. Produser juga terlibat secara langsung dalam pekerjaan lainnya, seperti pada pencari bakat, penulis skenario, penyunting gambar dan sebagainya.

Menurut Maburri (2013: 101) produser adalah tangan panjang dari eksekutif produser sebab produser juga membuatkan proposal pencarian dana, membuat jadwal dan menentukan crew inti serta menjalankan tugas harian lainnya yang pada akhirnya produser bertanggungjawab kepada eksekutif produser.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, produser mempunyai peran yang sangat penting dalam sebuah produksi acara televisi. Produser adalah orang yang memproduksi sebuah acara televisi dan sebagai

pembantu seorang eksekutif. Kewajiban produser adalah memimpin seluruh crew produksi agar sesuai tujuan yang ditetapkan.

3.5.4 Program Televisi *Feature*

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada program televisi *feature*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur.

Feature atau yang biasa disebut liputan khusus adalah uraian fakta yang bersifat khas atau unik dan termasuk dalam kategori berita *human interest*. Berita *human interest* adalah uraian fakta yang dapat memberikan rasa kemanusiaan. Fakta yang bersifat khas atau unik, seperti pemulung, pengemis di persimpangan jalan, penjaja koran atau majalah, pengamen dan yang lain. Penyajian fakta ini dikemas secara sederhana dengan memberikan penekanan pada hal yang bersifat khas atau unik tersebut. Di dalam *Feature* terdapat suatu topik tertentu yang dilengkapi dengan wawan cara, komentar dan narasi. Durasi *feature* pada umumnya antara 10 hingga 15 menit (Mabruri, 2013).

Menurut Setiati (2005) *feature* atau berita kisah adalah tentang kejadian yang dapat menyentuh perasaan atau menambah pengetahuan lewat penjelasan lengkap dan mendalam. Nilainya ditekankan pada unsur manusiawi.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah program televisi *Feature* adalah suatu berita yang memilikidurasi 10 hingga 15 menit dan disajikan dengan fokus *human interest* atau unsur manusiawi yang dikemas secara ringan, lengkap dan mendalam.

3.5.5 Jenis *Feature* Televisi

Menurut Fachruddin (2012) ide membuat program *feature* televisi bisa diperoleh dari berbagai hal. Bisa dari kelanjutan berita-berita aktual, bisa mendompleng hari-hari tertentu, atau profil tokoh yang sedang ramai dibicarakan, yang penting ada newspeg (cantelan berita), karena *feature* bukan fiksi. Ia fakta yang ditulis dengan gaya mirip fiksi. Kita bisa menggali ide dengan menengok beberapa jenis *features* seperti berikut:

1. *Feature* Kepribadian (profil).
2. *Feature* Sejarah.
3. *Feature* Petualangan.
4. *Feature* Musiman.
5. *Feature* Interpretif.
6. *Feature* Kiat.
7. *Feature* Ilmiah.
8. *Feature* Perjalanan (Travelque).
9. *Feature* Kuliner.
10. *Feature* Minat Insani.

3.5.6 Film *Feature*

Menurut Masduki dalam bukunya yang berjudul *Jurnalistik Radio: Menata Profesionalisme Reporter & Penyiar Radio* (2001: 65) dijelaskan bahwa Film *feature* merupakan karya jurnalistik yang menggabungkan cara pelaporan fakta dengan pendekatan sastra. Dengan pendekatan sastra, ditambah keluasan dan

kedalaman cakupan permasalahan, *feature* punya kekuatan menggugah dan menyentuh emosi penikmatnya. *Feature* terdiri dari unsur-unsur berupa dokumentasi peristiwa, opini pihak-pihak terkait, dan ekspresi manusiawi yang penuh imajinasi dalam penyajiannya.

Menurut Adi Wibowo Octavianto dalam website fikom.umn.ac.id dijelaskan bahwa Istilah *feature* sendiri berangkat dari tradisi jurnalisme cetak yang menggambarkan jenis laporan jurnalistik yang memberikan kebebasan bagi penulisnya untuk mengemas laporan dengan teknik pemaparan kreatif sehingga tulisan lebih nyaman dibaca dan tidak kaku. Sebagai karya jurnalistik, *feature* cetak kental dengan pembatasan kode etik dan prinsip nilai-nilai berita. Berdasarkan logika tersebut, *feature* televisi adalah varian karya film dokumenter yang secara ketat menganut pembatasan kode etik jurnalistik dan prinsip nilai berita. Selain itu, *feature* televisi harus pula memperhatikan keterbatasan dan karakteristik khas medium televisi.

Dari sumber di atas dapat disimpulkan film *feature* merupakan karya jurnalistik yang membahas suatu fakta dengan cara meluas dan mendalam dengan adanya pendekatan sastrawi.

3.5.7 Handicraft

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada program *handicraft*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara refrensi *web*.

Handicraft merupakan kerajinan yang dikerjakan dengan tangan menggunakan teknik-teknik tertentu dan menghasilkan karya yang tidak biasa dan

bernilai ekonomis. *Handicraft* kegiatan mengolah barang-barang di sekitar untuk dijadikan benda yang unik dan bernilai seni. Ada pula yang berpendapat *handicraft* adalah kerajinan tangan berbahan dasar kayu, bambu dan serat tumbuhan. Sementara bagi para pencinta lingkungan, *handicraft* adalah bentuk keterampilan tangan yang diciptakan dari barang-barang bekas di sekitarnya (Ahira, <http://www.anneahira.com/handicraft.htm>).

Handicraft sebagai produk yang diproduksi sepenuhnya dengan tangan atau dengan bantuan alat. Alat mekanis bisa jadi digunakan asalkan kontribusi manual langsung dari tukang tetap komponen paling besar dari produk jadi. Kerajinan tangan terbuat dari bahan baku dan bisa diproduksi tidak terbatas angka. Produk semacam itu bisa bersifat utilitarian, estetis, artistik, kreatif, budaya ekspresif, dekoratif, fungsional, tradisional, religius dan sosial simbolis dan signifikan (*Unesco SEAL of Excellent for Handicraft*).

3.5.8 Tiara Handicraft

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada program Tiara *Handicraft*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi.



