



.org:

**EKSPLORASI PENGAMBILAN GAMBAR
DENGAN TEKNIK HANDHELD EPISODE “BERBAGI HAPPY”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Oleh
ALIP APRILIANTO
NIM 110110401024

**PROGRAM STUDI TELEVISI & FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2016



.org:

**EKSPLORASI PENGAMBILAN GAMBAR
DENGAN TEKNIK HANDHELD EPISODE “BERBAGI HAPPY”**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana

Oleh

ALIP APRILIANTO

NIM 110110401024

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2016

ii

PERSEMBAHAN

Mengucap rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT atas pertolongan dan petunjuk-Nya.

Tugas Akhir ini, pengkarya persembahkan untuk :

1. Ayahanda tercinta Abdul Halim dan Ibunda tersayang Juhairia, yang telah memberikan do'a, nasihat, dorongan serta kepercayaan yang tidak pernah berhenti kepada ananda untuk terus sabar, dan terus berjuang dalam mengejar impian menuju kesuksesan agar dapat menjadi anak yang berbakti, membahagikan keluarga, baik di dunia maupun di akhirat.
2. Adik ku Sitti Fa'isil Karomah yang selama ini sudah memberi do'a, semangat dan keyakinan dalam hidupku.
3. Semua guru-guruku dari mulai taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.
4. Almamaterku tercinta, Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

MOTTO

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap."

(QS. Al-Insyirah,6-8)

"Jika hidup bukan tentang kemanusiaan dan kehidupan harmoni, saya tidak tahu untuk apa hidup itu."

(Orlando Bloom)

"Dengan humor, Anda bisa memperlunak beberapa tamparan terburuk dalam hidup Anda.

Begitu Anda tertawa, seberapa menyakitkannya situasi Anda, Anda pasti bisa melaluinya."

(Bill Cosby)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alip Aprilianto

NIM : 110110401024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya seni yang berjudul “.org: *Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode ‘Berbagi Happy’* “ adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Juni 2016

Yang menyatakan,

Alip Aprilianto

NIM 110110401024

LAPORAN TUGAS AKHIR

**.org:
EKSPLORASI PENGAMBILAN GAMBAR
DENGAN TEKNIK HANDHELD EPISODE “BERBAGI HAPPY”**

Oleh

Alip Aprilianto

NIM 110110401024

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Denny Antyo Hartanto, S.Sn.,M.Sn

Dosen Pembimbing Anggota : Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul “*.org: Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode ‘Berbagi Happy’*” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 20 Juni 2016

tempat : Ruang Ujian Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 198103022010121004

Penguji I,

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn

NRP. 760009244

Penguji II,

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn

NIP. 198411122015041001

Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 198502032014041002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Dr. Hairus Salikin, M.Ed.

NIP. 196310151989021001

.org: Shooting Exploration With Handheld Mechanical Episodes "Berbagi Happy"

Alip Aprilianto

Television and Film Studies Program, Faculty of Literature, University of Jember

ABSTRACT

.org is a title of television program with the type of feature. Gives the inspirational program about a community in every episode. In this episode .org talks Berbagi Happy community located in Jember. Berbagi Happy is a social community which concern on education with the majority of member are children. Creator as director of photography in making this final task. Handheld technical application is chosen to taking the exploration on berbagi happy episode. The results are dinamic picture and fantastic moments. Not only gives the information and excellent recomendation but also .org gives good display and makes the audience feels comfort with the picture presented.

Keywords: *television programs, feature, handheld, Berbagi Happy community.*

.org: Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode “Berbagi Happy”

Alip Aprilianto

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

ABSTRAK

.org merupakan sebuah judul program acara televisi dengan jenis *feature*. Memberikan tayangan menginspirasi tentang sebuah komunitas pada setiap episode. Episode ini .org membahas komunitas Berbagi Happy yang berada di Jember. Berbagi Happy adalah sebuah komunitas sosial yang menekankan pada unsur pendidikan dengan mayoritas anggotanya ialah anak-anak. Pengkarya menjadi seorang penata kamera dalam pembuatan tugas akhir karya ini. Penerapan teknik *handheld* dipilih untuk eksplorasi pengambilan gambar pada episode Berbagi Happy. Hasil yang didapatkan adalah gambar yang dinamis serta momen-momen kegiatan yang fantastis. Bukan hanya memberikan informasi serta rekomendasi yang bermutu, .org juga memberikan tampilan yang menarik dan membuat penonton nyaman dengan gambar-gambar yang disajikan.

Kata Kunci : program acara, *feature*, *handheld*, komunitas Berbagi Happy

RINGKASAN

.org: Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode “BerbagiHappy”; Alip Aprilianto, 110110401024; 2016: 77 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Media massa elektronik saat ini merupakan salah satu perwujudan dari berbagai kegiatan manusia untuk mencari informasi. Berbagai kemajuan teknologi media yang ada sekarang, membuat masyarakat di banjiri oleh arus informasi yang melimpah ruah dan tidak dapat dihentikan. Perkembangan ini membuat ada batas antara ruang dan waktu serta banyaknya informasi yang didapat hampir tanpa saringan. Sebagaimana pendapat Mabruri, (2013: 15) berikut: "Media massa merupakan sarana penyampaian informasi paling efektif terutama media televisi, karena kandungan informasi yang ada pada TV (gambar/visual) jauh lebih besar dari pada media lain seperti media cetak dan radio".

Ada empat poin utama fungsi siaran televisi, yaitu: menginformasikan (*information*), menghibur (*entertainment*), mendidik (*education*), serta sebagai ruang kontrol masyarakat (*social control*), Mabruri (2013: 13). Setiap stasiun televisi menyajikan format program acara yang beragam setiap harinya. Berbagai format program acara tersebut di bagi menjadi tiga bagian besar berdasarkan jenisnya, yaitu program drama, non drama, dan berita/*news* (Mabruri, 2013: 30). Format program berita/*news* adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak audien. Berita/*news* di bagi tiga garis besar, yaitu *news*, *sport*, dan *feature*. Berdasarkan pembagian tersebut, pengkarya mengambil program acara dengan format *feature* sebagai garapan karya tugas akhir ini.

