



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**EDITOR 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:

RIKE VERLITA SARI

14.51016.0029

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

**EDITOR 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



**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Oleh:

Nama : RIKE VERLITA SARI

NIM : 14.51016.0029

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

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

2018

Tugas Akhir

**EDITOR DALAM PEMBUATAN PROGRAM TELEVISI *FEATURE*
BERBASIS *SPLIT SCREEN* BERJUDUL “DUNIA TANPA BATAS”**

Dipersiapkan dan disusun oleh

RIKE VERLITA SARI

NIM: 14.51016.0029

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., A.C.A.

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

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Rike Verlita Sari
NIM : 14510160029
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Editor 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 memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ 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 dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Januari 2018



Rike Verlita Sari
NIM: 14510160029

LEMBAR MOTTO



PERSEMBAHAN



ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah editor dalam pembuatan program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode yang akan mengangkat tema disabilitas dengan menggunakan basis *split screen*, hal ini dilatarbelakangi karena susahny mencari lapangan pekerjaan oleh sebagian besar orang, apalagi orang yang memiliki keterbatasan.

Selain tujuan di atas dalam Tugas Akhir pembuatan program televisi *feature* ini sebagai berikut: membuat program televisi *feature*, membuat program acara yang mampu memberikan motivasi kepada orang lain, mengaplikasikan basis *split screen* sebagai salah satu teknik *editing* pada program televisi *feature* yang berjudul “Dunia Tanpa Batas”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang menggunakan beberapa tahap pengumpulan data yaitu, wawancara, observasi, studi eksistensi dan literatur.

Dalam pembuatan program televisi *feature* menggunakan beberapa teknik yang diterapkan untuk dapat membangun daya tarik audien kepada program acara televisi yang ditontonnya. Salah satu teknik yang digunakan penulis adalah basis *split screen*. Pemilihan *split screen* membuat hasil video lebih bervariasi dan tidak monoton.

Diharapkan melalui program televisi *feature* ini mampu mengedukasi masyarakat tentang pemberdayaan para disabilitas di lingkungannya. Sehingga akan membantu para penyandang disabilitas untuk mendapat kesempatan untuk membuktikan bahwa para penyandang disabilitas juga mampu seperti orang normal.

Kata Kunci: program televisi *feature*, disabilitas, *split screen*.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik. Tugas Akhir ini berjudul Editor Dalam Pembuatan Program Televisi *Feature* Berbasis *Split Screen* Berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode yang akan membahas tema disabilitas dengan judul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur*.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan ini banyak mendapat bantuan baik moral maupun materil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I serta Kaprodi atas nasehat beliau akhirnya dapat terselesaikannya studi dengan nilai yang memuaskan.
5. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II atas diskusi dan penjelasan mengenai pembuatan program televisi *feature* sebagai karya Tugas Akhir ini.

6. Mega Pandan Wangi, M.Sn yang selalu memberikan masukan-masukan terhadap karya Tugas Akhir ini.
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Pembahas.
8. Seluruh dosen-dosen Komputer Multimedia Stikom Surabaya yang telah membantu dari awal sampai akhir masa studi penulis.
9. Teman-teman senasib dan seperjuangan DIV Komputer Multimedia angkatan 2014, terima kasih atas kerjasamanya.
10. Semua pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir dengan sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat khusus bagi pembaca dan penulis, serta berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

Surabaya, 29 Januari 2018

Rike Verlita Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	4
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	4
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Program Televisi.....	6
2.2 Format Acara Televisi	8
2.3 Program Televisi <i>Feature</i>	9
2.4 Film <i>Feature</i>	9
2.5 Film Dokumenter.....	10
2.6 Jenis <i>Feature</i> Televisi.....	11
2.7 Editor	13
2.8 Video <i>Editing</i>	16
2.9 Teknik <i>Editing</i>	17
2.10 Metode <i>Editing</i>	18
2.11 <i>Editing</i> Linier dan Non-Linier	18
2.12 Keunggulan Non-Linier <i>Editing</i>	20
2.13 <i>Split Screen</i>	21

2.14 Disabilitas	21
2.15 <i>Handicraft</i>	22
2.16 Tiara Handicraft	22
2.17 Sosial Enterpreneur	23
BAB III METODE PENCIPTAAN	24
3.1 Metodologi Penelitian	24
3.2 Objek Penelitian	25
3.3 Lokasi Data	26
3.4 Sumber Data	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5.1 Program Televisi <i>Feature</i>	28
3.5.2 Editor	29
3.5.3 <i>Split Screen</i>	30
3.5.4 Disabilitas	32
3.5.5 Tiara Handicraft	36
3.6 Teknik Analisa Data	42
3.6.1 Menyajikan Data	43
3.6.2 Kesimpulan	43
BAB IV PERANCANGAN KARYA	45
4.1 Pra Produksi	45
4.2 Produksi	50
4.3 Pasca Produksi	51
4.4 Sketch Media Publikasi	52
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	58
5.1 Produksi	58
5.2 Pasca Produksi	67

BAB VI PENUTUP	87
6.1 Kesimpulan	87
6.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
BIODATA PENULIS	91
LAMPIRAN	92



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Logo Tiara Handicraft.....	26
Gambar 3.2 Lokasi Tiara Handicraft	26
Gambar 3.3 Dosen DIV Komputer Multimedia.....	31
Gambar 3.4 Editor TVRI.....	32
Gambar 3.5 Poster Film “Passion”	34
Gambar 3.6 <i>General Manager</i> Tiara Handicraft.....	36
Gambar 3.7 Halaman Depan Tiara Handicraft 1	37
Gambar 3.8 Halaman Depan Tiara Handicraft 2	37
Gambar 3.9 Jalan Menuju Ruang Produksi Tiara Handicraft	37
Gambar 3.10 Plakat Latih Jahit Koas	38
Gambar 3.11 Plakat Bank Mandiri.....	38
Gambar 3.12 Papan Informasi Seputar Tiara Handicraft.....	38
Gambar 3.13 Tempat Produksi Handicraft 1	39
Gambar 3.14 Tempat Produksi Handicraft 2	39
Gambar 3.15 Tempat Produksi Handicraft 3	39
Gambar 3.16 Tempat Produksi Handicraft 4	40
Gambar 3.17 Tempat Bahan Baku	40
Gambar 3.18 Produksi Kaos	40
Gambar 3.19 Dapur Untuk Penghuni	41
Gambar 3.20 Tempat Makan dan Ibadah.....	41
Gambar 3.21 Rak Karya Handicraft.....	41
Gambar 3.22 Piagam Penghargaan Tiara Handicraft.....	42
Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi.	45
Gambar 4.2 Bagan Produksi	50
Gambar 4.3 Bagan Pra Produksi	51

Gambar 4.4 Sketsa Poster	52
Gambar 4.5 Sketsa Cover DVD	53
Gambar 4.6 Sketsa Label DVD	54
Gambar 4.7 Sketsa Kaos	55
Gambar 4.8 Sketsa Stiker	56
Gambar 4.9 Sketsa Gantungan Kunci	57
Gambar 5.1 <i>Setting</i> Lokasi 1	59
Gambar 5.2 <i>Setting</i> Lokasi 2	59
Gambar 5.3 <i>Setting</i> Lokasi 3	59
Gambar 5.4 <i>Setting</i> Lokasi 4	60
Gambar 5.5 <i>Setting</i> Lokasi 5	60
Gambar 5.6 <i>Setting</i> Lokasi 6	60
Gambar 5.7 <i>Setting</i> Lokasi 7	61
Gambar 5.8 <i>Setting</i> Lokasi 8	61
Gambar 5.9 <i>Setting</i> Lokasi 9	61
Gambar 5.10 <i>Setting</i> Lokasi 10	62
Gambar 5.11 Canon EOS 700D	62
Gambar 5.12 Canon EOS 600D	63
Gambar 5.13 Xiaomi Yi Camera	63
Gambar 5.14 Canon EF50mm-f1.8 STM	63
Gambar 5.15 Canon Lensa Kit 18-55mm	64
Gambar 5.16 RodeMic	64
Gambar 5.17 <i>Sony Recorder</i>	64
Gambar 5.18 <i>Clip on</i>	65
Gambar 5.19 Lampu LED	65
Gambar 5.20 Tripod Excell	65
Gambar 5.21 Tripod Velbon	66
Gambar 5.22 Teknik Pengambilan Gambar <i>Multiple Camera</i>	67

Gambar 5.23 Halaman Depan Youtube	68
Gambar 5.24 <i>Powerful Piano Strings Beat Dreaming Out Loud</i>	69
Gambar 5.25 <i>Corporate Motivation</i>	69
Gambar 5.26 <i>Easy Listening</i>	70
Gambar 5.27 <i>Inspiring background</i>	70
Gambar 5.28 <i>Spirit Success</i>	71
Gambar 5.29 <i>Corporate Background Music</i>	71
Gambar 5.30 Pembuatan <i>Lower Third</i>	72
Gambar 5.31 Pengaplikasian <i>Lower Third</i>	72
Gambar 5.32 Pemilihan <i>Stock Video Bumper</i>	73
Gambar 5.33 Penggabungan Video dan Audio.....	73
Gambar 5.34 <i>Screenshot Stock Shot 1</i>	74
Gambar 5.35 <i>Screenshot Stock Shot 2</i>	74
Gambar 5.36 <i>Screenshot Stock Shot 3</i>	75
Gambar 5.37 <i>Screenshot Stock Shot 4</i>	75
Gambar 5.38 <i>Screenshot Penataan Stock Shot Segmen 1</i>	76
Gambar 5.39 <i>Screenshot Penataan Stock Shot Segmen 2</i>	76
Gambar 5.40 <i>Screenshot Penataan Stock Shot Segmen 3</i>	77
Gambar 5.41 <i>Screenshot Konsep Split Screen 1</i>	77
Gambar 5.42 <i>Screenshot Pengaplikasian Split Screen 2</i>	78
Gambar 5.43 <i>Screenshot Pengaplikasian Split Screen 3</i>	78
Gambar 5.44 <i>Screenshot Proses Sound Editing 1</i>	79
Gambar 5.45 <i>Screenshot Proses Sound Editing 2</i>	79
Gambar 5.46 <i>Screenshot Proses Rendering 1</i>	80
Gambar 5.47 <i>Screenshot Proses Rendering 2</i>	80
Gambar 5.48 Poster “Dunia Tanpa Batas”.....	81
Gambar 5.49 Cover DVD “Dunia Tanpa Batas”	82
Gambar 5.50 Label DVD “Dunia Tanpa Batas”	82

Gambar 5.51 Desain Kaos Tampak Depan	83
Gambar 5.52 Desain Kaos Tampak Belakang	83
Gambar 5.53 Desain Stiker	84
Gambar 5.54 Desain Gantungan Kunci	84
Gambar 5.55 <i>Screenshot</i> Segmen 1 Cerita Pertama	85
Gambar 5.56 <i>Screenshot</i> Segmen 1 Cerita Kedua	85
Gambar 5.57 <i>Screenshot</i> Segmen 2	86
Gambar 5.58 <i>Screenshot</i> Segmen 3	86



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan <i>Hard News</i> dan <i>Soft News</i>	8
Tabel 3.1 Sumber Data.....	27
Tabel 3.2 Perbandingan Analisa Data Eksisting	34
Tabel 3.3 Penyajian Data	43
Tabel 4.1 <i>List</i> Alat Shoting	46
Tabel 4.2 <i>Equipment List</i>	47
Tabel 4.3 Anggaran Biaya.....	47
Tabel 4.4 Jadwal Kerja.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	92
Kartu Seminar Tugas Akhir	93
Form Ujian Kolokium 1	94
Form Ujian Kolokium 2.....	95
Naskah Program Televisi	96



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi saat ini membuat masyarakat lebih mudah dalam perolehan informasi. Tidak dipungkiri peran media pada sektor berita menjadi konten yang banyak diakses oleh masyarakat pada umumnya. Konten berita ini tidak lepas dari peran stasiun televisi sebagai media yang paling diminati oleh masyarakat. Menurut Baksin (2013: 216) televisi merupakan hasil produk teknologi tinggi (*hi-tech*) yang menyampaikan isi pesan dalam bentuk audio visual gerak. Isi pesan audio visual gerak memiliki kekuatan sangat tinggi untuk mempengaruhi mental, pola pikir, dan tindakan individu.

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, serta selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku (Morrison, 2011: 217). Program televisi *feature* merupakan program yang termasuk dalam *Soft News* (berita ringan) yang dikemas secara menarik. Program televisi *feature* inilah yang Penulis pakai sebagai konsep dari Tugas Akhir yang berjudul "Dunia Tanpa Batas".

Dunia Tanpa Batas merupakan sebuah program televisi berupa tayangan dokumenter *feature* yang mengangkat kehidupan tokoh inspiratif tanpa mengenal batas dari segi gender, profesi, dan fisik. Sehingga nantinya program televisi

“Dunia Tanpa Batas” mampu memberikan motivasi kepada semua pemirsanya. Pada episode kali ini program televisi “Dunia Tanpa Batas” akan mengangkat tema disabilitas dengan judul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur*.

Tiara Handicraft merupakan usaha kecil menengah (UKM) yang berada di Surabaya. Pada umumnya di masyarakat, berwirausaha ingin mendapatkan keuntungan yang sebesar besarnya, tapi tidak bagi Tiara Handicraft yang dinaungi oleh Ibu Titik Winarti yang menggabungkan wirausaha dengan kegiatan sosial. Wujud dari wirausaha *handicraft* ini dengan memperkerjakan 100% para penyandang disabilitas dan tidak mengejar keuntungan semata. Menurut lembaga kesehatan dunia WHO, Disabilitas adalah istilah yang meliputi gangguan, keterbatasan aktivitas, pembatasan partisipasi.

Berdasarkan data dari Dinas Sosial Kota Surabaya, setiap tahunnya jumlah disabilitas mengalami kenaikan. Terhitung sejak tahun 2013 jumlah disabilitas mencapai 4.090 jiwa dan mengalami kenaikan menjadi 4.838 jiwa pada tahun 2015. Faktor ini menjadikan banyak penyandang disabilitas yang memerlukan kesempatan dalam mencari pekerjaan. Menurut buku yang berjudul *Berani Jadi Wirausaha Sosial* yang ditulis oleh Dewi Meisari Haryanti, *Social entrepreneurship* yaitu pendekatan kewirausahaan (bisnis) yang digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial. Metode inilah yang membuat Tiara Handicraft menjalankan usaha dengan sosial entrepreneur, yang mana sebagai wadah para penyandang disabilitas untuk maju menghadapi tantangan dunia, dan mampu setara dengan manusia normal.