Gambar 3.3. Ade Rizal *general manager* Tiara Handicraft

(Sumber: Dokumen Penulis)

Dari hasil wawancara dengan *general manager* Tiara Handicraft, Ade Rizal, Tiara Handicraft yaitu suatu tempat atau wadah yang memberikan kesempatan kepada para penyandang disabilitas untuk melatih mental dan fisik agar dapat bekerja atau berkarya layaknya orang normal. Tiara Handicraft tidak 100% bergerak di bidang kewirausahaan, tetapi ada juga bidang kegiatannya sosialnya. Jika diperinci, Tiara Handicraft 50% bergerak di bidang kewirausahaan dan 50% bergerak di bidang sosial. Tiara Handicraft terletak di Jalan Sidosermo Indah II No. 5, Sidosermo, Wonocolo, Surabaya ini didirikan sejak tahun 1995.

Dapat disimpulkan bahwa disabilitas adalah suatu kondisi yang dimiliki oleh individu dengan kekurangan atau keterbatasan fisik, indra atau mental yang dapat membatasi kegiatannya di dalam kehidupannya sehari-hari.

3.5.9 Sosial Entrepreneur

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada program Sosial Entrepreneur. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur.

Sosial *entrepreneurship* yaitu pendekatan kewirausahaan (bisnis) yang digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial tidak luput dari tantangan tersebut. Kewirausahaan social menawarkan cara baru dalam mengatasi sosial Haryanti, Hati, Wirastuti, & Susanto (2015).

Dari lain sumber (sea-dd, <http://sea-dd.com/apa-itu-wirausaha-sosial/>) wirausaha sosial adalah individu yang memiliki solusi inovatif untuk menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat. Mereka sangat ambisius dan pantang menyerah, menangani masalah sosial yang besar dan menawarkan ide baru untuk membawa perubahan yang lebih luas.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan diatas adalah sosial entrepreneur adalah suatu usaha atau solusi yang dimiliki individu untuk menyelesaikan suatu masalah sosial di masyarakat.

3.6.0 Disabilitas

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada disabilitas. Pengumpulan data dilakukan dengan studi litelatur.

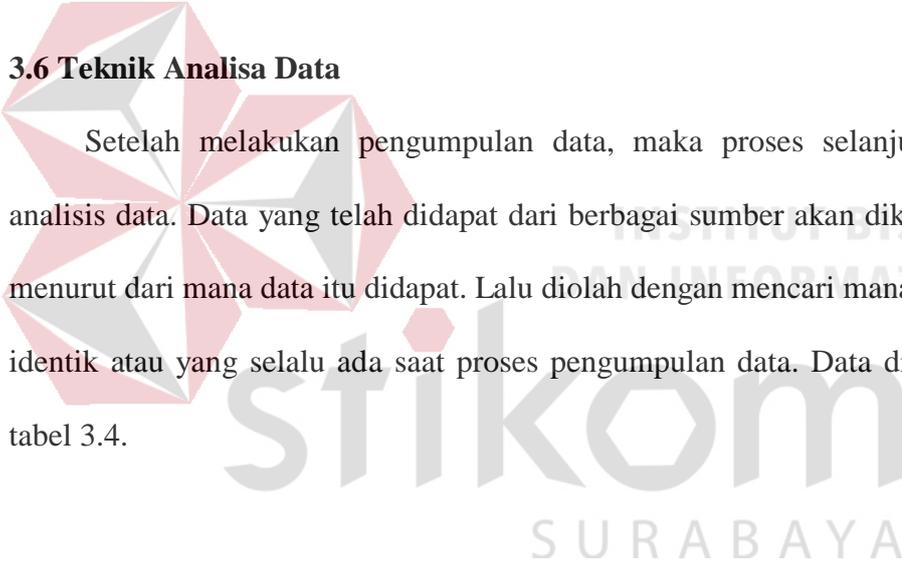
Thohari dalam jurnalnya (2014) adalah kelainan atau kekurangan fisik, indra atau mental (medis) yang dimiliki seseorang yang menjadikan orang tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dalam masyarakat, sehingga mereka disebut sebagai orang yang mempunyai kelainan sosial. Menurut UU No. 4 Tahun 1997 tentang penyandang cacat, disebutkan bahwa disabilitas/kecacatan adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan untuk melakukan kehidupan secara selayaknya.

Data lain yang berkaitan dengan disabilitas yaitu jumlah disabilitas yang berada di kota Surabaya sejumlah 180 orang dan yang bekerja sebanyak 160 orang. Data ini kami dapatkan di Badan Pusat Statistik bidang Dinas Sosial Kota Surabaya.

Jadi, disabilitas atau difabel adalah keterbatasan dalam segi fisik, indra atau mental yang dimiliki individu yang menjadikan mempunyai keterbatasan dalam melakukan dalam melakukan segala aktivitas dan menjadikan permasalahan bagi individu itu dan juga masyarakat sekitar.

3.6 Teknik Analisa Data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka proses selanjutnya adalah analisis data. Data yang telah didapat dari berbagai sumber akan dikualifikasikan menurut dari mana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data. Data disajikan pada tabel 3.4.



3.6.1 Menyajikan Data

Tabel 3.4. Penyajian Data

	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Observasi	Refrensi Web	Kesimpulan
Program Televisi	- Drama - Non-Drama	-	-	-	-	
Format Acara Televisi	- Dasar dari acara Televisi	-	-	-	-	
Produser	- Kepala program acara televisi	-	-	-	-	
Program Televisi Feature	- Fakta Unik - Durasi 10 – 15 menit - Bukan Fiksi	-	-	-	-	
Jenis Feature Televisi	- Dokumentasi peristiwa - Fakta	-	-	-	-	
Handicraft	-	-	-	-	- Kerajinan yang dikerjakan dengan tangan	
Tiara Handicraft	-	- Tempat untuk melatih disabilitas	-	- 100% disabilitas	-	

Lanjutan tabel 3.4.

Sosial Entrepreneur	- Mengatasi masalah sosial dengan berwirausaha	-	-	-	-	-
Disabilitas	- Kekurangan fisik, indra atau mental	-	- - - - -	-	-	-

- Lentera
 - Indonesia
 - Indonesia
 - Bagus
 - DAI TV :
 - Inspirasi

3.6.2 Kesimpulan

Dari hasil analisa data program televisi, format acara televisi, program televisi *feature*, produser, *handicraft*, Tiara *Handicraft*, sosial *entrepreneur* dan disabilitas dapat disimpulkan bahwa akan dikemas dalam bentuk program televisi yang berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial *enterpreneur* menceritakan kisah disabilitas yang berada di Tiara *Handicraft*. Program acara televisi ini akan dikemas dengan *split screen* yang berfungsi untuk mempercantik tayangan program televisi. Program televisi ini berdurasi 10-15 menit.