Dalam penggarapan karya program acara *feature*, tema komunitas atau organisasi menjadi bahan utama dalam acara ini, dengan pertimbangan pada saat ini masih minim stasiun televisi Indonesia yang mengangkat tema komunitas. Komunitas maupun organisasi di Indonesia sangatlah beragam dan beberapa memiliki keunikan tersendiri, terutama dengan keadaan masyarakat saat ini yang terlihat antisosial semenjak semakin canggihnya teknologi. Pengkarya yang memiliki posisi sebagai penata kamera juga mempertimbangkan pengambilan gambar yang akan digunakan saat di lapangan. Segi tampilan program atau sinematografi akan menjadi strategi yang akan menarik daya minat tonton pada program acara komunitas ini. Gambar-gambar yang menarik serta memberikan ciri khas pada sebuah program acara dapat membuat penonton nyaman menyaksikan acara hingga selesai. Salah satu cara untuk membuat sebuah tampilan gambar menjadi menarik adalah dengan melakukan pergerakan kamera yang nantinya akan menarik mata atau perhatian penonton, karena dengan adanya pergerakan kamera sebuah dramatisasi gambar akan lebih terasa dan dalam tugas akhir ini, pengkarya menggunakan teknik *handheld* dalam pengambilan gambar untuk program acara *.org* episode *Berbagi Happy*.

Penggunaan pergerakan kamera teknik *handheld* dalam program acara *.org* dipilih sangat tepat untuk membantu konsep program acara yang mengangkat tema komunitas saat *host* melakukan kegiatan bersama komunitas yang membutuhkan banyak gerak, penata kamera mampu mengikuti gerak *host* dengan bebas dan cepat. Dengan *handheld* juga mampu membawa penonton terbawa suasana akan perjalanan *host*, di dalam penggarapan karya ini terdapat beberapa gambar yang nantinya mata kamera mampu menjadi pengganti mata penonton seakan penonton ikut berada langsung di lapangan bersama komunitas yang diangkat pada tiap episodenya. Dalam penggunaan teknik *handheld*, pengkarya terinspirasi oleh Program acara NET TV menggunakan teknik *handheld* ialah *weekend list*. Program acara *magazine* yang membahas wisata dan kuliner dengan dua *host* superaktif. Untuk mempermudah pengambilan gambar dengan *host* yang superaktif, tentu membutuhkan pergerakan

gambar yang cepat pula, sehingga teknik *handheld* sangat tepat digunakan untuk selalu mengikuti pergerakan *host*.

Proses observasi yang dilakukan pengkarya untuk program acara *feature* ini ialah dengan cara mengikuti beberapa kegiatan dari agenda yang dijalankan komunitas Berbagi Happy, serta mencari data dari pendiri dan anggota komunitas dengan cara wawancara. Observasi untuk konsep pengambilan gambar dilakukan melalui tinjauan lapangan atau lokasi agenda dari Berbagi Happy secara langsung. Setelah data dan informasi terkumpul, dilakukan rapat kru untuk merangkum data yang akan di *visual*-kan dalam satu episode di *.org*.

Pemilihan judul program acara akan berpengaruh pula terhadap eksistensi program tersebut, dan pemilihan judul di program acara *feature* juga memiliki dasar khusus yaitu **.org** (dibaca: dot org), merupakan kependekan dari *organization* (*organisasi*). Judul tersebut mengadopsi dari domain website yang biasa digunakan untuk keperluan organisasi. **.org** adalah salah satu dari *generic top-level domain* yang digunakan di internet dan salah satu dari beberapa domain pertama yang diluncurkan tahun 1985. Sehingga dengan pemilihan judul yang sederhana dan mudah di ingat tersebut memberikan ciri khas terhadap konsep, gambar dan konten program acara *feature* ini.

PRAKATA

Alhamdulillah, dengan segala kerendahan hati, segala Puji dan Syukur pengkarya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan berkarya. Walaupun penuh dengan hambatan serta kesulitan, namun akhirnya dapat dilalui dan terselesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “*org: Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode “BerbagiHappy”*”; . Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S-1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Pengkarya menyadari bahwa dalam penggarapan karya ini masih banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan pengkarya. Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, pengkarya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Dr. Hairus Salikin, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A selaku ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Drs. Hary Kresno Setiawan, M.M selaku Dosen Pembimbing Akademik;
5. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk memberikan arahan serta dukungan dalam menyusun tugas akhir dengan baik secara tulus ikhlas;
6. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia memberikan saran dan kritik yang membangun kepada pengkarya demi terselesaikannya tugas akhir ini;

7. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn. dan Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn. yang telah bersedia memberi arahan, kritik dan saran kepada pengkarya;
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Televisi dan Film beserta staf karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
9. Teristimewa, kedua orang tua saya yang telah dipercay Allah SWT untuk menghadirkan dan membesarkan saya. Kasih sayang dan kepercayaan kepada saya untuk menuntaskan studi ini;
10. Saudaraku tercinta Sitti Fa'isil Karomah yang selalu memberikan masukan, semangat, dukungan dan do'a;
11. Rizqi Erliani selaku pendamping atas bantuan, doa, semangat, pemikiran, kasih sayang, dan tenaganya selama ini sampai terselesaikannya tugas akhir ini;
12. Jibril Alhamdhani, Iftah Kurniawan, Rizqi Erliani, Verra Zenvia, Endah Nur Sulung, Muhamad Arifin, Johanes K, Ratri Dwi, dan seluruh teman yang terlibat dalam produksi;
13. Rekan seangkatan Second Generation PSTF 2011, terima kasih untuk kebersamaan, kekompakan dan kerjasamanya selama studi;
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberi andil dan turut membantu dalam menyelesaikan tugas akhir.

Sebagai penutup, saya berdoa semoga Allah SWT melimpahkan rahmad-Nya kepada mereka yang saya sebut di atas, dan kepada semua sahabat-sahabatku yang belum sempat disebut dalam penulisan ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan. Masukan, saran, dan kritik yang membangun pengkarya harapkan dari semua pihak demi penyempurnaan tugas akhir ini. Pengkarya berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat pada kita semua.