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 2 mahasiswa sebagai 1 tim diantaranya: Produser dan Editor. Dalam tim ini penulis berperan sebagai Editor untuk membantu menata atau memilih dan menyunting video. Oleh karena itu, penulis akan memanfaatkan teknologi untuk mendukung visualisasi yang menarik dalam pembuatan program televisi *feature* agar tujuan dalam pembuatan program televisi *feature* pada Tugas Akhir ini tercapai.

Pengertian editor dalam acara televisi non-fiksi adalah orang yang bertanggung jawab pada saat paska produksi dengan melakukan *editing* atau proses penyuntingan gambar, sehingga suatu program layak untuk ditayangkan atau disiarkan (Mabruri, 2013: 103). Editor dalam tugasnya sebagai penata shot audio video secara berurutan juga dapat menentukan efek grafis serta transisi video sebagai sentuhan kreatif terakhir.

Dalam proses pembuatan program televisi *feature* ini penulis juga menggunakan basis *split screen* untuk membuat berita lebih menarik bagi audien, sehingga tidak menimbulkan kebosanan. *Split screen* merupakan salah satu efek pada *editing* dimana layar dibagi menjadi dua bagian atau lebih sehingga menampilkan shot yang berbeda.

Oleh karena itu, penulis memilih *split screen* sebagai basis *editing*, karena akan membuat hasil video lebih bervariasi dan tidak monoton. Penggunaan *split screen* ini mampu mendiskripsikan lebih detail ekspresi, kegiatan objek, sehingga scene yang akan ditampilkan lebih dramatik

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan penciptaan Tugas Akhir ini sebagai Editor dalam pembuatan program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas”.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Dalam Pembahasan Tugas Akhir ini agar tidak terjadi pembahasan yang melebar, maka ruang lingkup penciptaan yang dibahas dalam pembuatan program televisi *feature* sebagai berikut:

1. Penulis berperan sebagai editor sesuai dengan naskah program televisi *feature* yang dibuat oleh Produser.
2. Pembuatan program televisi *feature* dengan episode *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas dengan Sosial Entrepreneur*.
3. Membantu Produser dalam mengarahkan kamera angle.
4. Menggunakan *editing* dengan basis *split screen* dalam pembuatan program televisi *feature*.

1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan program televisi *feature* adalah:

1. Membuat program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas”.

2. Membuat program televisi *feature* yang mengangkat disabilitas pada episode yang berjudul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas dengan Sosial Entrepreneur*.
3. Menggunakan basis *split screen* pada program televisi.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penciptaan pembuatan program televisi *feature* adalah:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Lebih memahami tentang penyandang disabilitas.
 - b. Lebih memahami proses pembuatan program televisi *feature*.
 - c. Lebih memahami teknik *split screen*.
2. Manfaat bagi Lembaga
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah tentang program televisi.
 - b. Mampu memberikan sumbangan pengetahuan dibidang pertelevisian khususnya mengenai peranan editor.
 - c. Sebagai rujukan pembuatan program televisi *feature* dengan basis *split screen*.
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Dapat dijadikan media untuk mengedukasi masyarakat tentang pemberdayaan para disabilitas.
 - b. Diharapkan mampu menumbuhkan jiwa sosial entrepreneur sebagai metode dalam permasalahan sosial yang ada di masyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan program televisi *feature* berbasis *split screen* berjudul “Dunia Tanpa Batas” maka karya program televisi *feature* akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain program televisi *feature*, editor, *editing*, *split screen*, *handicraft*, disabilitas, sosial entrepreneur.

2.1 Program Televisi

Program acara televisi berasal dari kata “program” dari bahasa Inggris *programe* atau program yang berarti acara atau rencana. Undang-undang penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara, tetapi menggunakan istilah “siaran” yang didefinisikan sebagai pesan yang disajikan dalam berbagai bentuk. Namun kata “program” lebih sering digunakan dalam dunia penyiaran di Indonesia dari pada kata “siaran” untuk mengacu kepada pengertian acara. Program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiensnya (Morissan, 2008: 200).

Menurut Sutisno dalam buku *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video* Program televisi adalah bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur video yang ditunjang unsur audio yang secara teknis memenuhi persyaratan layak siar serta telah memenuhi standar estetik dan aristik yang berlaku. Dari lain sumber menyebutkan 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 diudarkan (Djamal dan Andi, 2011: 159-160).

Jenis program acara menurut Morrisan dalam buku *Manajemen Media Penyiaran*, terbagi menjadi 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*.

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 secara jelas dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Perbedaan *Hard News* dan *Soft News*

<i>Hard News</i>	<i>Soft News</i>
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 Maburi (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, sebagai berikut:

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 diremake 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-sehari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Non drama 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 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 wawancara, komentar dan narasi. Durasi *feature* pada umumnya antara 10 hingga 15 menit (Mabruri, 2013).

2.4 Film *Feature*

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 (Masduki, 2001: 65).

Berdasarkan lain sumber pada *website* <https://screenwriting.io> menjelaskan bahwa film *feature* (atau hanya "*feature*") adalah sebuah film durasi panjang. Definisi *Screen Actors Guild* menetapkan panjang minimum pada 80 menit, sementara definisi AFI dan BFI menyebut film *feature* lebih dari 40 menit. Akademi juga menggunakan tolok ukur 40 menit untuk menentukan apakah sebuah film adalah *feature* atau pendek. *Sundance Film Festival* menetapkan garis di 50 menit.

2.5 Film Dokumenter

Kekhasan film dokumenter adalah posisinya yang mengombinasikan dua hal yaitu sains dan seni. Dengan kata lain, film dokumenter adalah “fakta yang disusun secara artistik” mengungkapkan berbagai kondisi dan masalah manusia. Film dokumenter adalah ekspresi perjuangan manusia untuk memahami dan memperbaiki diri sendiri (Fachruddin, 2015: 276).

Menurut Robert Flaherty dalam *website* <http://www.pelajaran.co.id> Film Dokumenter adalah karya ciptaan tentang kenyataan (*creative treatment of actuality*) berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter yaitu hasil interpretasi pribadi (pembuatnya tentang kenyataan tersebut).

2.6 Jenis *Feature* Televisi

Fachruddin dalam buku *Dasar-Dasar Produksi Televisi* menjelaskan 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. *Feature* merupakan fakta yang ditulis dengan gaya mirip fiksi. 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 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 tidak akan 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 mempererat 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.

2.7 Editor

Menurut Anton Maburi dalam buku *Manajemen Produksi Program Acara TV* editor adalah orang yang bertanggung jawab pada saat paska produksi dengan melakukan *editing* atau proses penyuntingan gambar, sehingga suatu program layak untuk ditayangkan atau disiarkan. Di Indonesia seorang editor dituntut

untuk mampu membuat *credit title*, *sub title*, dan beberapa efek grafis serta transisi video/gambar. Dalam pengertian lain seorang editor diibaratkan adalah seorang sutradara kedua karena dianggap mampu memberikan sentuhan kreatif terakhir.

Eva Sri Rahayu dalam *website* <http://www.epic-creativehouse.com> menjelaskan bahwa editor video harus mampu memahami maksud dan menerjemahkan keinginan sutradara. Berikut ini akan dibahas mengenai tugas-tugas mendasar seorang video editor.

1. Menyunting Video

Menyunting atau mengumpulkan video yang sudah diambil atau direkam merupakan hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang video editor. Video-video tersebut adalah hasil kerja para kameraman yang masih belum diolah, atau masih seusai dengan bentuk aslinya. Semua video yang berkaitan dengan naskah atau skenario harus dikumpulkan di dalam satu hardisk atau memori penyimpanan untuk memudahkan kinerja selanjutnya.

2. Menyusun Ulang

Setelah semua video yang direkam selama proses shooting sudah dikumpulkan, editor harus menyusun ulang video-video tersebut sesuai dengan urutan sebagaimana tercantum dalam naskah atau skenario. Untuk memudahkan penyusunan ulang video-video tersebut, biasanya seorang editor akan berpatokan pada *clapperboard* (papan clip) yang biasanya dishooting di awal adegan. Dalam *clapperboard* tersebut terdapat catatan mengenai nomor urut adegan, *scene*, dan data-data lain mengenai pengambilan gambar. Dalam

kegiatan menyusun ulang video, seorang editor harus memotong gambar-gambar yang tidak penting yang tidak termasuk ke dalam skenario.

3. Memilah Video

Memilah video berarti memilih gambar-gambar yang penting saja dan memberikan efek dan manipulasi grafik lainnya untuk meningkatkan tampilan video agar lebih enak dilihat, juga agar terhindar dari gambar-gambar yang mengganggu jalannya cerita. Selain itu, pada proses memilah ini seorang editor juga harus mengatur transisi atau perpindahan dari satu adegan ke adegan lain menjadi lebih halus. Memilah video juga berkaitan dengan tata cahaya pada gambar-gambar yang sudah dikumpulkan. Pada proses ini, editor harus memilah dan memilih kualitas video yang paling baik dan paling sempurna sesuai dengan naskah, sebab sebuah adegan biasanya harus mengalami beberapa kali take atau pengambilan gambar.

4. Olah Suara

Setelah memilah video, tugas selanjutnya dari seorang editor video adalah mengolah suara, baik suara asli yang muncul ketika proses pengambilan gambar atau suara-suara tambahan yang perlu ditambahkan untuk memperkuat suasana video, misalnya *sound effect* atau musik. Dalam hal ini, seorang editor harus bekerja sama dengan penata suara dan penata musik agar menghasilkan suara yang sesuai dengan konsep.

5. Membuat Title

Setelah semua gambar atau video sudah tersusun menjadi kesatuan cerita yang utuh dan sesuai dengan skenario, tugas selanjutnya adalah membuat titel pada video tersebut, yaitu informasi teks atau keterangan yang berkaitan dengan materi video.

6. Finishing

Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dikerjakan, video editor harus melakukan pekerjaan akhirnya, yaitu tahap finishing. Pada tahap finishing, semua crew inti dari pembuatan video tersebut, mulai dari Sutradara, penata suara, penata artistik, dan crew-crew lainnya harus menyaksikan bersama video yang sudah diedit untuk memastikan bahwa video atau film yang sudah dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna.

2.8 Video Editing

Menurut Ade Setijo dalam *website* <http://dotcomcell.com> video editing adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

Wibowo (2007) di dalam bukunya *Teknik Produksi Program Televisi* menjelaskan bahwa *editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. *Post Production* atau disebut juga bagian

editing, merupakan bagian yang akan mensortir hasil-hasil shooting, baik drama maupun non drama.

2.9 Teknik *Editing*

Menurut Harun Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul *Angle Kontinuiti Editing Close Up Komposisi dalam Sinematografi* (1987: 298) menjelaskan bahwa teknik *editing* film dikategorikan menjadi empat jenis, yakni *parallel editing*, *cross cutting*, *contrast editing*, dan *montage trope*.

1. *Parallel Editing*

Yakni kalau ada dua adegan yang mempunyai persamaan waktu harus dirangkaikan silih berganti.

2. *Cross Cutting*

Yakni beberapa adegan yang disilang atau penyilangan dua adegan dalam waktu tidak bersamaan.

3. *Contrast Editing*

Yakni susunan gambar yang memperlihatkan kontradiksi dua adegan atau lebih.

4. *Montage Trope*

Yakni sistem *editing* yang mempergunakan potongan-potongan gambar lalu disusun menjadi satu sehingga menimbulkan kesan berbeda pada penonton.

2.10 Metode *Editing*

Harun Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul *Angle Kontinuiti Editing Close Up Komposisi dalam Sinematografi* (1987: 298) menjelaskan bahwa secara umum, proses *editing* film dibedakan menjadi dua metode, yakni *continuity cutting* dan *dynamic cutting*.

1. *Continuity Cutting*

Metode ini merupakan metode *editing* film yang berisi penyambungan dari dua buah atau lebih adegan yang mempunyai kesinambungan.

2. *Dynamic Cutting*

Metode *editing* film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan.

2.11 *Editing* Linier dan Non-Linier

Menurut Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta dalam *Website* <http://www.jogjafilm.com> menjelaskan bahwa *editing* video terbagi menjadi *editing* linier dan non-linier. Linier *editing* adalah proses *editing* secara langsung dari kaset (pita) ke kaset (pita) dengan menggunakan media VTR ke VTR (*Video Tape Recorder*). Jadi VTR yang satu untuk media *playback* (tempat kita memilah milah gambar) dan VTR yang satunya lagi untuk media perekam hasil gambar yang kita pilah. *Editing* Linier adalah proses *editing* secara langsung dan tidak menggunakan *software* tertentu. Ada 3 jenis *editing* linear yaitu:

1. *On Cam editing*

Merupakan *editing* tidak menggunakan *software* tertentu. Menggunakan kamera sebagai alat *editing* itu sendiri. Dilakukan oleh kameramen saat pengambilan gambar atau shooting. Ketika mengambil gambar, seorang kameramen harus sudah memikirkan hasil shootingnya sebagai hasil *editing* juga. Pengambilan gambar berdasar cerita yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah melakukan pengambilan gambar, kameramen memilah gambar atau *shot* yang benar-benar diperlukan, membuang atau men-delete *shot* yang tidak diperlukan. Kamera-kamera digital sekarang sudah memungkinkan untuk melakukan *Edit on Cam*, ada fasilitas edit di dalamnya.

2. *A/Roll*

Merupakan *editing* linear dengan menggunakan satu *deck player* dan satu *deck recorder*. Satu *deck* berfungsi untuk playback materi yang akan diedit, satu *deck* lainnya untuk merekam hasil edit. *Editing A Roll* biasanya digunakan untuk *editing* berita.

3. *A/B Roll*.

Beda halnya dengan *A Roll* pada alat *editing A/B Roll* terdapat dua *deck* yang berfungsi sebagai *player* serta satu *deck* berfungsi sebagai *recorder*. Jadi pada *A/B Roll* bisa ada dua materi *shooting* yang dikontrol untuk digabungkan ke dalam satu materi *editing*. Baik pada *A Roll* maupun *A/B Roll* biasanya terdapat tombol *jog/shuttle* yang berfungsi untuk *rewind* maupun *fast forward* tape/kaset yang ada pada *deck* tersebut. Tombol lainnya adalah tombol *marking*, untuk

menandai *timecode* yang ada pada tape/kaset yang akan digunakan pada hasil akhir *editing*

Non-Linear *Editing* (NLE) adalah proses *editing* yang menggunakan media lain seperti komputer. Video yang ada di kaset pita atau memori harus di *transfer* dulu ke *Hardisk* komputer (*Capture*). Setelah tahap *Capture* baru kita bisa melakukan tahap proses *editing*. Proses Non-Linear *editing* ini biasanya menggunakan *software* yang mendukung proses *editing* seperti Adobe Premiere, Avid, Final Cut Pro, Pinnacle, Ulead atau menggunakan *software* lainnya. Hasil *Render (Output)* dari NLE bisa berupa file dan kaset (pita atau DVD, VCD).