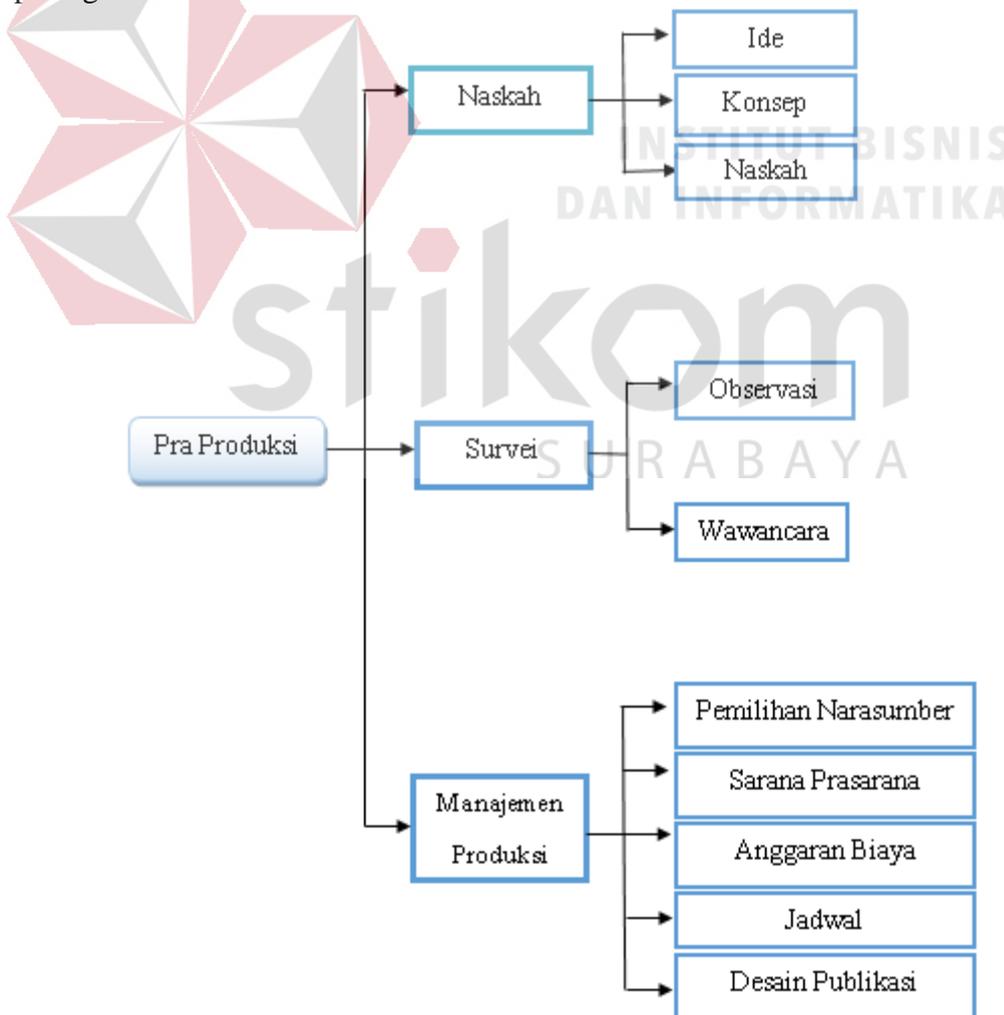
BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran dalam program televisi *feature* yang akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat.

4.1 Pra Produksi

Proses pra produksi pada pembuatan program televisi *feature* dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Bagan Pra Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.1 Naskah

Pada proses pra produksi program televisi *feature* ini terdapat proses pembuatan naskah. Proses tahapan pembuatan naskah dapat dilihat sebagai berikut:

1. Ide

Ide program televisi berasal dari pengamatan penulis tentang penyandang disabilitas yang masih dianggap remeh oleh masyarakat. Kekurangan fisik itu perlu dibelas kasihani, tidak mempunyai keterampilan dan mempunyai kemampuan terbatas dalam mengerjakan sesuatu. Padahal, penyandang disabilitas butuh diberi pelatihan khusus agar mempunyai mental kuat untuk bekerja bersama dengan orang normal dan penyandang disabilitas tidak perlu dibelas kasihani tetapi perlu diberikan kesempatan seperti orang normal. Pada saat ini, ada beberapa para penyandang disabilitas bekerja pada salah satu UKM di Surabaya yang bernama Tiara *Handicraft*. Dari faktor itulah penulis memiliki ide untuk mengangkat para penyandang disabilitas di Tiara *Handicraft* dalam bentuk program televisi *feature*.

2. Konsep

Program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” episode para penyandang disabilitas di Tiara *Handicraft* ini akan dibagi menjadi 3 segmen acara. Setiap segmen akan dilihatkan hasil wawancara per bagian, diceritakan secara berurutan dengan narasi dari suara tokoh utama program televisi *feature* ini yang menjelaskan kepada penonton program televisi tersebut. Pada segmen pertama akan diceritakan kisah hidup salah satu karyawan yang ada di Tiara *Handicraft* yang nanti akan menjadi tokoh utama dalam sebuah program televisi *feature* ini, Pada segmen kedua akan diceritakan teman dari tokoh utama yang

memiliki kekurangan fisik atau mental yang berkomunikasi bersama semua karyawan yang ada di Tiara *Handicraft*. Pada segmen ketiga, akan diceritakan proses pelatihan yang ada diluar wilayah produksi Tiara *Handicraft* dengan hasil wawancara dari Ibu Titik Winarti sebagai pemilik Tiara *Handicraft*.

3. Sinopsis

Program acara televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial *enterpreneur*. Penyandang disabilitas merupakan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Masih banyak masyarakat yang menganggap kekurangan fisik itu perlu dibelas kasihani, tidak mempunyai keterampilan dan mempunyai kemampuan terbatas dalam mengerjakan sesuatu. Tapi berbeda dengan yang dilakukan penyandang disabilitas di Tiara *Handicraft*. Penyandang disabilitas di Tiara *Handicraft* justru melakukan produksi hasil kerajinan tangan yang akan dipasarkan ke masyarakat.

4. Naskah

Naskah Program Televisi dapat dilihat pada lampiran.