Jember, 20 Juni 2016

Pengkarya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
RINGKASAN	x
PRAKATA	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	6
1.3 Tujuan dan Manfaat	7
1.4 Kajian Sumber Penciptaan	8
BAB 2. KEKARYAAN	12
2.1 Gagasan	12
2.1.1 Gagasan Umum	12
2.1.2 Gagasan Khusus	15
2.2 Garapan	18
2.2.1 Pra Produksi.....	18
2.2.2 Produksi.....	23

2.2.3 Pasca Produksi.....	24
2.3 Bentuk Karya	24
2.4 Media.....	29
2.5 Orisinalitas Karya Seni.....	32
BAB 3. PROSES KARYA SENI	35
3.1 Observasi	35
3.2 Proses Karya Seni	35
3.1.1 Praproduksi.....	36
3.1.2 Produksi	55
3.1.3 Pascaproduksi.....	58
3.3 Hambatan dan Solusi	58
3.3.1 Hambatan	58
3.3.2 Solusi	60
BAB 4. DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA	62
4.1 Deskripsi Karya	62
4.1.1 Judul Karya	62
4.1.2 Kru dan Pemain.....	62
4.1.3 Sinopsis	63
4.1.4 Segmentasi dan Durasi.....	63
4.1.4 Hasil Aplikatif Peminatan.....	64
4.1.5 Lokasi Pagelaran	65
4.2 Konsep Pagelaran Karya	65
BAB 5. KESIMPULAN	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1.1 Eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik <i>handheld</i>	9
1.2 Eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik <i>handheld</i> secara ekstrim	9
1.3 Penggunaan <i>foreground</i> pada gambar	11
1.4 Penggunaan <i>foreground</i> pada gambar	11
2.1 Ruang rapat kru	19
2.2 <i>Survey</i> lokasi ruang rapat kru	20
2.3 Floor Plan lokasi produksi (ruang rapat kru)	20
2.4 Lokasi dan kegiatan Rumah Belajar Berbagi Happy	21
2.5 Floor Plan Lokasi Produksi <i>.org</i> (Rumah Belajar).....	21
2.6 Lokasi Rumah <i>Founder</i> Berbagi Happy	22
2.7 Floor Plan Lokasi Produksi <i>.org</i> (Wawancara <i>Founder</i>).....	22
2.8 Pembagian Format Acara Televisi	24
2.9 Prosentase Teknik <i>Handheld</i> dan <i>Non Handheld</i>	28
2.10 Kamera DSLR EOS 60D	29
2.11 Lensa fix Canon EF 50mm f/1.8.....	30
2.12 Lensa Canon EF-S 18-135mm f/3.5-5.6 IS.....	30
2.13 <i>Action cam</i> (GoPro HERO3).....	31
3.1 Wawancara langsung dengan Pendiri Berbagi Happy	37
3.2 Tim <i>.org</i> mengikuti briefing agenda belajar alam raya.....	38
3.3 Tim <i>.org</i> observasi lapangan pada agenda belajar alam raya.....	38
3.4 Produksi video kiriman pemirsa	39
3.5 <i>Floor plan</i> untuk <i>blocking</i> kamera ruang rapat.....	46
3.6 <i>Floor plan</i> untuk <i>blocking</i> kamera ruang rapat (baru)	49
3.7 <i>Floor plan shoot</i> 1-6	51
3.8 <i>Floor plan shoot</i> 7- 11	52
3.9 <i>Floor plan</i> lokasi kegiatan Rumah Belajar	54
3.10 <i>Floor plan</i> Lokasi Kegiatan Berjualan Anggota Rumah Belajar	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Jadwal Kegiatan Pra Produksi	19
2.2 <i>Shootlist</i> Lokasi Produksi .org (Ruang Rapat Kru)	20
2.3 Jadwal Kegiatan Produksi	23
2.4 Treatment program acara .org	26
3.1 Segmentasi .org (segmen 1)	41
3.2 Segmentasi .org (segmen 2).....	42
3.3 Segmentasi .org (segmen 3).....	43
3.4 Jadwal Kegiatan Pra Produksi.....	44
3.5 Jadwal Kegiatan Pra Produksi.....	45
3.6 <i>Shoot list</i> lokasi ruang rapat	47
3.7 <i>Shoot list</i> lokasi ruang rapat (baru)	50
3.8 <i>Shoot list</i> lokasi rumah Riyadi Aryanto	52
3.9 Jadwal Kegiatan Produksi	57
4.1 Segmentasi program acara .org.....	61

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Media massa elektronik saat ini merupakan salah satu perwujudan dari berbagai kegiatan manusia untuk mencari informasi. Informasi dapat membantu dalam pengambilan keputusan, adanya informasi juga membantu manusia mengetahui segala peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Dengan demikian, informasi memiliki kekuatan dalam hal membangun maupun merusak. Berbagai kemajuan teknologi media yang ada sekarang, membuat masyarakat di banjiri oleh arus informasi yang melimpah ruah dan tidak dapat dihentikan. Perkembangan ini membuat ada batas antara ruang dan waktu serta banyaknya informasi yang didapat hampir tanpa saringan. Sebagaimana pendapat Maburi, (2013: 15) berikut: "Media massa merupakan sarana penyampaian informasi paling efektif terutama media televisi, karena kandungan informasi yang ada pada TV (gambar/visual) jauh lebih besar dari pada media lain seperti media cetak dan radio".

Efektifitas televisi sebagai salah satu sarana masyarakat untuk mendapatkan informasi serta hiburan, maka isi siarannya harus memenuhi kebutuhan tersebut sebagaimana pendapat Maburi (2013: 13), "Ada empat poin utama fungsi siaran televisi, yaitu: menginformasikan (*information*), menghibur (*entertainment*), mendidik (*education*), serta sebagai ruang kontrol masyarakat (*social control*)". Terpusatnya stasiun televisi swasta nasional di Jakarta membuat keempat fungsi siaran televisi tersebut belum berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini didasarkan pada tingkat pendidikan masyarakat Indonesia yang belum merata, serta beberapa daerah yang berada jauh dari pusat pemerintahan memiliki kultur budaya dan status sosial cukup beragam. Hasilnya, informasi yang disampaikan media stasiun televisi belum berjalan sebagaimana mestinya, akhirnya berdampak buruk ketika masyarakat yang berpendidikan rendah tidak mampu memilah mana informasi yang layak dan mana yang kurang layak untuk diterima.