2.12 Keunggulan Non-Linear *Editing*

Menurut Pandapotan Sianipar dalam buku *Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Adobe Premiere Pro* menjelaskan keunggulan lain dari non-linear *editing* adalah koleksi berbagai transisi dan efek yang tinggal pakai dan tersedia dalam folder. Jenis efek video tinggal dipilih lalu di *drag and drop* ke klip target. Demikian pula, jenis transisi tinggal pilih, *drag and drop* ke *track* antara dua klip.

Layaknya *layer* dalam perangkat lunak penyuntingan foto yang dapat diatur transparansi maupun *blandingnya*, hal serupa juga dapat dilakukan pada perangkat lunak penyuntingan video. Fasilitas ini memungkinkan kita menerapkan berbagai teknik *montase* video, seperti teknik *greenscreen*, dan *bluescreen* (untuk mengganti latar belakang video). *Chroma key*, dan lainnya.

Pendapat lainnya tentang kelebihan non-linier *editing* menurut Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta dalam *Website* <http://www.jogjafilm.com/> menjelaskan pengerjaan penyuntingan gambar akan lebih cepat karena ada tahapan yang bisa dilewati dalam *editing* non-linier, yakni tahap *capturing* atau memindahkan data dari tape/kaset atau data di memori ke dalam komputer.

2.13 *Split Screen*

Split screen dalam produksi film/video dapat di artikan membagi layar menjadi dua. Pembagian layar ini berupa dua angle kamera yng berbeda dalam satu layar. Menurut Lubis dalam buku *Isitlah Film Populer* menjelaskan pengertian *split screen* adalah teknik membuat layar menjadi dua bagian atau lebih untuk menampilkan beberapa adegan yang terjadi dalam waktu yang sama, misalnya saat percakapan di telepon. Berdasarkan lain sumber pada *website* <https://www.collinsdictionary.com> menjelaskan bahwa *split screen* merupakan teknik menampilkan dua atau lebih gambar secara bersamaan dan terpisah di layar.

2.14 Disabilitas

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 atau 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.

2.15 Handicraft

Menurut Anne Ahira dalam *website* <http://www.anneahira.com> menjelaskan *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.

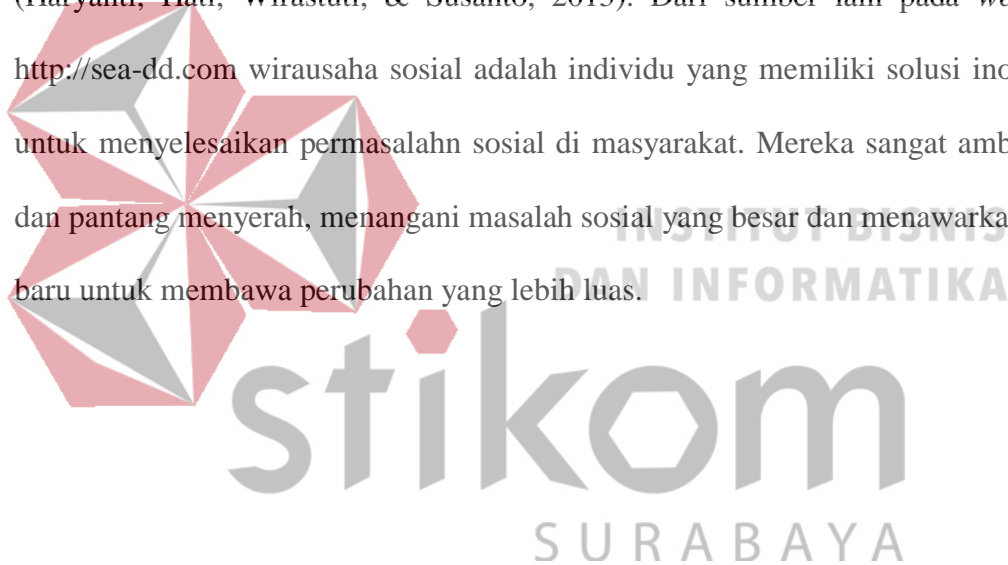
2.16 Tiara Handicraft

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 dibidang kewirausahaan saja, Tiara Handicraft juga bergerak di bidang sosial. 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.

2.17 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 sumber lain pada *website* <http://sea-dd.com> 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 pengolahan data dalam pembuatan program televisi *feature*.

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian menurut Iqbal Hasan dalam bukunya yang berjudul *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* adalah tata cara bagaimana suatu penelitian akan dilaksanakan. Metode penelitian ini sering dikacaukan dengan prosedur penelitian atau teknik penelitian. Hal ini disebabkan karena ketiga hal tersebut saling berhubungan dan sulit dibedakan.

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk dan berciri pada penulis mengamati, mencatat, bertanya, dan menggali sumber yang erat hubungannya dengan obyek yang akan diteliti, kemudian disusun, lalu dirumuskan, seperti observasi, wawancara, dan menggali sumber-sumber yang ada melalui studi literatur (Sugiyono, 2005: 34).

Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal yang berkaitan dengan program televisi *feature*, editor, *split screen*, disabilitas dan Tiara Handicraft. Pada 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, dan Dasar-Dasar Produksi Televisi.

Kemudian, Pada editor data diperoleh dari studi literature pada buku berjudul *Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi & Film, Dasar-Dasar Produksi Televisi, dan Editing Film Dokumenter*. Pengumpulan data pada *split screen* diperoleh dari literature pada buku berjudul *Isitlah Film Populer*, serta wawancara kepada Bapak Novan selaku Dosen DIV Komputer Multimedia di Stikom Surabaya dan wawancara kepada Bapak Anton selaku editor di TVRI.

Pada pengumpulan data disabilitas di peroleh dari literature pada jurnal Thohari dan UU No. 4 Tahun 1997 tentang penyandang cacat serta melakukan studi eksisting film yang berjudul "Passion". Pada pengumpulan data Tiara Handicraft di peroleh melalui wawancara dengan *general manager* Tiara Handicraft dan melakukan observasi langsung ke tempat Tiara Handicraft.

3.2 Objek Penelitian

Dalam tahap ini menjelaskan obyek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah Tiara Handicraft sebagai salah satu episode pada acara program televisi "Dunia Tanpa Batas". Program televisi ini akan fokus pada perjalanan hidup seseorang disabilitas yang menceritakan kegiatan produksi *handicraft* yang dikerjakannya bersama para penyandang disabilitas lainnya di Tiara Handicraft.

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 juga bergerak pada kegiatan sosial. Jika diperinci, Tiara Handicraft 50% bergerak di bidang kewirausahaan dan 50% bergerak di bidang sosial.



Gambar 3.1 Logo Tiara Handicraft

(Sumber: google.co.id)

3.3 Lokasi Data

Tempat yang akan dituju untuk melakukan penelitian yaitu Tiara Handicraft terletak di Jalan Sidoseρμο Indah II No.5, Sidoseρμο, Wonocolo, Surabaya ini didirikan sejak tahun 1995.



Gambar 3.2 Lokasi Tiara Handicraft

(Sumber: google.co.id)

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, studi eksisting 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 <i>Feature</i>	Studi Literatur	Buku <i>Manajemen Produksi Program TV Non Drama</i>
		Buku <i>Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi</i>
		Buku <i>Dasar-Dasar Produksi Televisi</i>
Editor	Studi Literatur	Buku <i>Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi & Film</i>
		Buku <i>Dasar-Dasar Produksi Televisi</i>
		Buku <i>Editing Film Dokumenter</i>
<i>Split Screen</i>	Studi Literatur	Buku <i>Isitlah Film Populer</i>
	Wawancara	Bapak Novan selaku Dosen DIV Komputer Multimedia di Stikom Surabaya Bapak Anton selaku editor di TVRI
Disabilitas	Studi Literatur	Jurnal Thohari UU No. 4 Tahun 1997
	Studi Eksisting	Film "Passion"
Tiara Handicraft	Wawancara	<i>General Manager</i> Tiara Handicraft
	Observasi	Tiara Handicraft

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam pembuatan program televisi *feature* dengan tema disabilitas berjudul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur*. Penulis menggunakan penelitian secara kualitatif.

Penelitian kualitatif merujuk dan berciri pada penulis mengamati, mencatat, bertanya, dan menggali sumber yang erat hubungannya dengan objek yang akan diteliti, kemudian disusun, lalu dirumuskan, seperti observasi, wawancara, dan menggali sumber-sumber yang ada melalui studi literatur (Sugiyono, 2005: 34). Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan program televisi *feature*, editor, *split screen*, disabilitas dan Tiara Handicraft.

3.5.1 Program Televisi *Feature*

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

Menurut Mabruhi dalam buku yang berjudul *Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama* (2013) dijelaskan bahwa *feature* atau yang biasa disebut liputan khusus adalah uraian fakta yang bersifat khas atau unik dan termasuk dalam kategori berita *human interest*.

Menurut Morrisian dalam buku *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi* (2008) *feature* adalah berita yang ringan namun menarik, informasi yang disajikan bersifat lucu, unik ataupun aneh.

Menurut Fachruddin dalam buku *Dasar-Dasar Produksi Televisi* (2012) dijelaskan bahwa *feature* memiliki pengertian suatu jenis berita yang membahas satu pokok bahasan, satu tema yang diungkapkan lewat berbagai pandangan.

Dari pembahasan program televisi *feature* berdasarkan studi literatur, diperoleh kesimpulan bahwa program televisi *feature* adalah suatu berita ringan (*soft news*) yang bersifat khas, dan unik yang membahas satu pokok bahasan yang diungkapkan lewat berbagai pandangan.

3.5.2 Editor

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

Menurut Mabruri dalam buku yang berjudul *Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama* (2013) editor adalah orang yang bertanggung jawab pada saat paska produksi dengan melakukan *editing* atau proses penyuntingan gambar, sehingga suatu program layak untuk ditayangkan atau disiarkan.

Menurut Andi Facruddin dalam buku berjudul *Dasar-Dasar Produksi Televisi* (2012) dijelaskan bahwa editor merupakan profesi yang bertugas melakukan kegiatan penyuntingan gambar.

Menurut Ario Wibisono dalam buku berjudul *Editing Film Dokumenter* (2011) editor adalah sineas profesional yang bertanggung jawab mengkontruksi

cerita secara estetis dari shot-shot yang dibuat berdasarkan scenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh.

Dari pembahasan Editor berdasarkan studi literatur, diperoleh kesimpulan bahwa editor adalah seorang professional dalam menyunting video, sehingga suatu program dapat layak di tayangkan.

3.5.3 *Split Screen*

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *split Screen*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literature dan wawancara.

1. Studi Literatur

Lubis dalam buku *Isitlah Film Populer* (2009) dijelaskan bahwa *split screen* adalah teknik membuat layar menjadi dua bagian atau lebih untuk menampilkan beberapa adegan yang terjadi dalam waktu yang sama, misalnya saat percakapan di telepon.

2. Wawancara 1

Wawancara dilakukan dengan Bapak Novan. Beliau merupakan dosen pada program studi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya. Wawancara dilakukan pada hari Senin tanggal 18 September 2017 pukul 10.00 WIB di Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, dan hasil dari wawancara sebagai berikut:

Split screen di dunia pertelevisian fungsinya untuk mempercantik atau memberi kemasan tayangan yang membuat itu tidak membosankan,

sedangkan *split screen* di dunia film, titik beratnya ke arah perbandingan antara satu dengan yang lain.



Gambar 3.3 Dosen DIV Komputer Multimedia

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Wawancara 2

Wawancara dilakukan dengan Bapak Anton. Beliau merupakan editor TVRI.

Wawancara dilakukan pada hari Sabtu tanggal 23 September 2017 pukul 20.00 WIB di Taman Kumpul Surabaya, dan hasil dari wawancara sebagai berikut:

Split screen tujuan untuk di bagi, karena ada 2 sumber informasi yang harus bersamaan dalam satu *frame*, berkembangnya inovasi dan kreatifitas dibidang *broadcasting*, *split screen* lebih kearah estetik (keindahan gambar).



Gambar 3.4 Editor TVRI

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari pembahasan *split screen* berdasarkan studi literature dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa *split screen* merupakan teknik membagi layar menjadi dua bagian atau lebih, dalam rana dunia pertelevisian, *split screen* ditekankan pada unsur kreatif untuk mempercantik kemasan video.

3.5.4 Disabilitas

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada disabilitas. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literature dan observasi.

1. Studi Literatur 1

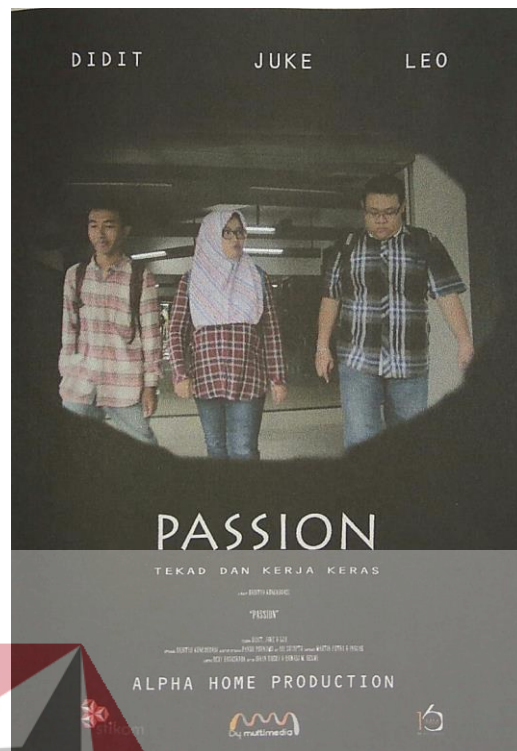
Thohari (2014) dalam jurnalnya dijelaskan bahwa disabilitas adalah kelainan atau kekurangan fisik, indra atau mental (medis) yang dimiliki seseorang yang menjadikan orang tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dalam masyarakat, sehingga mereka disebut sebagai orang yang mempunyai kelainan sosial.

2. Studi Literatur 2

UU No. 4 Tahun 1997 dijelaskan 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.

3. Studi Eksisting

Berdasarkan tema yang diambil pada pembuatan program televisi *feature*, penulis melakukan studi eksisting pada film “Passion” yang merupakan karya Tugas Akhir yang di sutradarai oleh Radityo Kuncoroadi pada tahun 2017 yang mengangkat tentang mahasiswa difabel di Stikom Surabaya. Film “Passion” menceritakan mahasiswa desain komunikasi visual (DKV) di Stikom Surabaya yang merupakan mahasiswa difable yang mampu lulus tepat waktu. Film ini memfokuskan pada mahasiswa agar dapat lulus tepat waktu sehingga tidak kalah dengan mahasiswa yang mempunyai keterbatasan. Dari hasil studi eksisting yang telah dilakukan, maka tahap selanjutnya ialah melakukan perbandingan pada film “Passion” berdasarkan segmentasinya.