4.1.2 Manajemen Produksi

Pada tahap manajemen produksi ini terdapat proses pemilihan narasumber, sarana prasarana, anggaran biaya sarana prasana, penjadwalan kegiatan kerja dan perancangan desain publikasi. Proses tersebut dapat dilihat berikut ini:

1. Pemilihan Narasumber

a. Mas Slamet



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Keterbatasan Fisik

Usia : 24 tahun

Raut wajah : Ceria

Pakaian : Casual Sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Karyawan Tiara *Handicraft*

Bahasa : Bahasa Indonesia

3) Alasan Memilih Narasumber

Mas Slamet adalah salah satu karyawan yang mengetahui semua proses produksi yang berada di Tiara *Handicraft* mulai dari pemilihan bahan hingga proses *finishing* terhadap suatu produk. Mas Slamet juga orang yang cekatan dalam melakukan kegiatan dan mudah berinteraksi dengan orang lain. Mas Slamet juga sering mengikuti kegiatan diluar produksi seperti pameran dan pelatihan yang dilakukan oleh Tiara *Handicraft* sebagai instruktur.

b. Mbak Heni



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 23 tahun

Raut wajah : Santai, tenang

Pakaian : Casual Sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Karyawan Tiara *Handicraft*

Bahasa : Bahasa Indonesia dalam bentuk bahasa isyarat

3) Alasan Memilih Narasumber

Mbak Heni adalah pekerja di Tiara *Handicraft* yang tuna wicara dan tuna rungu. Walaupun begitu, Mbak Heni sangat diandalkan oleh Bu Titik untuk melakukan proses pengerjaan dalam produksi. Mbak Heni juga dapat berkomunikasi dengan teman-teman Tiara yang lainnya.

c. Bu Titik Winarti



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 57 tahun

Raut wajah : Serius, tegas

Pakaian : Seragam Batik & Casual

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah atas

Pekerjaan : Pemilik Tiara *Handicraft*

Bahasa : Bahasa Indonesia

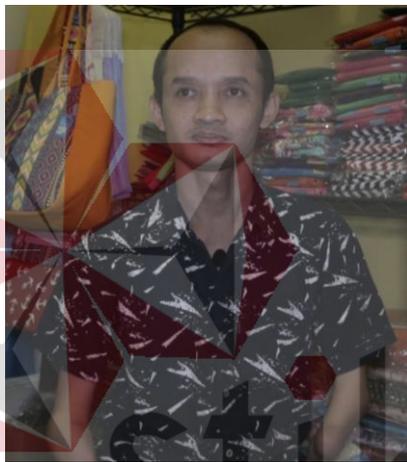
3) Alasan Memilih Narasumber

Bu Titik Winarti adalah seseorang yang mendirikan Tiara *Handicraft*.

Bu Titik yang memajemen semua kegiatan Tiara dari mulai pra-produksi, produksi hingga pemasaran serta kegiatan diluar Tiara. Bu

Titik memiliki banyak pengalaman dengan penyandang disabilitas dan melatihnya agar menjadi lebih produktif di dunia kerja.

d. Mas Ucil



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Keterbatasan Fisik

Usia : 42 tahun

Raut wajah : Santai, tenang

Pakaian : Casual Sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Pemilik Usaha Mandiri Kanta Craft

Bahasa : Bahasa Indonesia

3) Alasan Memilih Narasumber

Mas Ucil adalah seseorang alumni Tiara *Handicraft* yang juga berhasil mendirikan usaha sendiri setelah lepas dari Tiara *Handicraft*. Usahanya yang tidak jauh dari bidang yang di Tiara *Handicraft* yaitu membuat suatu kerajinan tangan berupa dompet, tas dan aksesoris. Sejak berada di *Handicraft*, beliau dipercaya sebagai asisten dari Bu Titik dalam semua proses kegiatan yang ada di Tiara *Handicraft*.

2. Sarana Prasarana

Pembuatan program televisi *feature* ini membutuhkan sarana prasarana. Daftar sarana prasana dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. *List Alat Shoting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Canon 700D	1 buah
2.	Kamera Canon 600D	1 buah
3.	Lensa Canon 18-55 mm	1 buah
4.	Lensa Canon EF 50mm-f1.8	1 buah
5.	RodeMic	1 buah
6.	Xiaomi Action Camera dan seperangkatnya	1 buah
7.	Lampu LED	1 buah
8.	<i>Clip on</i>	1 kotak
9.	<i>Headset</i>	2 buah
10.	Sony Recorder	1 buah
11.	Tripod Excell	1 buah
12.	Tripod Velbon	1 buah
13.	Stabilizer Camera	1 buah
13.	Charge baterai kamera Canon	2 buah
14.	Baterai kamera Canon	3 buah
15.	Baterai kotak RodeMic	1 buah

Lanjutan tabel 4.1

16.	SD Card	3 buah
17.	Micro SD	2 buah

3. Anggaran Biaya Sarana Prasana

Pembuatan program televisi *feature* ini membutuhkan anggaran biaya untuk sarana dan prasarana. Rincian anggaran biaya sarana prasana dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Anggaran Biaya Sarana Prasana

No	Equipment Rent	Unit	Day	Rate (Rp)	Amount (Rp)
1.	DSLR 700D	1	7	250.000,-	1.750.000,-
2.	Stabilizer Camera	1	1	100.000,-	100.000,-
3.	RodeMic	1	3	150.000,-	450.000,-
4.	Tripod Excell	1	7	50.000,-	350.000,-
5.	Lampu LED	1	7	80.000,-	560.000,-
6.	Lensa Canon EF 50mm-f1.8	1	3	100.000,-	300.000,-
	Total				3.510.000,-

4. Anggaran Biaya

Pembuatan program televisi *feature* ini membutuhkan anggaran biaya dari proses pra produksi hingga pasca produksi. Rincian anggaran biaya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Anggaran Biaya

No.	Keperluan	Jumlah	Harga
Pra Produksi			
Observasi			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 50.000,-
2.	Konsumsi+snack	2 Orang	Rp 50.000,-
3.	Oleh-oleh	1 Buah	Rp 26.000,-
Total			Rp 96.000,-
Produksi			
Shooting			
Rabu, 8 November 2017			
1.	Print Naskah TV	3 Lembar	Rp 15.000,-
2.	Konsumsi	2 Orang	Rp 50.000,-
3.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 25.000,-
Total			Rp 90.000,-
Kamis, 9 November 2017			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	2 Motor	Rp 50.000,-
2.	Konsumsi	3 Orang	Rp 90.000,-
3.	Snack	-	Rp 20.000,-
Total			Rp 160.000,-
Sabtu, 11 November 2017			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	2 Motor	Rp 50.000,-
2.	Konsumsi	3 Orang	Rp 90.000,-
Total			Rp 140.000,-
Minggu, 12 November 2017			
1.	Konsumsi	4 Orang	Rp 120.000,-
2.	Bensin (Pergi-Pulang)	2 Motor	Rp 50.000,-
Total			Rp 170.000,-