Stasiun televisi swasta nasional yang ada saat ini memilih untuk menyamaratakan siaran tanpa memandang demografi masyarakat. Banyaknya stasiun televisi swasta nasional, tidak berarti membantu perkembangan pola pikir masyarakat ke arah yang positif. Beberapa stasiun televisi di Indonesia sekarang hanya condong pada poin menghibur (*entertainment*). Banyak sekali program acara televisi bertemakan hiburan, namun isi di dalam program tersebut jarang memberikan nilai hiburan yang cerdas bahkan sering mendapat teguran dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia), pengkaryanya melakukan riset tentang hal tersebut pada tahun 2015 dan berikut beberapa contohnya: sinetron (Manusia harimau - RCTI, ABG jadi mantan - SCTV, ganteng-ganteng serigala – SCTV, dan masih banyak lagi lainnya), film tv (Dia Tetap Ibuku – MNCTV, Susu sapi bawa jodoh – SCTV, serta banyak judul lainnya), acara musik (Inbox – SCTV, Dahsyat – RCTI), variety show komedi (pesbuker – ANTV, YKS – TRANS TV). Beberapa nama acara yang mendapat teguran oleh KPI memiliki kasus yang hampir sama yaitu tidak mendidik dan masih sering menampilkan kata-kata kasar serta adegan yang melanggar norma kesopanan, bahkan acara musik pun sudah tidak murni musik karena lebih di dominasi komedi. Salah satu contoh permasalahan yang telah di terbitkan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) pada website resmi (<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32910-teguran-tertulis-kedua-program-inbox-sctv>), terkait pelanggaran yang dilakukan oleh program acara *Inbox-SCTV* mengenai pelanggaran atas norma kesopanan, perlindungan anak-anak dan remaja serta perilaku tidak pantas. Dalam tayangan tersebut menayangkan sekelompok penari melakukan "goyang gojigo" dengan mengenakan seragam pramuka yang dimodifikasi secara tidak pantas. KPI Pusat menilai hal tersebut sangat tidak layak untuk ditayangkan karena melecehkan organisasi pramuka yang wajib dihormati.

Program acara televisi yang di sajikan hampir memiliki kesamaan konsep maupun kemasan program dikarenakan pihak stasiun televisi hanya mementingkan *rating*, keuntungan profit serta mengikuti permintaan pasar semata. Masyarakat

seakan dipaksa untuk menyaksikan program yang hampir serupa di beberapa stasiun televisi. Tanpa menimbang hal apa yang bisa di dapatkan dari program tersebut, misalnya sinetron dengan episode panjang yang sudah lepas dari konsep awal atau judul. Selain sinetron, acara musik yang ditayangkan di dua stasiun televisi berbeda namun dengan konsep yang sama, contohnya Inbox di SCTV dan Dahsyat di RCTI, kedua program tersebut sama-sama menonjolkan pembawa acara yang bisa berinteraksi antar sesama pembawa acara, bahkan saling *bully* sehingga memakan durasi cukup panjang. Maka konten program acara menjadi tidak terarah, apalagi sebagai sarana edukasi.

Panjaitan dan Iqbal (2006: 31) menjelaskan, "Ada sejumlah pokok bahasan yang di rapatkan oleh tiap divisi dalam pertelevisian, yakni *content* program acara, waktu tayang, serta *rating* dan *share* dari stasiun televisi kompetitor. Tiga agenda rapat tersebut menjadi pegangan umum untuk melakukan evaluasi mengenai topik acara, presenter, segmen acara, kualitas tayangan (*sound* dan *look*), atau ketepatan antara waktu tayang dengan agenda masyarakat yang dibayangkan".

Jelas bahwa tampilan atau kualitas tayangan menjadi hal penting yang perlu di benahi demi menarik minat penonton. Dalam hal ini, pihak pengelola televisi di tuntutan untuk kreatif memberikan hal yang baru setiap harinya untuk masing-masing program. Sedikit stasiun televisi Indonesia yang mampu dan berani menyuguhkan program berbeda. Jika suatu program acara baru disalah satu stasiun TV mendapat perhatian banyak penonton dan memiliki rating yang tinggi, otomatis beberapa stasiun TV lainnya akan mengikuti dan membuat program acara dengan konsep yang serupa, salah satu contoh program acara Net TV "*Ilook*". "*Ilook*" merupakan program acara *magazine* yang membahas dunia fashion dengan memberikan beberapa tutorial fashion di beberapa segmennya. Program acara ini mendapat respon positif dari penonton terutama remaja, selang beberapa waktu kemudian TRANS TV hadir dengan program acara "*D'tutorial*" yang berisi tutorial membuat pernak-pernik fashion, dikemas berbeda dalam pengambilan gambar.

"Semakin banyaknya stasiun televisi swasta nasional yang bermunculan, mengakibatkan munculnya persaingan yang semakin ketat. Setiap stasiun televisi merancang programnya untuk memikat segmen khalayak tertentu yang akan menyebarkannya, sehingga orang lain yang semula tidak tertarik akan terdorong untuk menyaksikan tayangkan yang banyak diperbincangkan" (Rivers, 2004: 19).

Berbicara program acara televisi, setiap stasiun televisi menyajikan format program acara yang beragam setiap harinya. Berbagai format program acara tersebut di bagi menjadi tiga bagian besar berdasarkan jenisnya, yaitu program drama, non drama, dan berita/*news* (Mabruri, 2013: 30). Format program berita/*news* adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak audien. Berita/*news* di bagi tiga garis besar, yaitu *news*, *sport*, dan *feature*.

Zoebazary (2010:103) menyatakan, "Berita tidak langsung, telah dikembangkan dengan visualisasi yang lebih tergarap, sehingga fakta yang tampaknya sederhana bisa menjadi laporan yang menarik untuk dinikmati. Selain itu materi berita relatif tidak akan lekang oleh waktu (waktu penayangan tidak harus terburu-buru seperti berita biasa)".