Gambar 3.5 Poster Film “Passion”

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.2 Perbandingan Analisa Data Eksisting

Judul Karya	Passion	Dunia Tanpa Batas
Format Karya	Film Pendek	Program Televisi <i>Feature</i>
Durasi	13 menit	30 menit
Teknik	<i>Handheld</i>	<i>Split Screen</i>
Usia	Semua Umur	Semua Umur
Gender	Laki – Laki dan perempuan	Laki – Laki dan perempuan
Jenjang Pendidikan	Pelajar, Mahasiswa, Umum	Pelajar, Mahasiswa, Umum

Lanjutan Tabel 3.2

Kelas Sosial	Semua Kalangan	Semua Kalangan
Gaya Hidup	Semua Kalangan	Semua Kalangan
Positoning	Film pendek ini diperuntungkan bagi pelajar atau mahasiswa untuk memberikan motivasi.	Program televisi ini diperuntungkan bagi semua masyarakat dan para penyandang disabilitas pada khususnya. Sehingga mampu memberikan motivasi untuk dapat berbagi dan bermanfaat orang lain. Dan dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan sosial.

Sumber: Olahan Penulis

Dari pembahasan Disabilitas berdasarkan studi literature dan studi eksisting. Diperoleh kesimpulan bahwa 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.

3.5.5 Tiara Handicraft

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Ade Rizal. Beliau merupakan *general manager* Tiara Handicraft. Wawancara dilakukan pada hari Selasa tanggal 19 September 2017 pukul 08.00 WIB di Tiara Handicraft, dan hasil dari wawancara sebagai berikut:

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.



Gambar 3.6 *General Manager* Tiara Handicraft
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Observasi

Dalam Tugas Akhir ini, data observasi yang didapat bersumber dari pengamatan langsung di lapangan. Metode observasi dilakukan untuk mengenal lebih dalam tentang materi yang akan diteliti. Observasi dilakukan di Tiara Handicraft pada hari Selasa - Jumat tanggal 19 dan 22 September 2017.



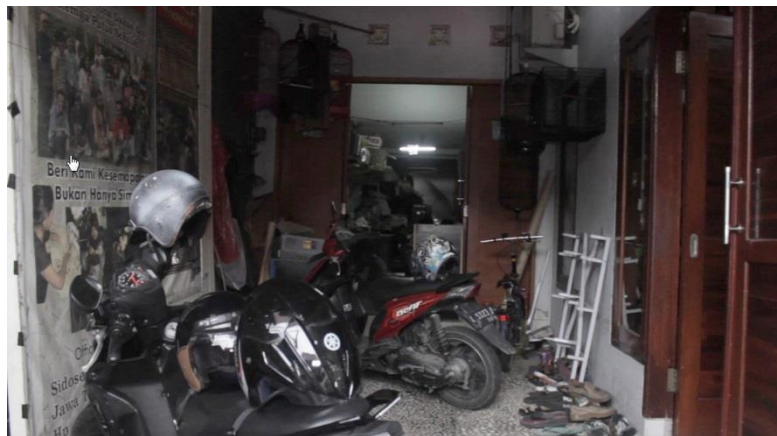
Gambar 3.7 Halaman Depan Tiara Handicraft 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.8 Halaman Depan Tiara Handicraft 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.9 Jalan Menuju Ruang Produksi Tiara Handicraft

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.10 Plakat Latih Jahit Koas

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.11 Plakat Bank Mandiri

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.12 Papan Informasi Seputar Tiara Handicraft

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.13 Tempat Produksi *Handicraft* 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.14 Tempat Produksi *Handicraft* 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.15 Tempat Produksi *Handicraft* 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.16 Tempat Produksi *Handicraft* 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.17 Tempat Bahan Baku

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.18 Produksi Kaos

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.19 Dapur Untuk Penghuni

(Sumber: Olahan Penulis)



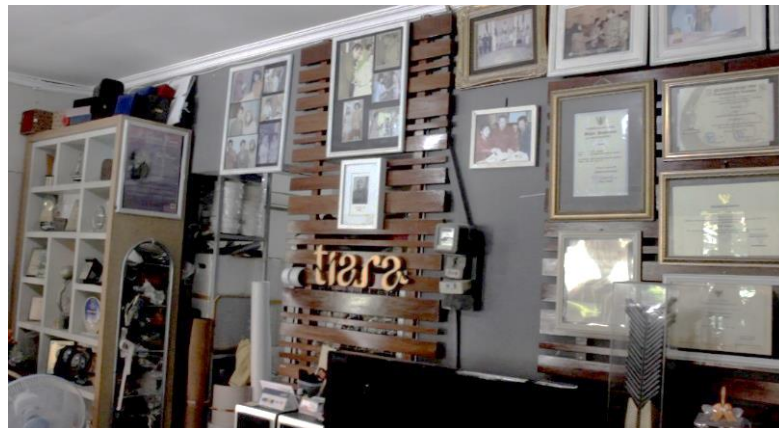
Gambar 3.20 Tempat Makan dan Ibadah

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.21 Rak Karya *Handicraft*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.22 Piagam Penghargaan Tiara Handicraft

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari pembahasan Tiara Handicraft berdasarkan wawancara dan observasi. Diperoleh kesimpulan bahwa Tiara Handicraft adalah tempat atau wadah untuk para penyandang disabilitas yang ingin mendapatkan pelatihan keterampilan agar dapat bekerja seperti orang normal.

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.

3.6.1 Menyajikan Data

Tabel 3.3. Penyajian Data

	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Observasi	Kesimpulan
Program Televisi Feature	- Berita ringan - Liputan khusus - Unik dan Khas	-	-	-	Berita ringan yang bersifat khas dan unik.
Editor	- Pengolah video - Penanggung jawab paska produksi	-	-	-	Seorang profesional dalam menyunting video
Split Screen	- Membagi layer menjadi 2	-Mempercantik kemasan tayangan - Unsur estetik dan kreatifitas	-	-	Spli screen merupakan teknik membagi layar menjadi 2 di tekanan pada unsur kreatif
Disabilitas	- Kelainan Fisik atau mental	-	Keterbatasan seseorang dalam melakukan kegiatan	-	Keterbatasan Fisik dan indra dalam melakukan kegiatan
Tiara Handicraft	-	- Wadah melatih metal serta melatih keterampilan	-	- Tempat membangun kemandirian	Wadah untuk belajar kreatifita dan membangun kemandirian

3.6.2 Kesimpulan

Dari hasil analisa penyajian data program televisi *feature*, editor, *split screen*, disabilitas dan Tiara Handicraft dapat disimpulkan bahwa Tugas Akhir ini berupa program televisi *feature* dengan episode yang akan mengangkat tema disabilitas dengan judul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur*. Tiara Handicraft merupakan tempat para

penyandang disabilitas untuk belajar kreatifitas dan bekerja. Dalam Tugas Akhir ini para penyandang disabilitas memberikan materi pelatihan keterampilan kepada orang normal. Ini memberi gambaran tentang orang-orang disabilitas mampu bersaing dengan orang normal. Meskipun memiliki keterbatasan, para penyandang disabilitas dapat membuktikan diri dengan karya-karya luar biasa yang dihasilkan bersama Tiara Handicraft. Program televisi ini dikemas dalam bentuk *feature* dengan penggunaan teknik *split screen*. Teknik *split screen* ini akan mempercantik penampilan acara program televisi. Sehingga nantinya penonton tidak akan bosan dan menikmati sajian acara hingga selesai.

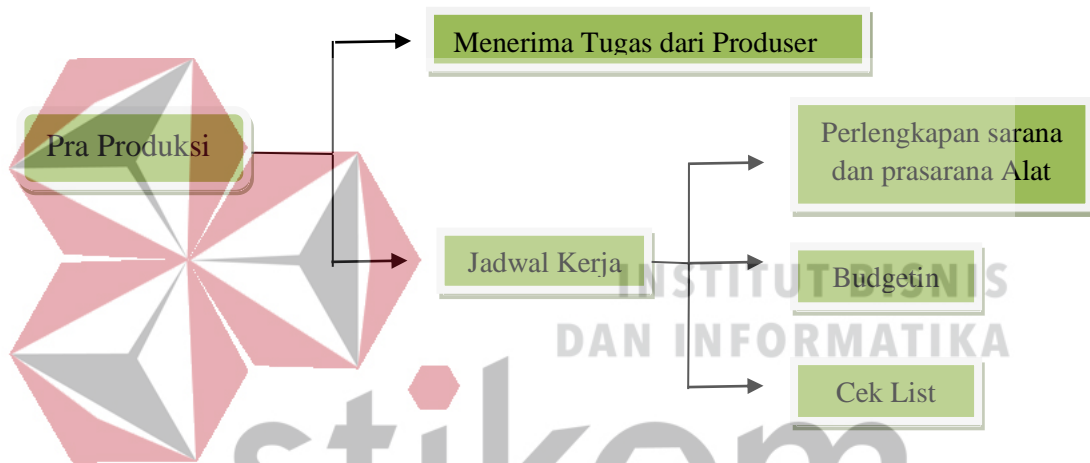


BAB IV

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



Gambar 4.1. Bagan Pra Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

Melakukan proses pra produksi pada program televisi *feature* “Dunia Tanpa Batas” dengan episode yang akan mengangkat tema disabilitas dengan judul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Enterpreneur*. Sebelum melakukan proses produksi, terlebih dahulu memetakan sarana prasarana serta anggaran biaya pada proses produksi program televisi *feature*. Pada proses pra produksi sebagai berikut:

1. Sarana Prasarana

Sebelum melakukan proses produksi diperlukan adanya *list* alat *shooting* guna menunjang proses produksi. *List* alat *shooting* 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
16.	SD Card	3 buah
17.	Micro SD	2 buah

2. Anggaran Biaya Sarana Prasarana

Setelah menentukan *list* alat *shooting*, selanjutnya *equipment list* Sarana Prasarana dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 *Equipment List*

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,-

3. Anggaran Biaya

Anggaran Biaya selama proses produksi program televisi *feature* 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,-

Lanjutan Tabel 4.3

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,-
Rabu, 15 November 2017			
1.	Konsumsi	3 Orang	Rp 90.000,-
2.	Bensin (Pergi-Pulang)	2 Motor	Rp 50.000,-

Lanjutan Tabel 4.3

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,-

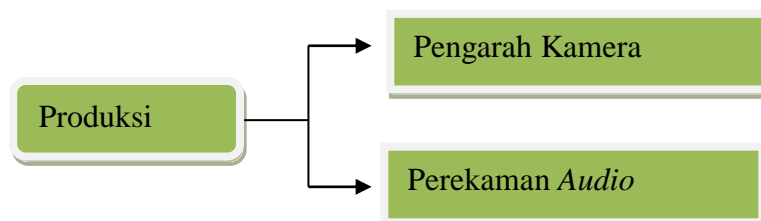
4. Jadwal Kerja

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.	Mixing															■	■
6.	Rendering															■	■

4.2 Produksi

Melakukan proses *shooting* program televisi *feature* “Dunia Tanpa Batas” mengangkat tema disabilitas dengan judul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur* sesuai dengan naskah program televisi yang telah dibuat pada proses pra produksi oleh produser. Lokasi *shooting* berada di Jalan Sidosermo Indah II No.5, Sidosermo, Wonocolo, Surabaya. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.



Gambar 4.2 Bagan Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.3 Pasca Produksi

Melakukan proses *editing* program televisi *feature* “Dunia Tanpa Batas” mengangkat tema disabilitas dengan judul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur* sesuai dengan naskah program televisi yang telah dibuat pada proses pra produksi oleh produser. Lokasi *shooting* berada di Jalan Sidosermo Indah II No.5, Sidosermo, Wonocolo, Surabaya. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.



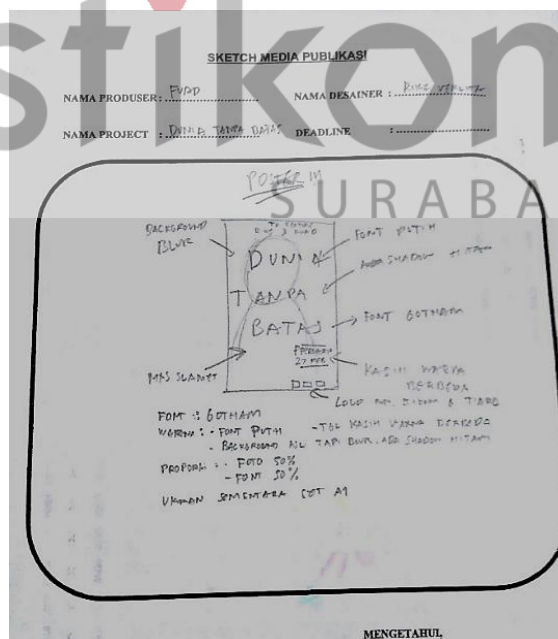
Gambar 4.3 Bagan Pasca Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.4 Sketch Media Publikasi

1. Poster

Poster pada program acara televisi ini memiliki konsep yang mudah dilihat dan dipahami. Poster program televisi ini memiliki perpaduan antara foto dan teks. Foto yang akan tampil pada poster adalah narasumber utama yaitu Mas Slamet. Foto narasumber tampil setengah saja karena menunjukkan bahwa disabilitas dipandang sebelah mata atau minoritas. Adanya *frame* yg membingkai foto dan potongan pada beberapa bagian *frame* mempunyai arti bahwa Dunia Tanpa Batas. Di depan foto terdapat *shadow* berwarna hitam sebesar 30% sehingga tidak menutupi foto tokoh yang ada. Tulisan DUNIA TANPA BATAS menggunakan warna putih dan menggunakan *font Gotham* yg mempunyai arti tegas. Pemilihan *font Gotham* ini dengan alasan mudah dibaca oleh semua orang.