Lanjutan tabel 4.3

Rabu, 15 November 2017			
1.	Konsumsi	3 Orang	Rp 90.000,-
2.	Bensin (Pergi-Pulang)	2 Motor	Rp 50.000,-
3.	Oleh-oleh	-	Rp 26.000,-
Total			Rp 166.000,-
Kamis, 16 November 2017			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	2 Motor	Rp 50.000,-
2.	Oleh-oleh	-	Rp 26.000,-
3.	Konsumsi	3 Orang	Rp 90.000,-
Total			Rp 166.000,-
Jumat, 24 November 2017			
Bensin (Pergi-Pulang)		2 Motor	Rp 50.000,-
Oleh-oleh		-	Rp 26.000,-
Konsumsi		2 Orang	Rp 50.000,-
Total			Rp 126.000,-
Pasca Produksi			
1.	Hardisk	1 Buah	Rp 850.000,-
2.	Pameran	-	Rp 2.000.000,-
Total			Rp 2.850.000,-
Total Keseluruhan			Rp 3.964.000,-

5. Jadwal Kerja

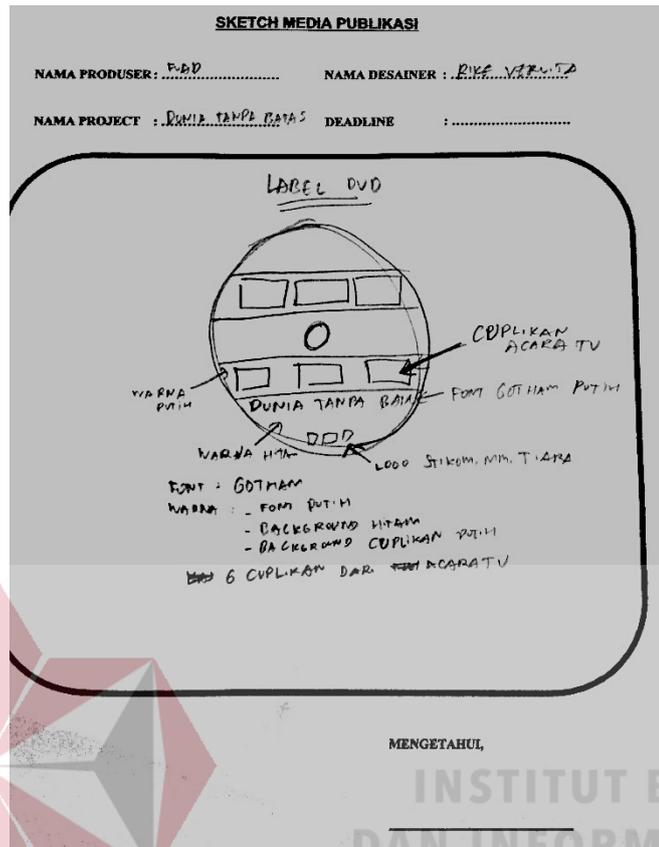
Pembuatan program televisi *feature* ini membutuhkan pembagian jadwal kerja agar semua proses terencana. Rincian jadwal dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Ide dan Konsep																
2.	Penelitian																
3.	Proses Produksi																
4.	Editing																
5.	<i>Mixing</i>																
6.	<i>Rendering</i>																
		Pra Produksi								Produksi				Pasca Produksi			

6. Desain Publikasi

Setelah melakukan seluruh proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, dan label DVD untuk melakukan publikasi terhadap film ini. Poster, *cover* DVD dan label DVD akan menggunakan jenis *font* yang bernama *Gotham*. Pemilihan jenis *font* ini karena termasuk dalam kategori *font sans serif*. *Font sans serif* adalah jenis *font* yang tidak memiliki kaki pada ujung huruf. Jenis *font* seperti ini cocok untuk dibaca oleh semua umur. Sesuai dengan target program acara televisi ini adalah semua umur. Poster memiliki perpaduan foto sebesar 50% dengan teks sebesar 50%. Ditambahkan *font Gotham* berwarna putih yang berukuran besar. Saturasi pada foto yang ada di Poster, *cover* DVD dan label DVD ditambah sebesar 80%. *Frame* yang ada membingkai foto poster terdapat garis putus yang mempunyai simbol tanpa batas yang sesuai dengan judul acara. Detail perancangan ada



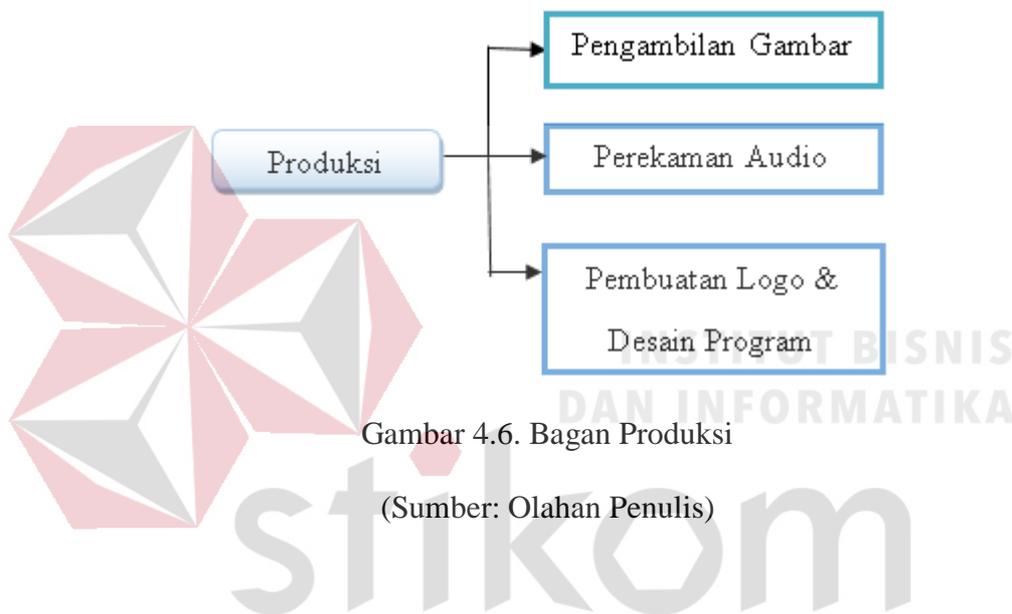
Gambar 4.4. *Sketch Media Publikasi Desain Label DVD*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5. *Font Gotham*
(Sumber: www.google.com)

4.2 Produksi

Melakukan proses *shooting* program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial entrepreneur sesuai dengan naskah yang telah dibuat pada proses pra produksi. Lokasi *shooting* berada di Jalan Sidosermo Indah II No. 5, Sidosermo, Wonocolo, Surabaya. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.