Kehadiran *feature* yang beranekaragam diseluruh media massa khususnya televisi menjadi alternatif format program televisi pilihan pemirsa untuk menikmati hiburan yang informatif, sehat dan mencerdaskan. Stasiun televisi Indonesia saat ini banyak sekali menayangkan program acara *feature*, contohnya *feature* jalan-jalan (Weekend List – Net TV, My Trip My Adventure – Trans TV, Jalan Jalan Men – Global TV), kuliner (Wisata Kuliner – Trans TV, Detektif Rasa - Trans7, Urban Street Food - MNC Food n Travel), lifestyle, status sosial, hobi, hingga komunitas.

Pengkarya untuk menyelesaikan studi di Program Studi Televisi & Film, memlih program acara *feature* yang dinilai secara subyektif saat ini memiliki tingkat minat tinggi sebagaimana data di atas. Tema komunitas atau organisasi menjadi bahan utama dalam acara ini, dengan pertimbangan pada saat ini masih minim stasiun televisi Indonesia yang mengangkat tema komunitas. Komunitas maupun organisasi di Indonesia sangatlah beragam dan beberapa memiliki keunikan tersendiri, terutama dengan keadaan masyarakat saat ini yang terlihat antisosial semenjak semakin

canggihnya teknologi, salah satunya gadget. Program acara komunitas ini diharapkan sedikit merubah pemikiran beberapa orang yang biasanya lebih sering menghabiskan waktu sendiri, bisa menemukan ketertarikannya pada suatu bidang dan dapat berkumpul dengan orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama dan tentunya memiliki visi dan misi yang positif.

Segi tampilan program atau sinematografi akan menjadi strategi yang diharapkan akan menarik daya minat tonton pada program acara komunitas ini. Gambar-gambar yang menarik serta memberikan ciri khas pada sebuah program acara dapat membuat penonton nyaman menyaksikan acara hingga selesai.

“Istilah sinematografi berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis dengan gerak di poin ini, pembuatan film adalah *shooting* atau pengambilan gambar, tapi sinemataografi lebih dari sekedar tahap fotografi, ini adalah proses pengambilan ide, kata-kata, tindakan, emosi yang tersirat, nada/bunyi, dan semua bentuk lain dari komunikasi non verbal, kemudian diubah ke dalam bahasa visual” (Brown, 2012; 02).

Sama halnya dalam sebuah film, pada sebuah program acara televisi tetap memperhatikan segi sinematografi dengan tujuan membuat penonton nyaman dalam menikmati tayangan. Program acara *.org* hadir dengan konsep ringan dan santai, meski program acara *feature* ini merupakan turunan dari *news* atau berita namun pengemasan dari segi gambar dibuat hidup dan tidak kaku. Salah satu cara untuk membuat sebuah tampilan gambar menjadi menarik adalah dengan melakukan pergerakan kamera yang nantinya akan menarik mata atau perhatian penonton, karena dengan adanya pergerakan kamera sebuah dramatisasi gambar akan lebih terasa, selain warna dan komposisi yang ditampilkan. Hal inilah yang kemudian menjadi dasar pemikiran untuk membuat sebuah karya program acara televisi kreatif dalam tugas akhir dengan judul ***.org*:Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode “Berbagi Happy”**.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Berangkat dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka program acara *feature* bertemakan komunitas atau organisasi membutuhkan pengemasan yang dinamis, sehingga diharapkan penonton terbawa suasana tayangan. Dalam aplikasinya, pengkarya sebagai penata kamera mengemas program acara *feature* berjudul *.org* menggunakan teknik pergerakan kamera *handheld* agar dengan mudah mendapatkan objek secara cepat dengan *angle* yang menarik. Serta bagaimana memanfaatkan latar depan (*foreground*) sebagai variasi gambar yang mampu menarik perhatian penonton.

“*Handheld* adalah saat dimana seorang operator (penata kamera) membawa kamera di tangan, biasanya diposisikan di bahu, tapi bisa juga diposisikan lebih rendah, diletakkan di lutut, atau dengan kombinasi lainnya. Selama bertahun-tahun, teknik *handheld* menjadi sarana utama dalam proses pembuatan pergerakan kamera dimana dalam kasus *dolly* tidak ada dan tidak praktis penggunaannya (contoh untuk pergerakan kamera di tangga). Dan saat ini, dengan banyaknya cara untuk mengikuti pergerakan kamera, *handheld* adalah yang paling sering digunakan untuk tujuan artistik” (Brown, 2012; 216).

Penggunaan pergerakan kamera *handheld* dalam program acara *.org* dipilih sangat tepat untuk membantu konsep program acara yang mengangkat tema komunitas saat *host* melakukan kegiatan bersama komunitas yang membutuhkan banyak gerak, penata kamera mampu mengikuti gerak *host* dengan bebas dan cepat. Dengan *handheld* juga mampu membawa penonton terbawa suasana akan perjalanan *host*, di dalam penggarapan karya ini terdapat beberapa gambar yang nantinya mata kamera mampu menjadi pengganti mata penonton seakan penonton ikut berada langsung di lapangan bersama komunitas yang diangkat pada tiap episodenya. Penggunaan konsep *handheld* mampu memudahkan seorang penata kamera mengambil gambar.

Selain teknik pergerakan kamera untuk membuat gambar lebih menarik, komposisi gambar juga harus diperhatikan. “Untuk membuat gambar mereka terasa lebih nyata, sutradara film dan TV meletakkan segala macam elemen latar depan pada tempatnya” (Stockman, 2011:199). Penempatan latar depan atau sering dikenal

foreground juga sangat membantu menghidupkan sebuah gambar dalam sebuah *angle*, serta menambah dimensi atau kedalaman sebuah gambar.

Keindahan *shoot* atau tampilan gambar suatu program acara menjadi hal yang mampu menarik perhatian penonton, termasuk dari segi sinematografi dimana dalam pengambilan gambar mampu bervariasi dari komposisi, *angle*, dan pergerakan gambar/kamera.