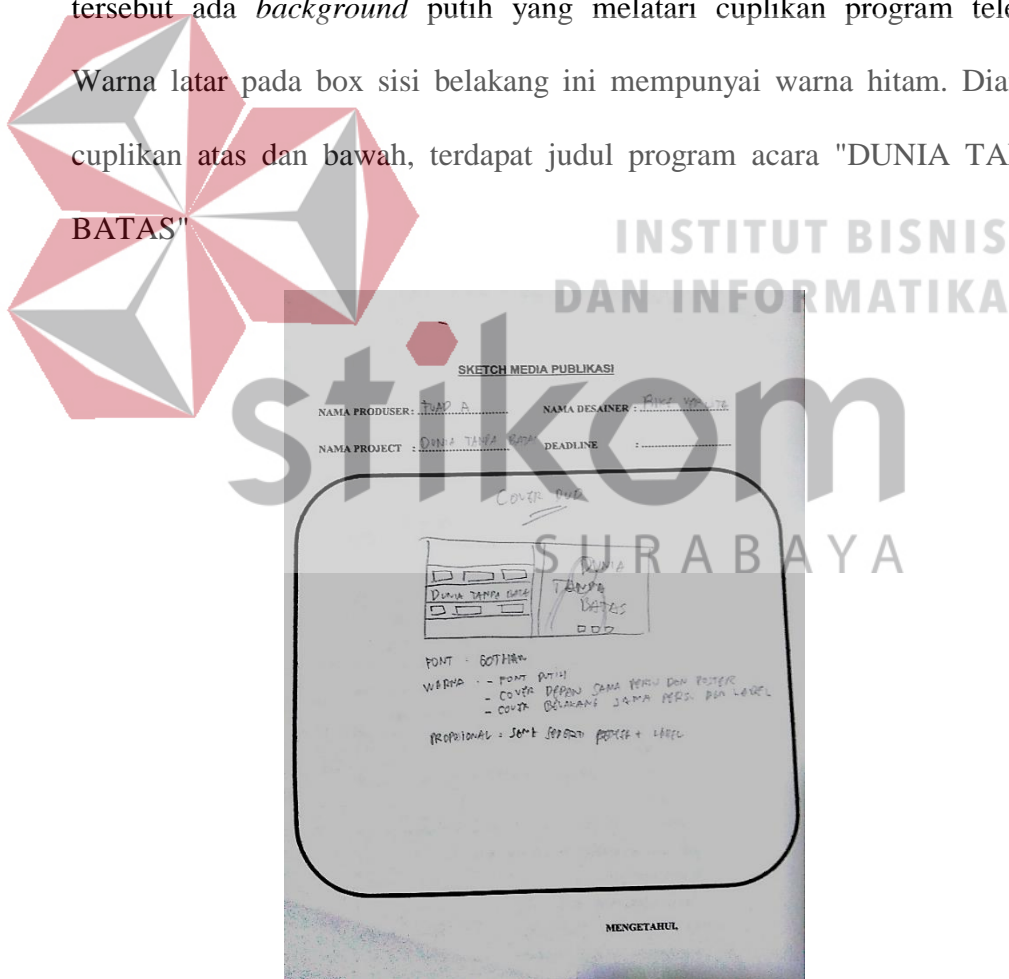


Gambar 4.4 Sketsa Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Cover DVD

Konsep pada cover DVD pada sisi depan box ini sama dengan konsep poster yaitu terdapat foto narasumber utama dan ada kotak yang membingkai foto narasumber yang bertujuan untuk identitas program acara televisi *feature*. Warna yg digunakan untuk *shadow* adalah hitam dan mempunyai *opacity* sebesar 30%. Untuk sisi belakang box terdapat 6 cuplikan program televisi. Cuplikan 6 program ini dibagi 3 atas dan 3 bawah. Dibelakang cuplikan tersebut ada *background* putih yang melatari cuplikan program televisi. Warna latar pada box sisi belakang ini mempunyai warna hitam. Diantara cuplikan atas dan bawah, terdapat judul program acara "DUNIA TANPA BATAS"

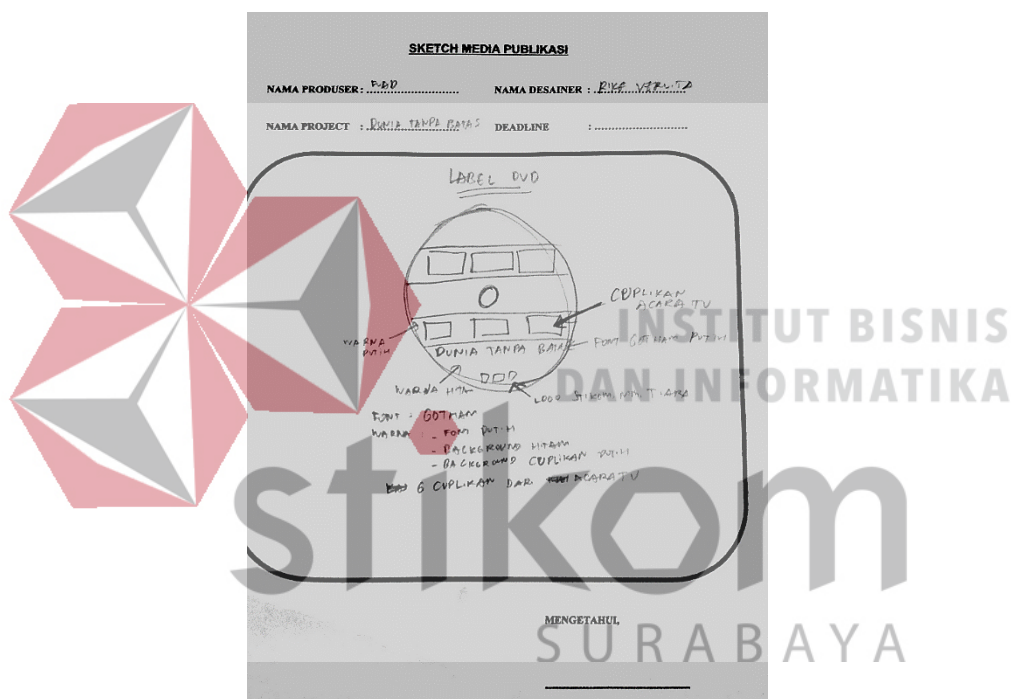


Gambar 4.5 Sketsa Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Label DVD

Konsep Label DVD ini mengambil konsep desain yg ada pada sisi belakang box DVD. Menggunakan 3 atas dan 3 bawah cuplikan program televisi dan menggunakan background putih yang melatari cuplikan program televisi. Untuk warna background keseluruhan adalah warna hitam. Diantara cuplikan atas dan bawah, terdapat judul program acara "DUNIA TANPA BATAS".



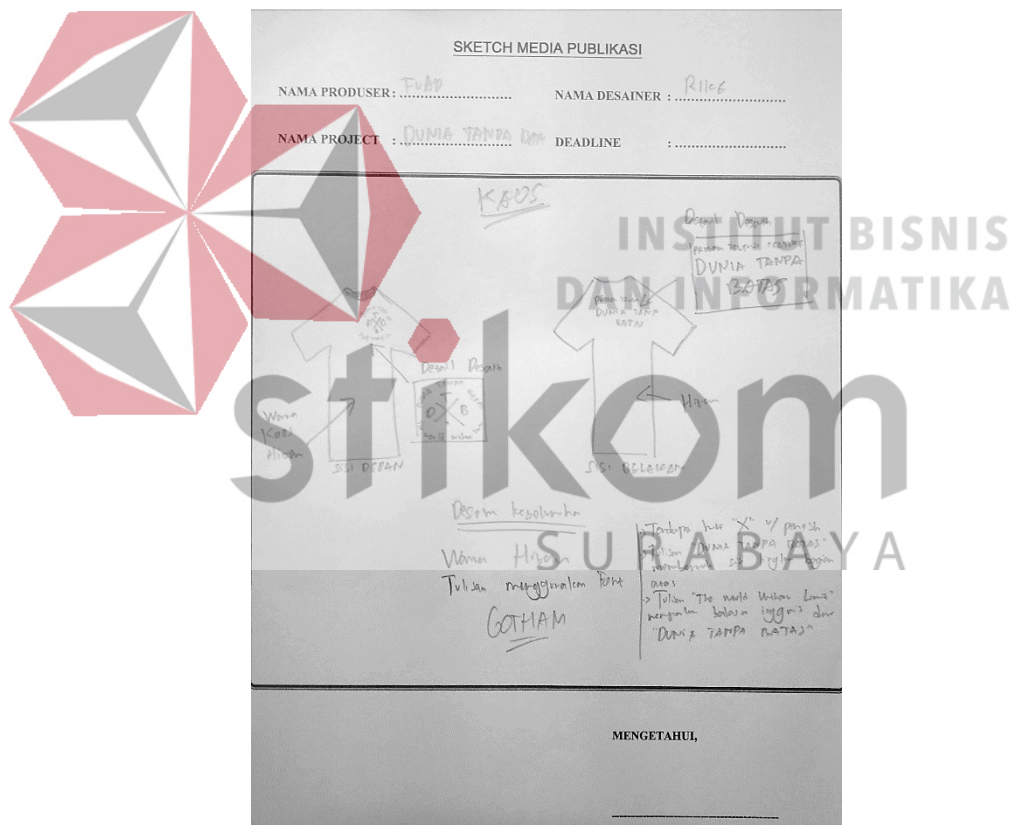
Gambar 4.6 Sketsa Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Kaos

Desain Kaos program acara DUNIA TANPA BATAS memiliki warna hitam karena mempermudah identitas pada acara program televisi ini yang berasal dari konsep desain poster. Pada sisi depan mempunyai desain berbentuk lingkaran. Pada sisi tengah terdapat garis yang membentuk huruf "X". Huruf

"X" ini bertujuan sebagai pemisah antar abjad. Pada sisi "X" terdapat abjad "DTB". Abjad "DTB" merupakan singkatan dari judul program acara "Dunia Tanpa Batas". Pada bagian bawah terdapat tulisan "The World Without Limit" merupakan arti dalam bahasa Inggris kata dari "Dunia Tanpa Batas". Pada bagian belakang Kaos terdapat tulisan "Program Televisi Feature" dan "DUNIA TANPA BATAS". Tulisan ini menunjukkan identitas pada program acara televisi *Feature*.

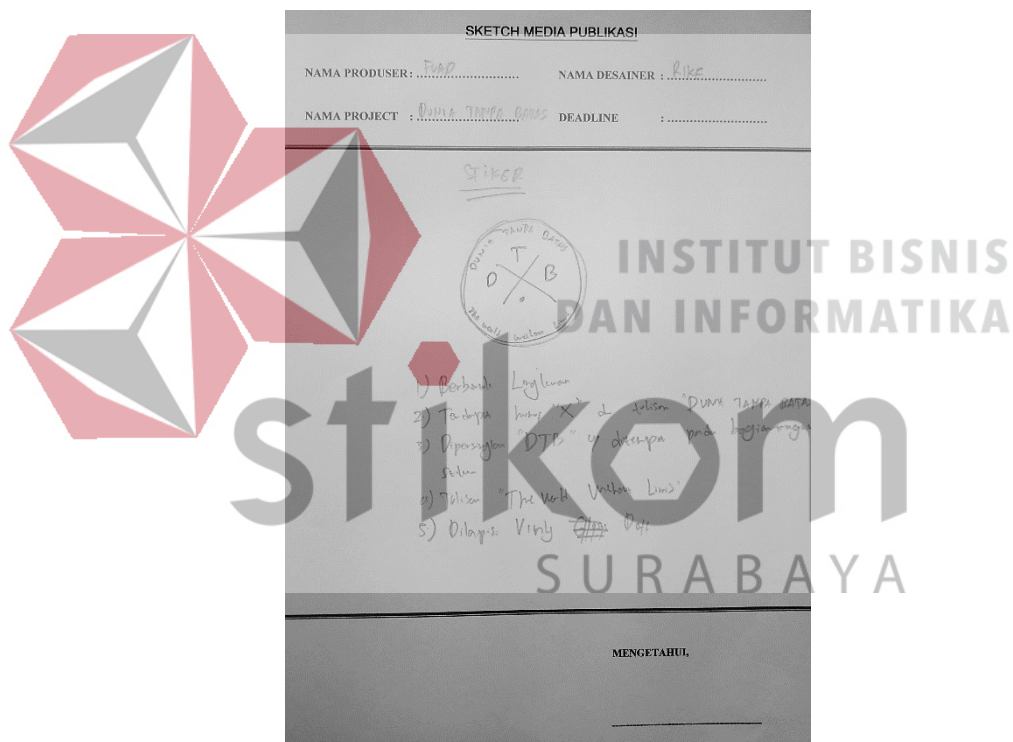


Gambar 4.7 Sketsa Kaos

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Stiker

Pada konsep gantungan kunci ini sama dengan konsep pada desain kaos sisi depan. Memiliki desain yg membentuk huruf "X". Pada sisi "X" terdapat abjad "DTB". Abjad "DTB" merupakan singkatan dari judul program acara "Dunia Tanpa Batas". Pada bagian bawah terdapat tulisan "The World Without Limit" merupakan arti dalam bahasa Inggris kata dari "Dunia Tanpa Batas".

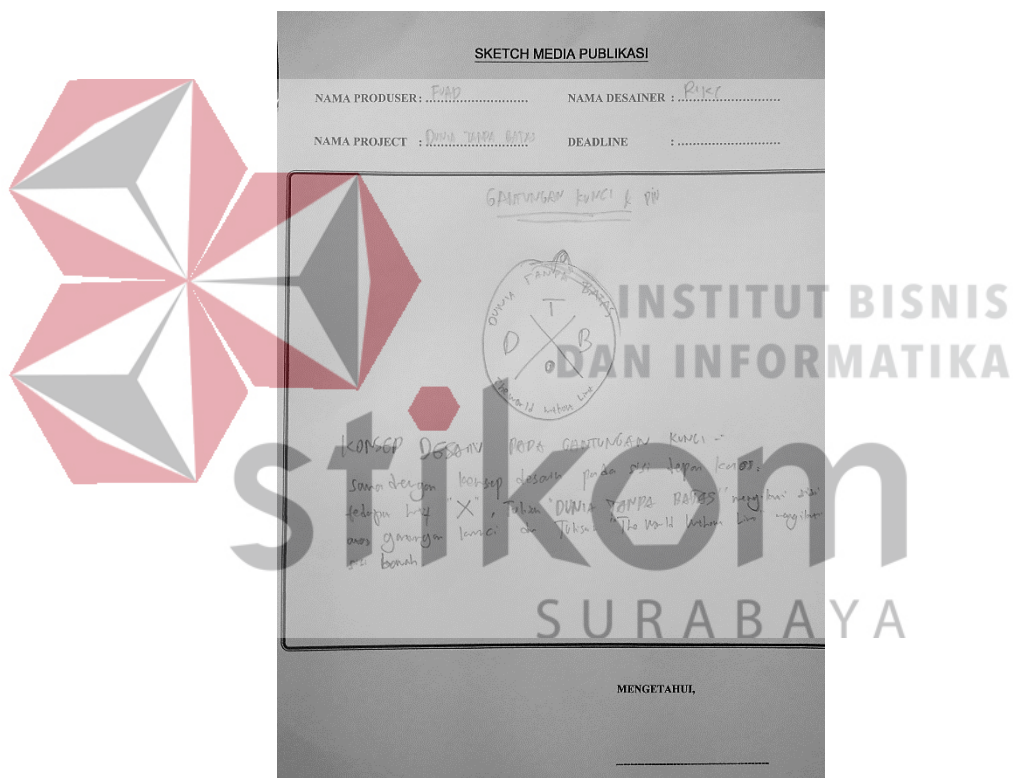


Gambar 4.8 Sketsa Stiker

(Sumber: Olahan Penulis)

6. Gantungan Kunci

Pada konsep gantungan kunci ini sama dengan konsep pada stiker. Memiliki desain yg membentuk huruf "X". Pada sisi "X" terdapat abjad "DTB". Abjad "DTB" merupakan singkatan dari judul program acara "Dunia Tanpa Batas". Pada bagian bawah terdapat tulisan "The World Without Limit" merupakan arti dalam bahasa Inggris kata dari "Dunia Tanpa Batas".