Gambar 4.6. Bagan Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Produksi 1 (Rabu, 8 November 2017)



Hari Rabu tanggal 8 November kami mengambil beberapa *footage* untuk kota Surabaya dan kegiatan di Tiara *Handicraft*. Beberapa *footage* kami menggunakan teknik *timelapse*. Tujuan kami mengambil *footage* ini adalah untuk digunakan diawal pembukaan program acara yang menunjukkan

bahwa *Tiara Handicraft* berlokasi di Surabaya. Menunjukkan bahwa hiruk pikuk kota Surabaya yang bersanding sebagai kota terbesar ke-2 setelah ibu kota Jakarta.

2. Produksi 2 (Sabtu, 11 November 2017)



Hari Sabtu tanggal 11 November, kami berada di *Tiara Handicraft* meliput persiapan pelatihan yang dilakukan tanggal 12. Persiapan ini kami *shooting* apa saja kegiatan yang dilakukan dan barang yang akan dibawa. Kami juga bertemu dengan Mas Slamet serta rekan-rekan *Tiara Handicraft* untuk mengetahui aktivitasnya di *Tiara Handicraft*.

3. Produksi 3 (Minggu, 12 November 2017)



Hari Minggu tanggal 12 November kami mengikuti pelatihan di Desa Ngemboh, Kabupaten Gresik. Pelatihan ini diikuti oleh 3 karyawan *Tiara*, yaitu Mas Slamet, Mbak Heni dan Pak Hari. Ibu Titik juga ikut serta dalam kegiatan pelatihan ini. Peserta pelatihan adalah ibu-ibu penduduk Desa

Ngemboh. Pelatihan dilaksanakan di balai desa Desa Ngemboh dan diikuti 10 orang ibu-ibu.

4. Produksi 4 (Rabu, 15 November 2017)



Hari Rabu tanggal 15 November kami berkunjung ke rumah Mas Ucil. Mas Ucil adalah salah satu alumni Tiara *Handicraft* yang berhasil mendirikan usaha sendiri. Kami berkunjung untuk mewawancarai Mas Ucil untuk mengulas bagaimana perjuangan masuk di Tiara hingga merintis usaha sendiri. Hinggasaat ini sudah mempunyai label sendiri dengan nama Kanta.

5. Produksi 5 (Kamis, 16 November 2017)



Hari Kamis tanggal 16 November kami kembali ke Tiara *Handicraft* untuk *shooting* kegiatan yang memfokuskan ke Mbak Heni. Tujuan dari fokus ke Mbak Heni adalah kami ingin memberi informasi bagaimana teman-teman Tiara berkomunikasi dengan Mbak Heni dalam hal produksi yang mempunyai keterbatas fungsional indera yaitu tuna wicara dan tuna rungu.

6. Produksi 6 (Senin, 27 November 2017)



Hari Senin tanggal 27 November kami mewawancarai Mas Slamet. Kami mewawancarai Mas Slamet di kos nya yaitu di Ketintang Baru. Kami mewawancarai Mas Slamet terpisah dengan hari produksi di Tiara karena mengambil jam santai Mas Slamet agar dapat secara mendalam wawancara dengan Mas Slamet dan tidak terganggu dengan kegiatan produksi di Tiara. Setelah mewawancarai Mas Slamet, kami shooting footage hiruk pikuk kota Surabaya lagi untuk penambah video dalam program acara televisi kami.

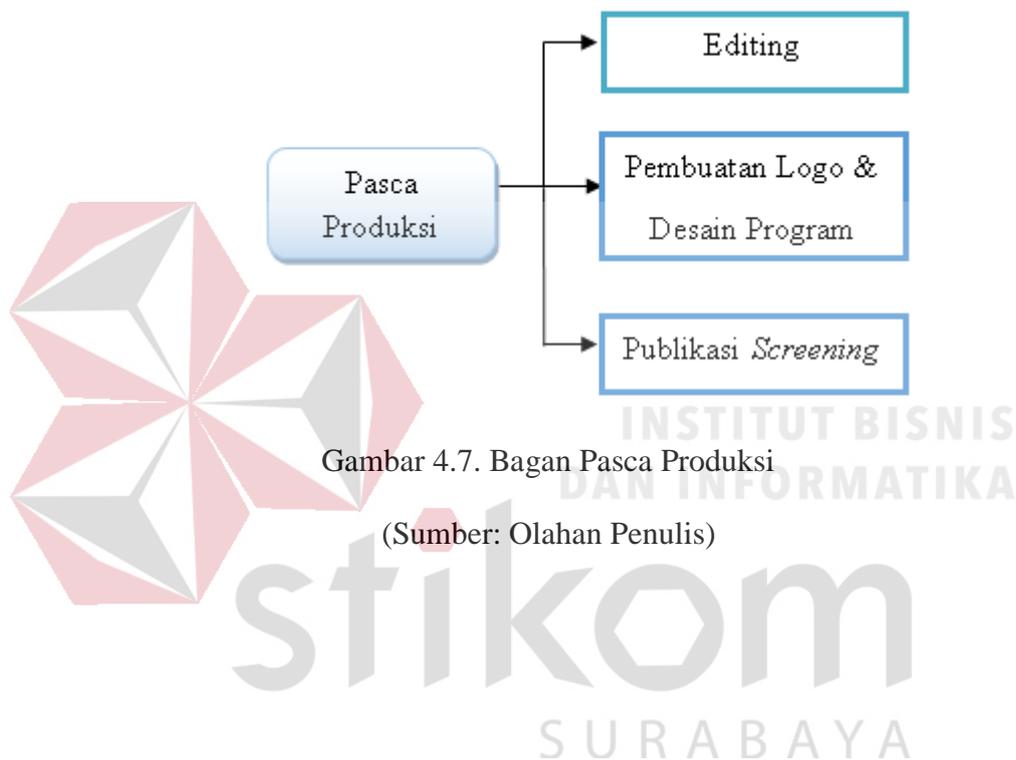
7. Produksi 7 (Jum'at, 15 Desember 2017)



Hari Jum'at tanggal 15 Desember 2017 kami shooting untuk revisi beberapa shoot yang kurang untuk program acara televisi kami, karena ada beberapa yang kurang pas untuk dimasukkan kedalam program acara.