Shoot merupakan satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang, yang hanya direkam dengan satu atau lebih. *Shoot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu pengambilan gambar (Pintoko dan Umbara, 2010: 97).

Eksplorasi pengambilan gambar pada produksi program acara *feature* komunitas diharapkan akan maksimal dengan penggunaan teknik *handheld* untuk mendapatkan *shoot* yang menarik sehingga memberikan tayangan yang menarik.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Penggunaan teknik *handheld* dalam membangun suasana selaras dengan tujuan dari konsep *.org*
2. Penggunaan teknik *handheld* untuk mendapatkan hasil gambar dengan konsep acara yang memiliki banyak pergerakan, sehingga menghasilkan visual dinamis

1.3.2 Manfaat

1. Sebagai tambahan referensi penerapan *handheld* dalam pembuatan program *feature*
2. Menghasilkan visual dinamis dalam menimbulkan ketertarikan program *.org* melalui *handheld*
3. Memberikan informasi mengenai komunitas *berbagi happy* kepada masyarakat.

1.4 Kajian Sumber Penciptaan

Banyak program acara televisi saat ini memperbarui tampilan mereka. Konsep acara menjadi lebih bervariasi dengan beberapa perubahan baik dari segi artistik hingga perubahan jam tayang. Perubahan ini sebagai pemikat hati penonton dalam mengikuti program acara yang mereka buat. Dalam konteks perubahan di atas, NET TV merupakan salah satu stasiun televisi swasta di Indonesia yang sedang digandrungi masyarakat terutama para remaja lewat beberapa program acara yang disajikan, antara lain *weekend list*, *indonesia bagus*, *lentera indonesia*, *music everywhere*, dan *ilook*. Hasil data tersebut didapat setelah pengkarya mencoba observasi minat penonton dengan mewawancarai 10 orang dengan tingkat sosial yang berbeda (mahasiswa, siswa SMA, wiraswasta, dan orang tua) secara acak. Delapan dari sepuluh narasumber memilih NET TV sebagai stasiun televisi favorit di tahun 2015. Menurut pengkarya, hal ini dikarenakan selain konsep program acara yang dikemas secara kreatif, juga di dukung oleh cara pengambilan gambar dengan pergerakan kamera yang sangat menarik membuat penonton tidak merasa bosan atau jenuh di depan televisi. Beberapa program yang mengeksplorasi pergerakan kamera menjadi daya tarik bagi penonton tetap menunggu dan menghabiskan waktu istirahat mereka untuk menikmati gambar-gambar yang memanjakan mata.

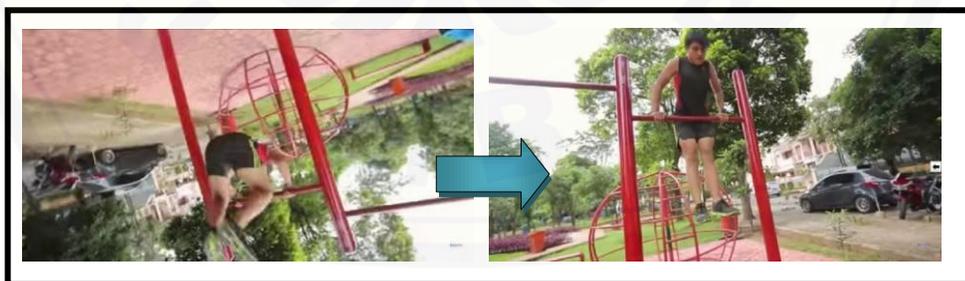
Program acara NET TV menggunakan teknik *handheld* ialah *weekend list*. Program acara *magazine* yang membahas wisata dan kuliner dengan dua *host* superaktif. Untuk mempermudah pengambilan gambar dengan *host* yang superaktif, tentu membutuhkan pergerakan gambar yang cepat pula, sehingga teknik *handheld* sangat tepat digunakan untuk selalu mengikuti pergerakan *host*. Efek utama yang dihasilkan adalah memberikan kenyamanan penonton seakan mengikuti seluruh perjalanan yang *host* lalui. Gambar – gambar program acara *weekend list* ini dalam pengambilan gambar ada beberapa yang disajikan secara ekstrim dan berbeda dengan program acara wisata yang ada di beberapa stasiun televisi lainnya. Ekstrim disini ialah berani mengeksplorasi objek dengan cara merekam gambar yang diawali dengan

kamera terbalik kemudian di putar beberapa derajat untuk menuju gambar dengan objek yang sesungguhnya seperti contoh episode *weekend list goes to bandung*, di episode ini penata kamera mengambil gambar berupa papan nama stasiun kereta api Bandung dengan cara memutar kamera untuk menunjukkan gambar nyata tersebut.



Gambar 1.1 eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik *handheld* (Capturescreen: Program acara weekend list-goes to Bandung. 2015)

Teknik *handheld* dengan model seperti ini sering digunakan oleh penata kamera di beberapa episode, salah satunya di episode *weekend list-freelistic Jakarta* pada menit 3.25 – 3.30 penata kamera menggunakan teknik yang sama dengan memutar kamera mengikuti pergerakan objek. Pada episode kali ini yang dilakukan penata kamera bisa terbilang ekstrim, karena melakukan pengambilan gambar dengan cara memutar kamera hampir 360°. Hal itu terbilang sangat kreatif karena pengkarya rasa sebagai penonton, *shoot* tersebut sukses membawa suasana dan menghasilkan gambar yang subyektif.



Gambar 1.2 Eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik *handheld* secara ekstrim (Capturescreen: Program acara weekend list – freelistic Jakarta. 2015)

Eksplorasi pergerakan *handheld* pada kamera yang digunakan memudahkan penata kamera untuk mengkomposisikan gambar, walaupun gambar yang tersaji kurang stabil, akan tetapi tidak mengurangi kenyamanan penonton untuk menyaksikan isi tayangan. Mata penonton dimanjakan dengan pergerakan yang dinamis sehingga membuat penonton larut dalam suasana. Pengkarya menjadikan uraian di atas sebagai referensi pembuatan program acara .org dalam hal pengambilan gambar.