Gambar 4.9 Sketsa Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)

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 merupakan tahap lanjutan dari tahap pembuatan program televisi *feature* dimana pada tahap produksi merupakan rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra produksi dan diimplementasikan pada tahap ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain pengambilan gambar secara keseluruhan mulai tahap awal, tengah, hingga akhir.

Teknik produksi yang digunakan dan diterapkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:

1. *Setting* Lokasi

Dalam naskah program televisi yang telah disusun oleh Produser, *setting* lokasi mengarah pada lokasi rumah produksi Tiara Handicraft. Lokasi yang dibutuhkan indoor saat pengambilan gambar produksi handicraft dan *outdoor* dalam pengambilan wawancara. Lokasi yang dibutuhkan dalam materi sesuai dengan tema dan keadaan yang ada pada naskah program televisi. *Setting* lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.10.



Gambar 5.1. *Setting* Lokasi 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2. *Setting* Lokasi 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3. *Setting* Lokasi 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4. *Setting* Lokasi 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.5. *Setting* Lokasi 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6. *Setting* Lokasi 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.7. *Setting* Lokasi 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8. *Setting* Lokasi 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9. *Setting* Lokasi 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.10. Setting Lokasi 10

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Setting Perakaman

Dalam pembuatan film program televisi *feature* ini, sistem pengambilan gambar dan perekaman suara dilakukan secara langsung dan tidak langsung.

Pada perekaman tidak langsung digunakan pada pengambilan *voice over* sebagai narasi pada pembukaan video setiap segmen. Peralatan yang digunakan dalam pengambilan gambar dan perekaman suara beraneka ragam, sesuai dengan perancangan *treatment* yang telah dibuat.

Alat-alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Canon EOS 700D



Gambar 5.11. Canon EOS 700D

(Sumber: eglobalcentral.com)

b. Canon EOS 600D



Gambar 5.12. Canon EOS 600D

(Sumber: kameradigital.co.id)

c. Xiaomi Yi Camera



Gambar 5.13. Xiaomi Yi Camera

(Sumber: teknokita.com)

d. Canon EF50mm-f1.8 STM



Gambar 5.14. Canon EF50mm-f1.8 STM

(Sumber: plazakamera.com)

e. Canon Lensa Kit 18-55mm



Gambar 5.15. Canon Lensa Kit 18-55mm

(Sumber: plazakamera.com)

f. RodeMic



Gambar 5.16. RodeMic

(Sumber: rode.com)

g. Sony Recorder



Gambar 5.17. Sony Recorder

(Sumber: sony.com)

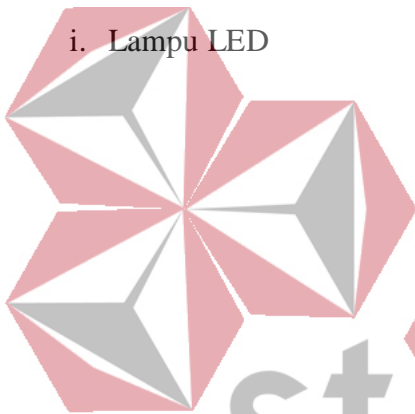
h. Clip on



Gambar 5.18. *Clip on*

(Sumber: aliexpress.com)

i. Lampu LED



Gambar 5.19. Lampu LED

(Sumber: camfere.com)

j. Tripod Excell Platinum Compact



Gambar 5.20. Tripod Excell

(Sumber: plazakamera.com)

k. Tripod Velbon



Gambar 5.21. Tripod Velbon

(Sumber: bhphotovideo.com)

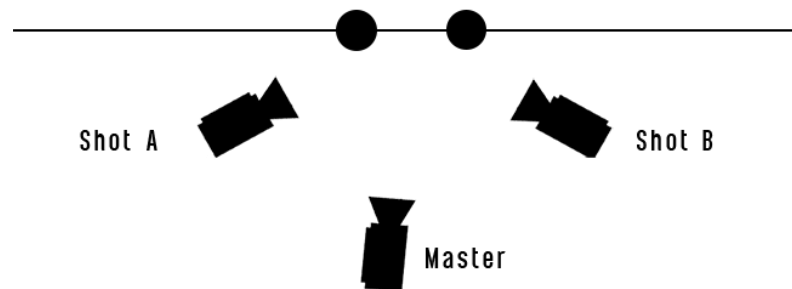
3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam pembuatan film program televisi *feature* ini menggunakan *multiple camera*. Teknik *multiple camera* merupakan pengambilan gambar menggunakan lebih dari satu kamera. Dengan menggunakan *multiple camera* pada proses produksi akan mempermudah pengambilan gambar dalam menampak momen, sehingga nantinya akan memiliki banyak gambar yang bervariasi.

Beragam teknik yang digunakan dalam pembuatan program televisi *feature*.

Teknik pengambilan gambar tidak hanya *still* dan *handheld* tapi menggunakan perpaduan *wide angle* dengan menggunakan *action camera* dan menggunakan *timelapse* pada adegan tertentu. Beragam teknik ini akan membuat video lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga masyarakat yang menonton dapat mengambil pesan yang disampaikan dengan baik.

Teknik pengambilan gambar dapat dilihat pada gambar 5.22.



Gambar 5.22. Teknik Pengambilan Gambar *Multiple Camera*

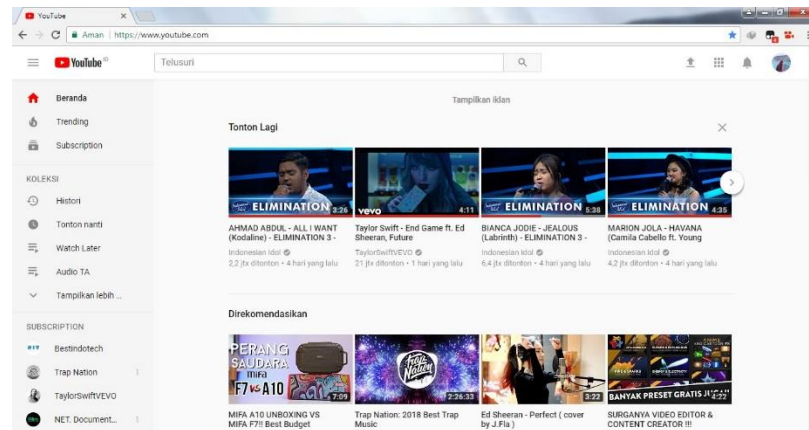
(Sumber: www.indietips.com)

5.2 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Backsound Music*

Dalam pembuatan program televisi *feature* ini, penulis mendownload *backsound* di Youtube. *Backsound* yang didownload di Youtube merupakan *Backsound Royalty Free Music* yang dapat dipakai dan diunduh bebas tanpa ada royalti oleh pembuatnya. Halaman depan Youtube dapat dilihat pada gambar 5.23.



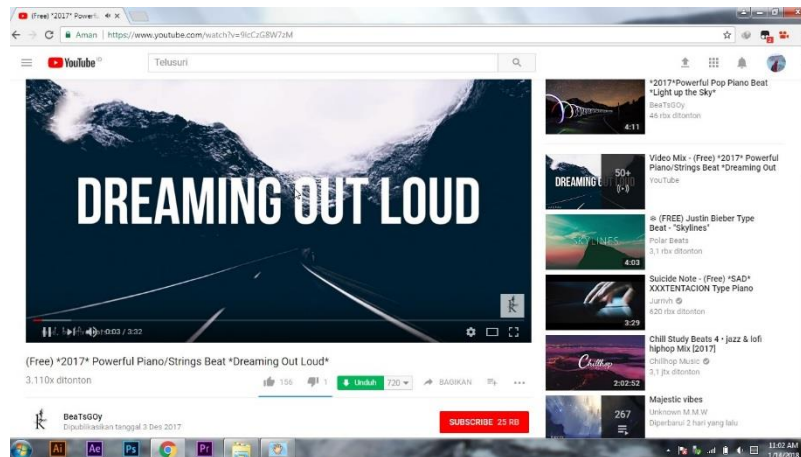
Gambar 5.23. Halaman Depan Youtube

(Sumber: Olahan Penulis)

Untuk *background* program televisi *feature* ini, penulis mendownload sebanyak 6 buah *background*, antara lain:

a. *Powerful Piano Strings Beat Dreaming Out Loud*

Gambar 5.24 menunjukkan halaman *background* yang berjudul (*Free*) *2017 Powerful Piano Strings Beat Dreaming Out Loud*. *Background* ini merupakan *background* yang dapat diunduh gratis terlihat pada judulnya yang terdapat kata *free*. *Background* ini dipakai sebagai pada *bumper in* dan *bumper out* program acara televisi *feature* yang berjudul “Dunia Tanpa Batas”.



Gambar 5.24. *Powerful Piano Strings Beat Dreaming Out Loud*

(Sumber: Olahan Penulis)

b. *Corporate Motivation*

Gambar 5.25 menunjukkan halaman *backsound* yang berjudul *Corporate Motivation* merupakan *backsound* dengan *No Copyright Music* atau *Royalty Free Music*. *Backsound* ini dipakai pada segment pertama pada menit pertama.



Gambar 5.25. *Corporate Motivation*

(Sumber: Olahan Penulis)

c. *Easy Listening*

Gambar 5.26 menunjukkan halaman *background* yang berjudul *Easy Listening* merupakan *background* dengan *No Copyright Music* atau *Royalty Free Music* dipakai pada segment pertama pada menit ketiga.



Gambar 5.26. *Easy Listening*

(Sumber: Olahan Penulis)

d. *Inspiring background*

Gambar 5.27 menunjukkan halaman *background* yang berjudul *Inspiring background* merupakan *background* dengan *No Copyright Music* atau *Royalty Free Music* dipakai pada segment kedua pada menit pertama.

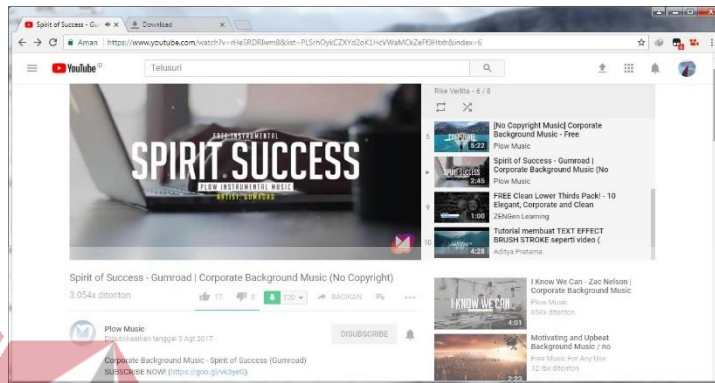


Gambar 5.27. *Inspiring background*

(Sumber: Olahan Penulis)

e. *Spirit Success*

Gambar 5.28 menunjukkan halaman *backsound* yang berjudul *Spirit Success* merupakan *backsound* dengan *No Copyright Music* atau *Royalty Free Music* dipakai pada segment kedua pada menit ketiga.

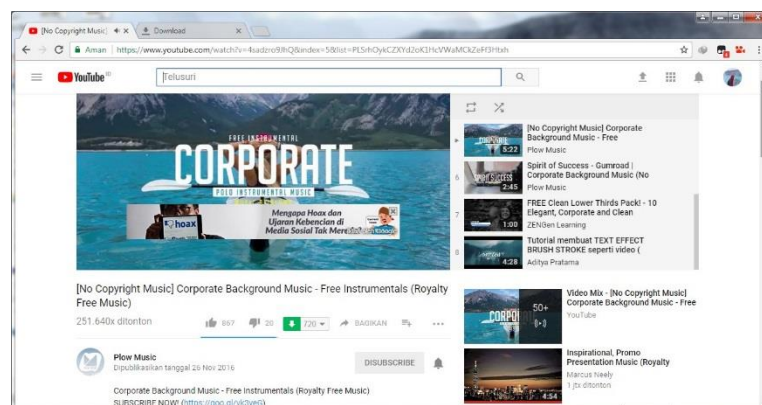


Gambar 5.28. *Spirit Success*

(Sumber: Olahan Penulis)

f. *Corporate Background Music*

Gambar 5.29 menunjukkan halaman *backsound* yang berjudul *Corporate Background Music* merupakan *backsound* dengan *No Copyright Music* atau *Royalty Free Music* dipakai pada segment ketiga.

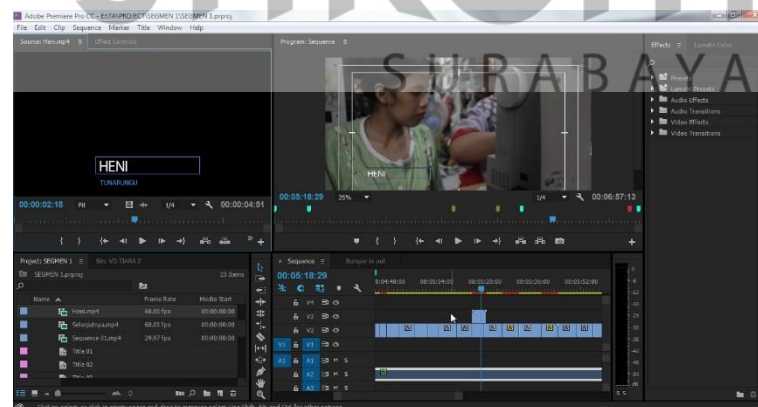


Gambar 5.29. *Corporate Background Music*

(Sumber: Olahan Penulis)

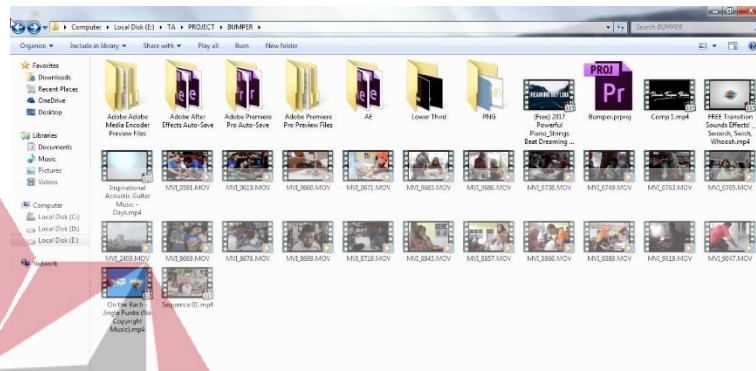
2. *Lower Third*

Proses pembuatan *lower third* memakai aplikasi Adobe After Affect. Fungsi adanya *lower third* sebagai informasi nama narasumber yang akan diaplikasikan pada program televisi *feature* “Dunia Tanpa Batas”. Gambar 5.30 menunjukkan pembuatan *lower third* pada Adobe After Affect dan gambar 5.31 menunjukkan *lower third* diaplikasikan pada video.