4.3 Pasca Produksi

Melakukan proses *editing* program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” episode Tiara *Handicraft* rangkul penyandang disabilitas dengan sosial entrepreneur sesuai dengan naskah yang telah dibuat pada proses pra produksi. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.



BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V ini menjelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pembuatan program televisi *feature* ini.

5.1 Produksi

Produksi ini merupakan tahap selanjutnya setelah melalui tahap pra-produksi dalam pembuatan program televisi *feature*. Tahap produksi ini merupakan tahap yang membutuhkan waktu yang cukup panjang dan proses implementasi dari tahap pra-produksi. Proses produksi ini terdapat beberapa kegiatan, yaitu pengambilan gambar secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir dan proses perekaman rekam *voice over*.

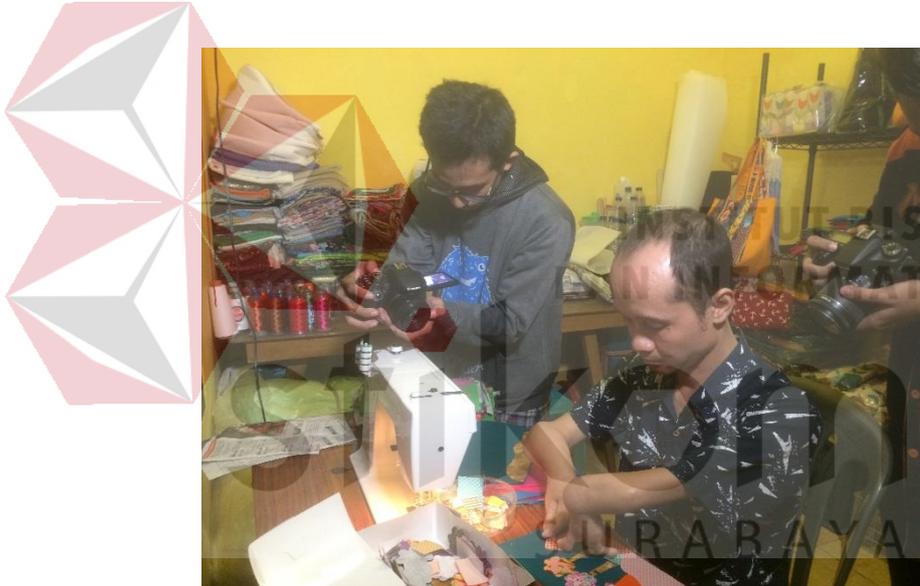
Tahap proses produksi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Setting lokasi

Lokasi yang akan digunakan dalam proses produksi program televisi ini ada 4 tempat, yaitu rumah produksi Tiara *Handicraft*, rumah produksi KANTA CRAFT, Balai Desa Ngemboh Kota Gresik, Kota Surabaya. Untuk pengambilan gambar tentang proses produksi dilaksanakan di rumah produksi Tiara *Handicraft*. Adapun proses wawancara dilakukan di *outdoor*. Untuk lebih detail mengenai lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.5



Gambar 5.1. Rumah produksi Tiara *Handicraft*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5.2. Rumah produksi KANTA CRAFT
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5.3. Balai Desa Ngemboh Kota Gresik
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5.4. Kota Surabaya
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5.5. Lokasi wawancara di Ketintang Baru
(Sumber: Dokumen Pribadi)

2. *Setting* Perekaman

Dalam pembuatan program televisi *feature* yang berjudul “Dunia Tanpa Batas” ini, sistem pengambilan gambar dan suara dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Pengambilan gambar dan suara secara langsung dilakukan pada saat pengambilan dokumentasi kegiatan yang berada di rumah produksi Tiara *Handicraft*, rumah produksi KANTA CRAFT dan Kota Surabaya. Untuk pengambilan gambar dan suara secara tidak langsung dilakukan pada saat perekaman *voice over* yang akan digunakan narasi program acara televisi. Semua mengenai peralatan akan dijelaskan oleh editor dalam program acara televisi *feature* ini.

5.2 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikutnya setelah proses produksi adalah tahap pasca produksi. Pada tahap pasca produksi ini, proses yang penulis lakukan adalah perancangan desain poster, desain cover DVD dan label DVD yang berfungsi untuk proses publikasi program acara televisi. Proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Publikasi

Percancangan desain poster, desain cover DVD dan label DVD

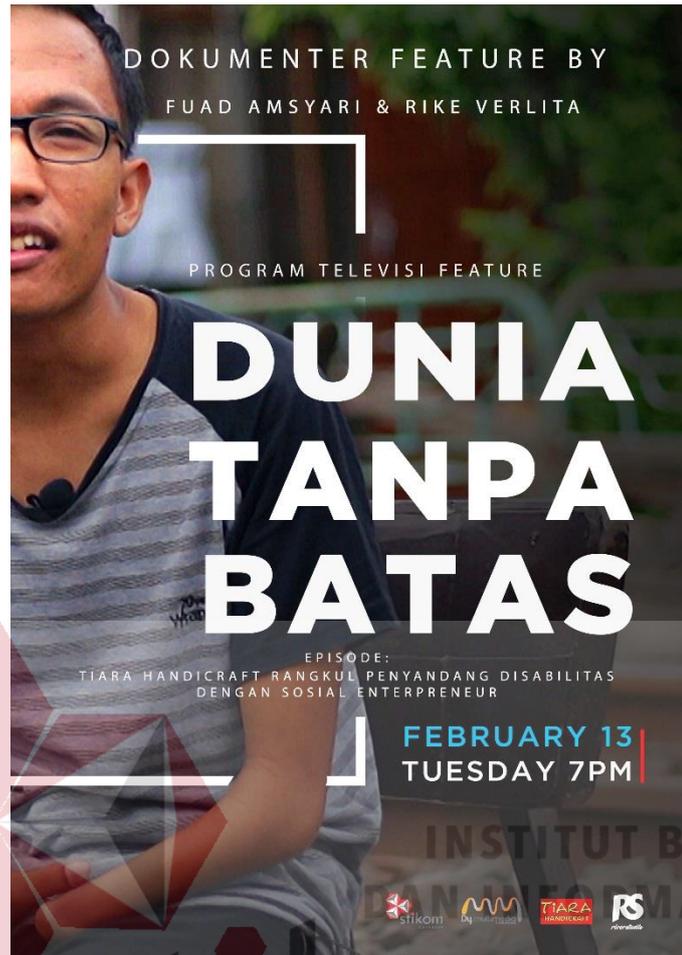
perancangan desain poster, *cover* DVD, dan label DVD untuk melakukan publikasi terhadap film ini. Poster, cover DVD dan label DVD akan menggunakan jenis *font* yang bernama *Gotham*. Pemilihan jenis *font* ini karena termasuk dalam kategori *font sans serif*. *Font sans serif* adalah jenis *font* yang tidak memiliki kaki pada ujung huruf. Jenis *font* seperti ini cocok untuk dibaca