Bukan hanya program acara televisi yang dijadikan tinjauan pengkarya selaku penata kamera, Film "*Birdman*" yang mendapat penghargaan *best cinematography* pada piala Oscar 2015 juga menjadi referensi untuk program acara .org. Teknik *handheld* yang digunakan di seluruh *scene* mampu membuat penonton terbawa suasana dan alur cerita, sehingga bagaimana pengaruh teknik *handheld* bisa menarik penonton untuk tetap menyaksikan "*Birdman*" hingga usai.

Komunitas identik dengan pergerakan oleh karena itu *handheld* diharapkan bisa menambah hidup suasana gambar yang akan di tayangkan nantinya dalam program acara .org. *Handheld* juga akan diharapkan menghasilkan gambar realistik yang sangat berpengaruh pada emosi penonton.

Pergerakan kamera akan lebih terasa dengan adanya latar depan atau *foreground*. Dalam program acara Net Music *breakout*, *music everywhere* serta Net Magazine *chef's table* ini banyak pengambilan gambar menggunakan *foreground*, hal tersebut juga menjadi tinjauan untuk penggarapan karya televisi kreatif ini, dimana saat adanya *foreground* dalam *mise en scene* penata kamera juga dituntut untuk mengasah dan mengolah kekreatifan mereka untuk bisa mengoptimalkan keberadaan artistik yang berada di ruang tersebut.



Gambar 1.3 Penggunaan *foreground* pada gambar
(Capturescreen: Program acara music everywhere - Slank. 2015)



Gambar 1.4 Penggunaan *foreground* pada gambar
(Capturescreen: Program acara Chef's table - Net TV. 2015)

BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

2.1.1 Gagasan Umum

Beberapa waktu terakhir *trend* dan gaya hidup remaja berubah mengikuti perkembangan zaman saat ini yang terbilang gaya hidup *hedonism*. Munculnya *gadget* yang semakin canggih seperti halnya *smartphone* di tahun-tahun terakhir ini membuat beberapa orang terus membeli dan mencari gaya hidup baru untuk keseharian mereka. Hal ini mengakibatkan seseorang menjadi individualis karena terlalu sibuk dengan *smartphone* yang dimilikinya. Fenomena ini terjadi karena beberapa faktor, satu dari beberapa hal itu ialah ketika masyarakat biasa mengikuti gaya hidup dari orang-orang yang mereka idola-kan, dalam masalah ini ialah seorang artis. Artis atau publik figur tampil di televisi dengan gaya hidup mewah dan selalu mengikuti *trend* terbaru, mereka selalu membagi tiap aktivitas ke berbagai sosial media (*instagram, path, twitter*, dan sebagainya) membuat sebuah *smartphone* semakin berfungsi, dan menjadikan seseorang terlalu asik menikmati kehidupannya di dunia maya. Hal ini berbanding terbalik ketika mereka berada pada sebuah kegiatan yang mengharuskan untuk bersosialisasi dengan masyarakat luas, membuat sikap mereka berubah menjadi anti-sosial.

Permasalahan yang telah dijelaskan mendasari pengkarya untuk membuat sebuah program acara bertemakan komunitas atau organisasi, dengan adanya program acara ini, diharapkan nantinya orang-orang yang termasuk golongan anti-sosial khususnya para remaja mampu menemukan sebuah minat dalam dirinya saat menyaksikan salah satu komunitas. Dalam hal ini mendapatkan wawasan baru tentang pentingnya berbagi ilmu dengan banyaknya orang dalam satu komunitas, serta mengajak seseorang berhasil untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Judul program acara menjadi salah satu trik penting untuk menarik minat penonton televisi. Pengkarya mengangkat program acara televisi jenis *feature* dengan judul *.org* (dibaca: dot org), judul tersebut mengadopsi dari domain website yang biasa digunakan untuk keperluan organisasi sesuai dengan konsep program yang akan dibuat yaitu *feature* komunitas/organisasi. Selain itu dengan judul singkat tersebut, penonton diharapkan akan mudah mengingat nama program acara. *.org* dikemas secara ringan dan dibawakan oleh pembawa acara yang *talkative* serta enerjik, sehingga diharapkan bisa dinikmati oleh semua umur atau kalangan. Program ini selain bertujuan untuk menginformasikan dan menghibur, pengkarya mengharapkan penonton termotivasi dan menambah wawasan. Program *.org* berdurasi 30 menit terbagi dalam 3 segmen. Pada setiap episode *.org* selalu memunculkan beberapa unsur dari komunitas contohnya yaitu latar belakang berdirinya komunitas, kegiatan komunitas, anggota yang berada di dalamnya, target dari komunitas, dan manfaat adanya komunitas.

Indonesia terdapat banyak sekali komunitas maupun yang sudah berbentuk organisasi, baik di bidang sosial, politik, pendidikan, fashion, *movie*, fotografi, dan sebagainya. Tim *.org* akan riset untuk mencari dan memilah beberapa komunitas yang dirasa mampu untuk memberikan inspirasi serta makna dari berbagai segi untuk diberikan kepada penonton. Satu dari beberapa komunitas yang berada di Jember Jawa Timur, terdapat sebuah organisasi sosial yang sangat menarik saat mendengar dari namanya yaitu "*Berbagi Happy*". Oleh karena itu dalam episode yang akan di produksi tugas akhir ini pengkarya memilih komunitas "*Berbagi Happy*" untuk di angkat dalam program acara televisi *.org*. Menyesuaikan dengan konsep segmentasi yang telah dirancang, tim *.org* tentunya akan memulai dengan pembahasan dari alasan pemilihan nama komunitas itu sendiri, kemudian beranjak pada kegiatan utama komunitas, dampak dari hadirnya komunitas tersebut bagi sekitar, serta yang terpenting ialah fungsi atau kegunaan tayangan ini terhadap penonton.