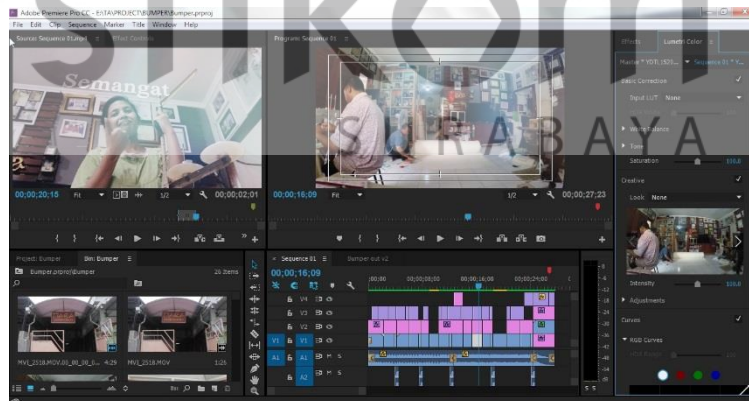
3. *Bumper*

Pembuatan *bumper* diperlukan dalam program televisi *feature*. *Bumper* berguna sebagai transisi antara acara dengan iklan. Pembuatan *bumper* menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro CC. Tahap pembuatan bumper dapat dilihat gambar 5.32 hingga gambar 5.33.



Gambar 5.32. Pemilihan *Stock Video Bumper*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.33. Penggabungan Video dan Audio

(Sumber: Olahan Penulis)

4. *Editing*

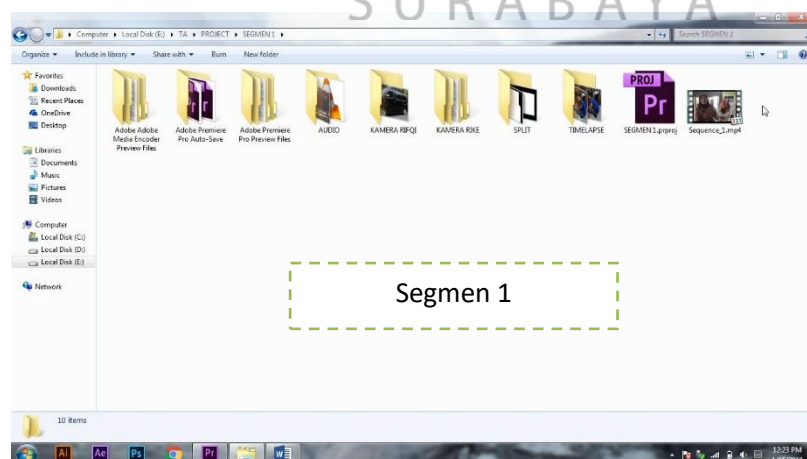
a. Pemilihan Video

Pada tahap editing, proses pemilihan video merupakan proses awal dimana penulis menyeleksi beberapa *stock shot* atau *fontage* pada saat produksi berjalan. Pemilihan video terbaagi menjadi 3 segmen dengan materi berbeda setiap segmennya.



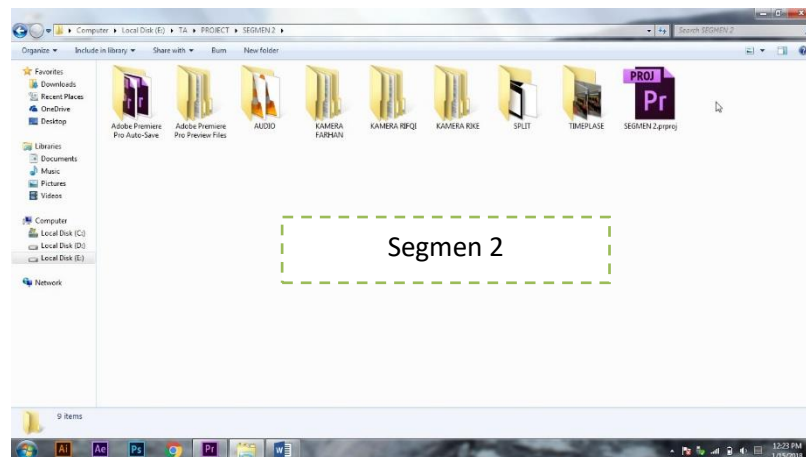
Gambar 5.34. *Screenshot Stock Shot 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



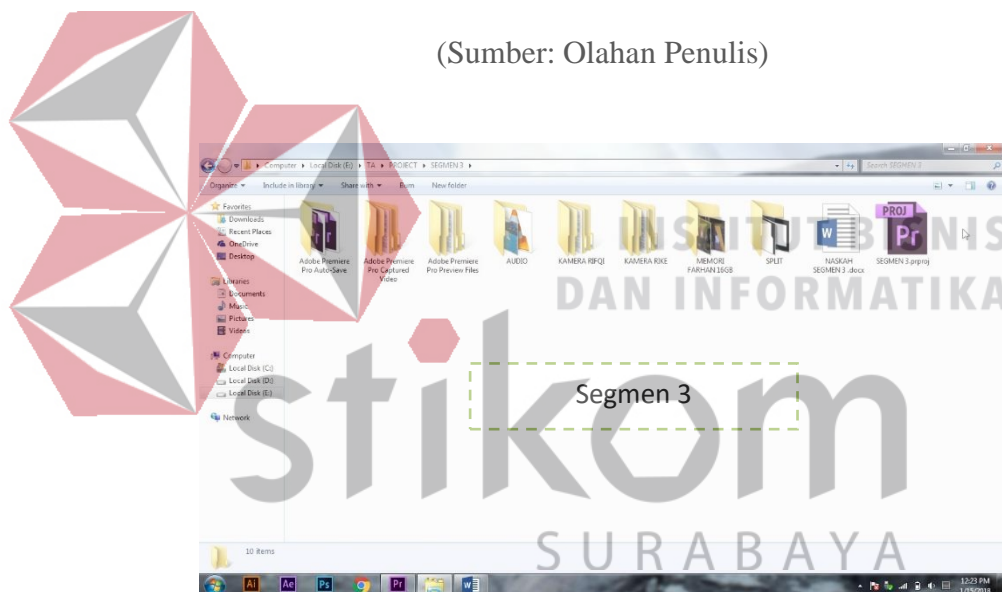
Gambar 5.35. *Screenshot Stock Shot 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.36. Screenshot Stock Shot 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.37. Screenshot Stock Shot 4

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Penataan *Stock Shot*

Setelah melakukan pemilihan video *stock shot* atau *fontage* pada saat proses produksi, maka tahap selanjutnya dilakukan penataan *stock shot*. Proses ini dilakukan dengan bantuan program *editing* video, yaitu Adobe Premiere Pro CC 2015. Pada proses penataan *stock shot* ini mengacu

kepada naskah televisi yang dibuat oleh Produser. Penataan *Stock Shot* dapat dilihat pada gambar 5.38 hingga 5.40.



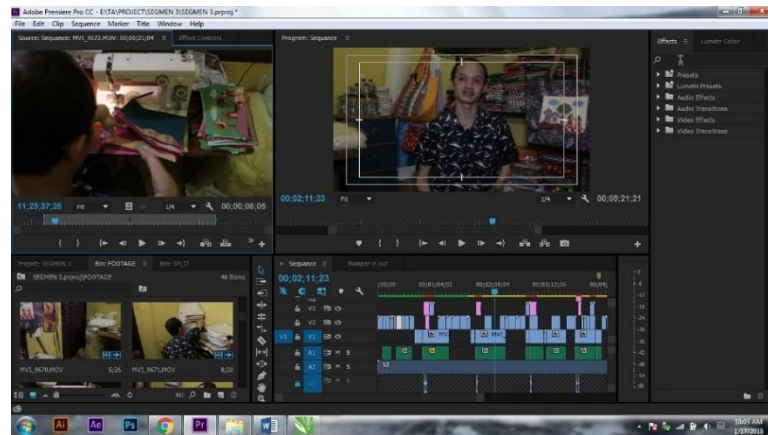
Gambar 5.38. Screenshot Penataan *Stock Shot* Segmen 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.39. Screenshot Penataan *Stock Shot* Segmen 2

(Sumber: Olahan Penulis)

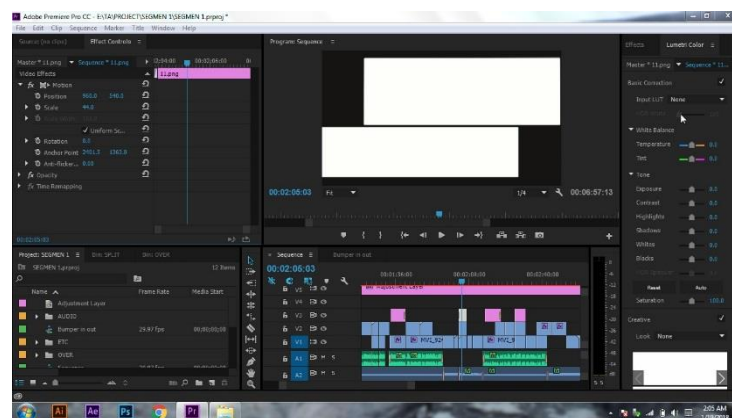


Gambar 5.40. Screenshot Penataan *Stock Shot* Segmen 3

(Sumber: Olahan Penulis)

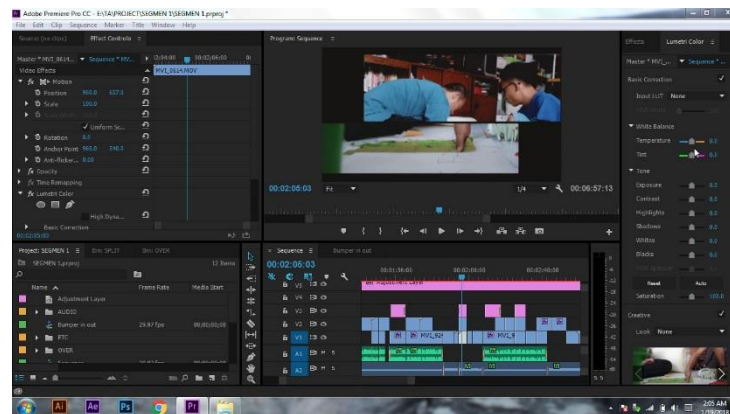
c. *Split Screen*

Proses selanjutnya setelah penataan *stock shot* pada semua segmen, tahap berikutnya memberikan efek *split screen* pada video. Teknik *split screen* ini merupakan penggabungan 2 *scene* video yang nantinya akan dijadikan satu *layar*. Pemberian *split screen* akan memberikan variasi pada video. Proses *editing* dengan teknik *split screen* dapat dilihat pada gambar 5.41 hingga gambar 5.43



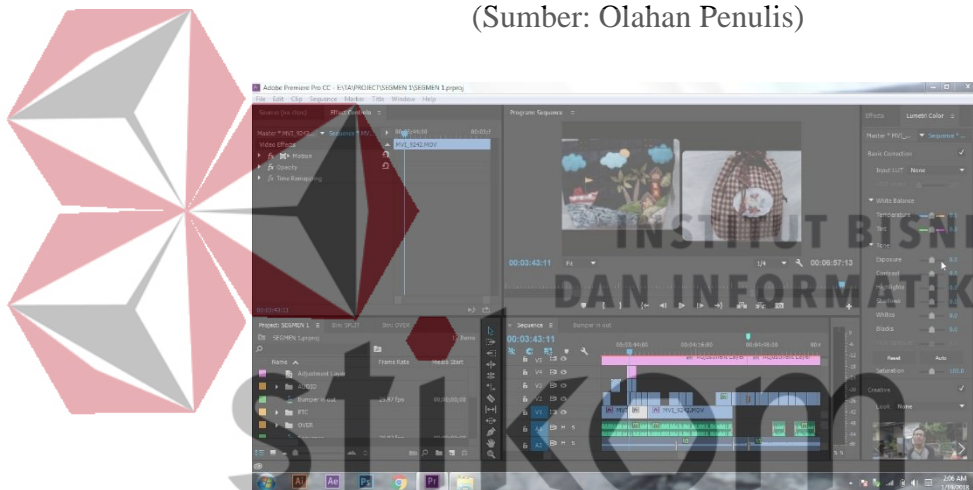
Gambar 5.41. Screenshot Konsep *Split Screen* 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.42. Screenshot Pengaplikasian *Split Screen 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.43. Screenshot Pengaplikasian *Split Screen 3*

(Sumber: Olahan Penulis)

d. *Sound Editing*

Setelah melakukan proses penataan stock video, selanjutnya dilakukan proses *sound editing*, penambahan *background* pada video untuk mendukung suasana, sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Proses penambahan *Background* ini di terapkan pada segmen 1 sampai dengan segmen 3. *Background* dalam program televisi *feature* ini terbagi menjadi 2 *channel*, dimana *channel* pertama berisikan suara *voice over* atau suara

wawancara yang dihasilkan dari pada saat produksi dan *channel* kedua merupakan *Backsound* tambahan yang diberikan.



Gambar 5.44. Screenshot Proses Sound Editing 1

(Sumber: Olahan Penulis)



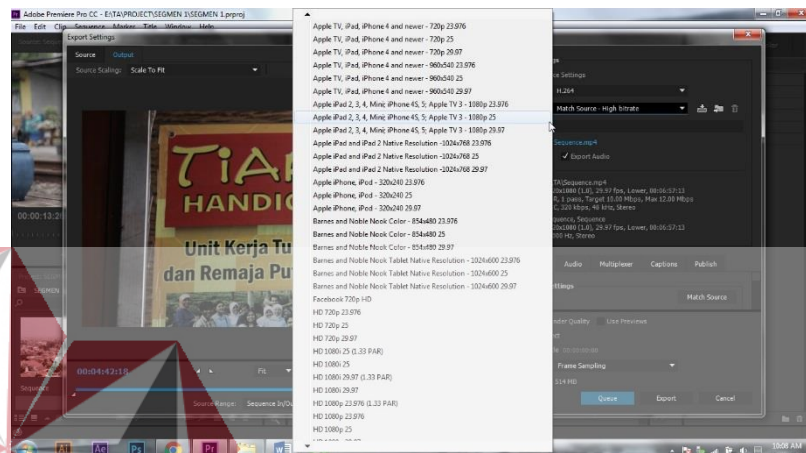
Gambar 5.45. Screenshot Proses Sound Editing 2

(Sumber: Olahan Penulis)

e. *Rendering*

Setelah audio maupun video tertata, proses selanjutnya adalah proses *Rendering*. *Rendering* merupakan menyatukan semua *stock shot* untuk di *export* menjadi media video yang diinginkan. Dalam proses *rendering*

(Lihat gambar 5.46) memiliki banyak format video yang disesuaikan segmentasi penyebaran hasil video. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan *Rendering* tergantung kualitas yang diinginkan oleh *editor*. Setelah proses *rendering* selesai, maka video telah selesai.