oleh semua umur. Sesuai dengan target program acara televisi ini adalah semua umur.



Gambar 5.6. Font Gotham
(Sumber: www.google.com)

Untuk pengaplikasian dari perancangan poster, *cover* DVD, dan label DVD program acara televisi ini, akan dilakukan oleh editor. Saya penulis sebagai produser memberikan hasil *brainstorming* dari sketsa pra-produksi. Produser memberikan perancangan desain publikasi yang mendekati kepada editor untuk dibuatkan hasilnya. Penulis sebagai produser juga merancang untuk *merchandise* program acara televise ini yang hasil rancangan telah dibuat oleh editor. Hasil akhir pada perancang poster tersebut dapat dilihat pada gambar 5.7-5.11.



Gambar 5.7. Hasil akhir poster
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8. Hasil akhir *Box DVD*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9. Hasil akhir Label *DVD*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.10. Hasil akhir Kaos
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.11. Hasil akhir Gantungan Kunci, Pin dan Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Screenshot Program Televisi Feature*

Screenshot program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” ini akan menampilkan cuplikan program televisi yang sudah mencapai tahap akhir dan sudah melalui tahap *render*.



Gambar 5.12. *Screenshot Bumper* Program Acara
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.13. Screenshot Segmen 1 Cerita Pertama
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.14. Screenshot Segmen 1 Cerita Kedua
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.15. Screenshot Segmen 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.16. Screenshot Segmen 3
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil produk program televisi *feature* ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan program acara televisi *feature* dengan judul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas dengan Sosial *Entrepreneur*.
2. Pembuatan program televisi *feature* dengan judul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas dengan Sosial *Entrepreneur* ini membutuhkan data yang valid untuk mendukung konten program acara televisi yang akan ditayangkan.
3. Hasil dari program acara televisi *feature* ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan rujukan mengenai program acara televisi *feature* atau tentang penyandang disabilitas.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan program acara televisi ini, maka didapat saran sebagai berikut:

1. Program televisi *feature* dengan judul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode Tiara *Handicraft* Rangkul Penyandang Disabilitas dengan Sosial *Entrepreneur* ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, program acara televisi ini dapat dikembangkan pada episode yang lainnya.

2. Diperlukan pencarian data yang lebih meluas dan valid karena program acara televisi *feature* harus memiliki data yang dapat dipertanggung jawabkan.
3. Diperlukan ilmu dalam menyusun suatu naskah program acara televisi yang berguna untuk penyusunan lebih teratur.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari Buku

- Djamal Hidayanto, A. F. 2011. *Dasar-dasar penyiaran: sejarah, organisasi, operasional, dan regulasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Dr. Sandu Siyoto, S. M. 2015. *KEBIJAKAN DAN MANAJEMEN KESEHATAN*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Fachruddin, A. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Haryanti, D. M., Hati, S. R., Wirastuti, A., & Susanto, K. 2015. *Berani Jadi WIRUSAHA SOSIAL?* Depok: DBS Foundation.
- Mabruri, A. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama*. Jakarta: GRAMEDIA.
- _____. 2013. *Panduan Penulisan Naskah TV Format Non-Drama, News & Sport*. Jakarta: Grasindo.
- Masduki. 2001. *Jurnalistik Radio: Menata Profesionalisme Reporter & Penyiar Radio*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Morrisan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Kencana.
- Naratama, R. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan multi camera*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sandjaja, B. 2006. *Panduan Penelitian*. Jakarta: PRESTASI PUSTAKA PUBLISHER.
- Subyantoro, A., & Soewarto, F. 2006. *Metode & Teknik Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Sumber dari Jurnal

- Thohari, S. 2014. Pandangan Disabilitas dan Aksesibilitas Fasilitas Publik bagi Penyandang Disabilitas di Kota Malang. *Indonesian Journal of Disability Studies*, 32.

Sumber dari Tugas Akhir, Skripsi, Tesis atau Disertasi

Pratiwi. 2013. Skripsi. *Strategi Kreatif Produser Program Tamu Istimewa Dalam Mempertahankan Eksistensi Program di Stasiun ADITV*. Dra. Hj. Evi Septiani TH., M.Si. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Sumber dari Internet

Ahira, A. *Handicraft, Kerajinan Tangan Bernilai Ekonomis*. Retrieved from AnneAhira.com: <http://www.anneahira.com/handicraft.htm>. Diakses pada tanggal: 6 September 2017 pukul 14.00 WIB.

Khoirunnisa. 2017, 17 Januari. *Internet, Media Terbesar Kedua Setelah TV*. Retrieved from SELULAR.ID: <http://selular.id/news/2017/01/internet-media-kedua-terbesar-setelah-tv/>. Diakses pada tanggal: 9 Juli 2017 pukul 22.00 WIB.

sea-dd. 2013, 2 Oktober. *Apa itu Wirausaha Sosial?* Retrieved from Social Entrepreneur Academy: <http://sea-dd.com/apa-itu-wirausaha-sosial/>. Diakses pada tanggal: 30 Agustus 2017 pukul 07.19 WIB.

UNESCO. 2006, 29 Maret. *Unesco SEAL of Excellent for Handicraft*. Retrieved from UNESCOBKK: http://www.unescobkk.org/fileadmin/user_upload/culture/SEAL/2006/Documents/SEAL_Folder.pdf. Diakses pada tanggal: 22 September 2017 pukul 23.19 WIB.