Gambar 5.46. Screenshot Proses Rendering 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.47. Screenshot Proses Rendering 2

(Sumber: Olahan Penulis)

f. *Mastering*

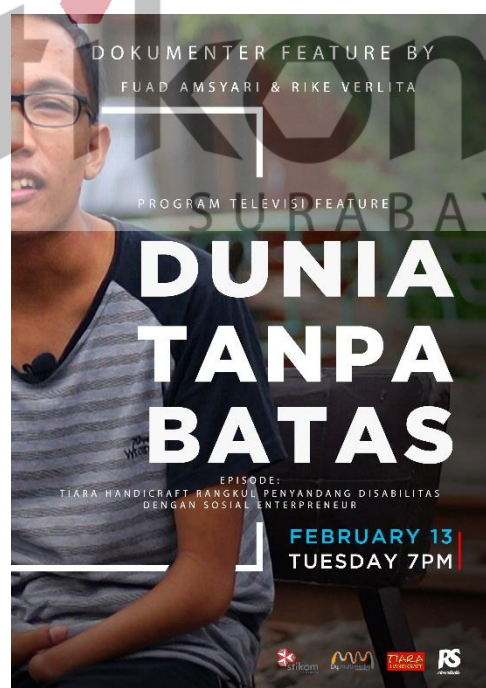
Mastering merupakan proses terakhir dimana *file* video yang telah melalui proses *rendering* dipindahkan ke dalam VCD, DVD dan media lainnya. Program televisi *feature* ini menggunakan media DVD karena hasil render dipilih format *High Definition* (HD), sehingga media DVD dengan kapasitas besar dapat menampung video program televisi *feature*.

5. Publikasi *Screening*

Publikasi *Screening* pada program televisi *feature* digunakan sebagai media promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat.

Media publikasi yang dibuat sebagai berikut:

a. Poster A1



Gambar 5.48. Poster “Dunia Tanpa Batas”

(Sumber: Olahan Penulis)

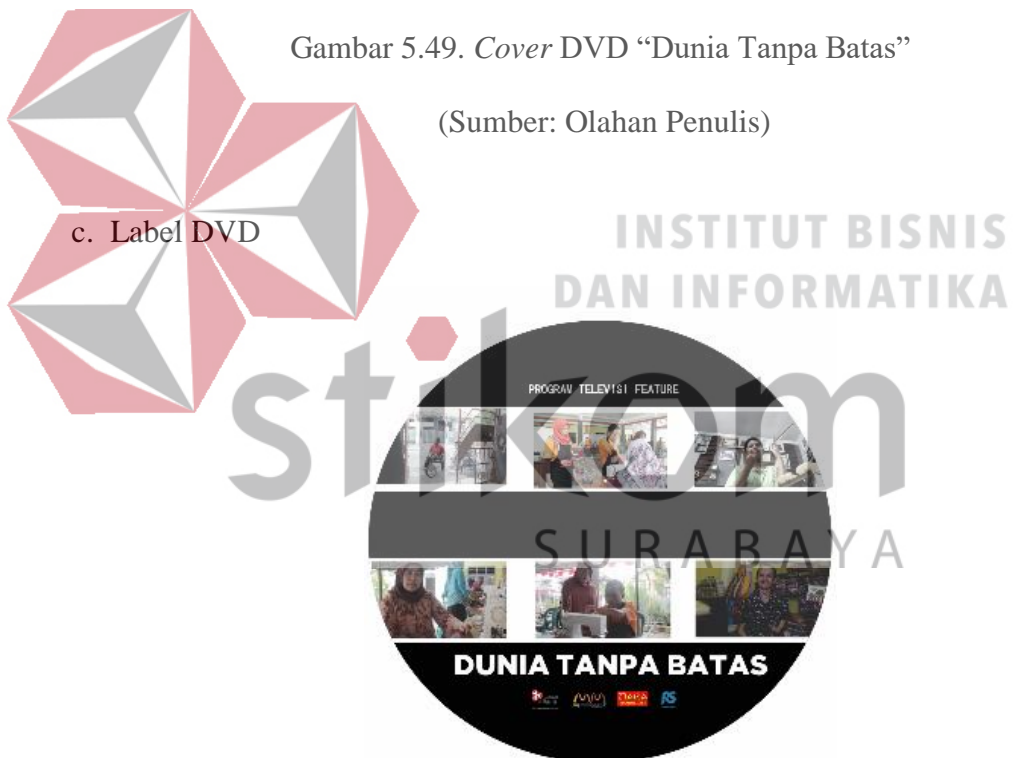
b. Cover DVD



Gambar 5.49. Cover DVD “Dunia Tanpa Batas”

(Sumber: Olahan Penulis)

c. Label DVD



Gambar 5.50. Label DVD “Dunia Tanpa Batas”

(Sumber: Olahan Penulis)

d. Kaos



Gambar 5.51. Desain Kaos Tampak Depan

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.52. Desain Kaos Tampak Belakang

(Sumber: Olahan Penulis)

e. Stiker



Gambar 5.53. Desain Stiker

(Sumber: Olahan Penulis)



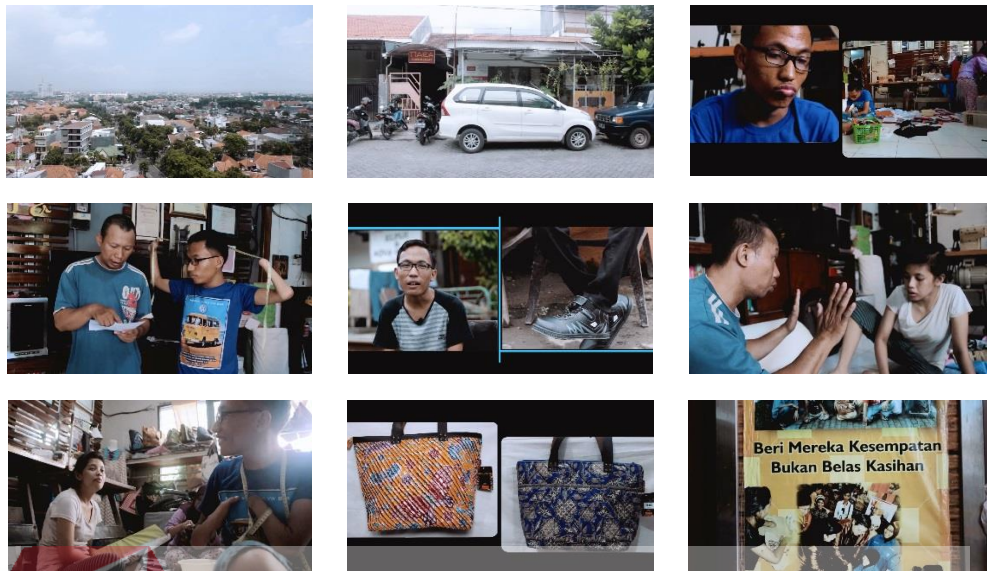
f. Gantungan Kunci

Gambar 5.54. Desain Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)

6. *Screenshot* Program Televisi *Feature*

Screenshot program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Btas” ini akan menampilkan video yang sudah final dan sudah melalui tahapan *rendering*.



Gambar 5.55 Screenshot Segmen 1 Cerita Pertama

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.56 Screenshot Segmen 1 Cerita Kedua

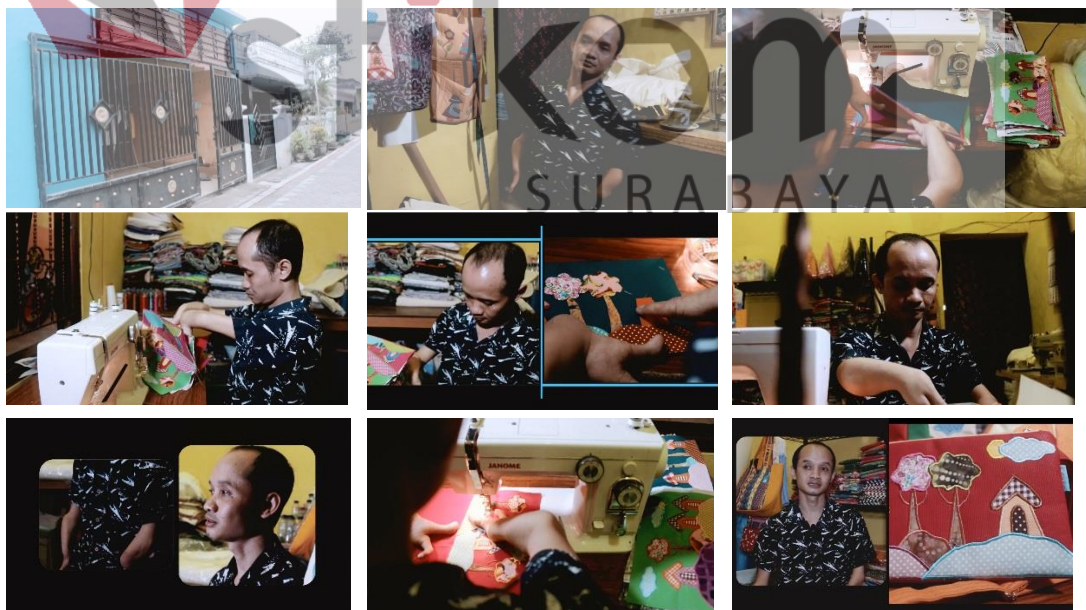
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.57 Screenshot Segmen 2

(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA



Gambar 5.58 Screenshot Segmen 3

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh hasil produksi yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan program acara televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” dengan episode yang mengangkat tema disabilitas yang berjudul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Entrepreneur*.
2. Hasil dari pembuatan program televisi *feature* berjudul “Dunia Tanpa Batas” menggunakan teknik *split screen*. Penggunaan teknik *split screen* pada program acara televisi membuat video lebih menarik.
3. *Editing* pada program televisi *feature* dikemas menjadi 3 segmen dengan materi yang berbeda setiap segmennya. Pergantian segmen diawali dengan adanya *bumper* televisi sebagai transisi antar segmen dan transisi jeda iklan.
4. Pada pembuatan program ini menggunakan berbagai teknik pengambilan gambar sehingga menimbulkan banyak variasi gambar pada video. Penggunaan teknik pengambilan gambar juga mengara pada segmentasi yang ditargetkan pada remaja sampai dewasa.

5.2 Saran

Berdasarkan seluruh hasil produksi yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran untuk penelitian ini, yaitu:

5. Pembuatan program televisi *feature* dengan episode berjudul *Tiara Handicraft Rangkul Penyandang Disabilitas Dengan Sosial Enterpreneur* masih banyak kekurangan dalam pengaplikasiannya. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan perancangan yang lebih matang.
6. Adanya penelitian lebih luas tentang disabilitas sehingga dalam penerapan pembuatan program televisi *feature* mampu menampilkan lebih banyak materi.
7. Adanya penelitian lebih mendalam penggunaan *split screen* dalam *editing* video pembuatan program televisi *feature*. Sehingga program acara ini tetap dapat dinikmati tanpa penggabungan 2 informasi yang berbeda dengan menggunakan teknik *split screen*.
8. *Editing* video pada pembuatan program televisi *feature* mampu dikemas lebih interaktif lagi sehingga dalam penerapannya mampu membuat pemirsa menikmati alur setiap segmen yang akan dibahas.
9. Penggunaan *color grading* lebih dimatangkan dan disesuaikan lagi pada segmentasi program televisi *feature*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

- Baksin, A. 2013. *Jurnalistik Televisi: Teori & Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Biran, Harun Misbach Yusa. 1987. *Angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Djamil, Hidayanto, Andi Fachruddin, 2011. *Dasar-Dasar Penyiaran; Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi*. Jakarta : Kencana
- Fachruddin, A. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____, A. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi: Produksi Klip, Musik, Komedi, Kuis, Talk Show, Game Show, Reality Show, Drama, Variety Show*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Haryanti, D. M., Hati, S. R., Wirastuti, A., & Susanto, K. 2015. *Berani Jadi Wirausaha Sosial?*. Depok: DBS Foundation.
- Hasan, M. Iqbal, 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Penerbit Ghalia Indonesia : Jakarta.
- Lubis, Nisrina. 2009. *Kamus Istilah Film Populer*. Yogyakarta: Medpress.
- Mabruri, A. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama*. Jakarta: Gramedia.
- Morrison. 2011. *Managemen Media Penyiaran Edisi Revisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. 2008. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Kencana.
- Masduki. 2001. *Jurnalistik Radio: Menata Profesionalisme Reporter & Penyiar Radio*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Noor, Dr Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sutisno. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, ..., hlm. 9.

Wibisono, Ario. 2011. *Editing Film Dokumenter*. Bandung: Prodi TV & Film STSI Bandung.

Wibowo, F. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: PINUS.

2. Diambil dari Internet:

Ahira, Anne. (n.d.). *Internet. Handicraft, Kerajinan Tangan Bernilai Ekonomis*. <http://www.anneahira.com/handicraft.htm>. Diakses pada tanggal: 6 September 2017.

August, John dan Team. (n.d.). *Internet. What is a feature film?*. <https://screenwriting.io/what-is-a-feature-film>. Diakses tanggal 20 Januari 2018.

Collins. (n.d.). *Internet. Definition of 'split screen'*. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/split-screen>. Diakses tanggal 19 Januari 2018.

Dinas Kebudayaan DIY. 2014. *Internet. Editing Video*. <http://www.jogjafilm.com/id/article/read/editing-video>. Diakses tanggal 19 Januari 2018.

Pelajaran. 2017. *Internet. Pengertian Film, Sejarah, Fungsi, Unsur dan Jenis Film*. <http://www.pelajaran.co.id/2017/07/pengertian-film-sejarah-fungsi-unsur-dan-jenis-film.html>. Diakses tanggal 19 Januari 2018.

Rahayu, Eva Sri. 2017. *Internet. Mengenal Tugas Dasar Seorang Video Editor*. <http://www.epic-creativehouse.com/2017/02/mengenal-tugas-dasar-seorang-video.html>. Diakses tanggal 5 September 2017.

Sea-dd. 2013. *Internet. Apa itu Wirausaha Sosial?*. <http://sea-dd.com/apa-itu-wirausaha-sosial/>. Diakses tanggal 10 September 2017.

Setijo K, Ade. 2010. *Internet. Pengertian Video Editing*. <http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/pengertian-video-editing.html>. Diakses tanggal 5 September 2017.