Komunitas "*Berbagi Happy*" mendorong orang untuk bahagia dengan cara berbagi (pengetahuan, uang, dan waktu). "*Berbagi happy*" merupakan komunitas sosial yang menekankan pada unsur pendidikan. Terbukti pada tahun 2014 komunitas ini mendirikan "Rumah Belajar" yang bertempat di daerah Gelantangan Jember. Target siswa yang mengikuti program "Rumah Belajar" ini ialah siswa sekolah kelas menengah. Fokus dalam kurikulum pembelajaran di "Rumah Belajar" adalah *leadership*, berkomunikasi & membangun relasi, *creative thinking & problem solving*, serta wirausaha. Selain "Rumah Belajar", Riyadi Ariyanto selaku pendiri "*Berbagi Happy*" mensiasati pendanaan kegiatan sosial dengan cara membuat event lain yang berada dalam jalur pendidikan, yaitu program "Alam Raya" yang di khususkan untuk sekolah-sekolah, TK, maupun PAUD yang memiliki ekonomi menengah ke atas, karena acara ini berbayar. Alam Raya berbeda dengan Rumah Belajar baik dari sistem pembelajaran, waktu atau durasi, serta tempat. Event Alam Raya biasanya ditempatkan di "waroeng kopi garahan", sebuah tempat yang dikelola oleh pemerintah Jember. Pengkarya memasukkan kedua acara yang dikelola "*Berbagi Happy*" itu dalam tayangan *.org* dalam satu episode sekaligus. Meski dalam episode kali ini akan lebih banyak menampilkan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak, namun secara keseluruhan target *audience* dari program acara *.org* ialah semua umur. Sehingga setelah mendapatkan motivasi, referensi, serta informasi tentang beberapa komunitas yang hadir di lingkungan sekitar dari program acara *.org* ini, seseorang khususnya remaja dan dewasa mampu menemukan beberapa orang yang tergabung dengan kegemaran, visi atau cara pandang yang sama untuk saling berbagi atau bertukar ilmu dan pengalaman, tidak hanya sibuk berkutat dengan kesibukan sendiri yang akhirnya menciptakan seseorang menjadi individualis.

2.1.2 Gagasan Khusus

Dalam segi sinematografi, pengemasan pada episode ini akan menunjukkan ciri khas dari program acara *.org* sendiri terhadap gambar-gambar yang diambil dengan teknik *handheld*. Pada dasarnya pengkarya sebagai penata kamera memilih judul ***.org: Eksplorasi Pengambilan Gambar Dengan Teknik Handheld Episode “Berbagi Happy”*** karena serasinya dengan konsep awal program acara ini yang menginginkan pembawaan acara secara santai serta mampu mempengaruhi penonton untuk terbawa suasana yang diciptakan. Teknik *handheld* sangat membantu penata kamera untuk mengeksplorasi sudut pengambilan gambar, komposisi, serta pergerakan kamera. *Host* atau pembawa acara program *.org* menjadi tokoh utama yang sangat mendominasi rangkaian gambar, sehingga teknik *handheld* sangat membantu untuk menuangkan konsep gambar subyektif pada *host*. Satu contoh program acara televisi yang menggunakan konsep seperti ini ialah “*Peppy The explorer*” Trans Tv, kameramen yang juga berinteraksi dengan Peppy (*host*) selalu mengikuti kemana *host* berjalan dan hal tersebut membuat penonton seakan berada di dekat penata kamera serta *host* mengikuti petualangan yang dilakukan oleh *host*.

Beberapa hal yang ditangkap oleh kamera akan menghasilkan gambar yang menarik dengan meningkatkan kedalaman, perlu tambahan pemanfaatan latar depan atau *foreground*.

Thompson dan Bowen (2009; 63) memaparkan "*As the name implies, the FG is the zone between the camera's lens and the main subject being photographed. It is the space before the area of interest. Of course, a foreground element must enhance the composition of the shoot and should not obscure the zones behind it.*"

Terjemahan kurang lebih: Sesuai namanya, FG (*foreground*) adalah ruang/zona antara lensa kamera dan subjek utama di foto. Ini adalah ruang sebelum area tujuan/*interest*. Tentu saja, elemen latar depan harus meningkatkan komposisi pengambilan gambar dan jangan mengaburkan zona belakangnya). Dengan adanya *foreground* dapat menambah kedalaman sebuah gambar serta memberikan variasi berbeda yang mampu menarik perhatian penonton.

Pengambilan gambar yang sering dilakukan oleh beberapa program acara yang sudah ada menjadi inovasi dalam pengambilan gambar program .org supaya lebih variatif dengan melakukan beberapa pergerakan kamera yang dirasa mampu menambah rasa dalam gambar. Dalam buku *Cinematography Theory & Practice* (Brown,2012; 210) dijelaskan bahwa, “pergerakan kamera lebih dari sekedar Bergeraknya dari satu *frame* ke *frame* yang lain. Pergerakan sendiri adalah sebuah *style/gaya*, jalan/lintasan, *pacing*, dan waktu dimana berkaitan dengan seluruh aksi/tindakan yang berkontribusi terhadap suasana dalam gambar. Dalam pergerakan juga bisa menambahkan sebuah maksud tersembunyi dan emosional dari subjek. Penempatan/sudut kamera adalah kunci ketegasan dalam sebuah cerita, lebih dari sekedar ‘dimana gambar bisa terlihat bagus’. Hal ini menentukan apa yang penonton lihat dan dari segi perspektif yang mereka lihat”. Sehingga dengan adanya pergerakan kamera dalam sebuah program acara mampu menambah *atmosfir*, suasana, dan menonjolkan hal-hal penting yang ingin disampaikan melalui gambar yang direkam.

Penggunaan teknik *Handheld* ini cukup membantu pengambilan gambar dalam program acara yang membutuhkan pergerakan cepat.

Thompson & Bowen, (2009;116) menjelaskan, “*Remember, everything you do with your shoots should have a purpose and choosing to shoot handheld should not come about because you lack the appropriate camera support , but rather because you know that your story will benefit from the kinetic energy that a well controlled handheld camera can bring to a project.*”

Terjemahan kurang lebih: “Ingat, Segala sesuatu yang dilakukan dengan gambarmu harus memiliki tujuan dan pilihan, dengan menggunakan *handheld* bukan berarti kurangnya peralatan pendukung kamera lainnya, melainkan kamu tahu bahwa ceritamu akan lebih mendapat keuntungan dari energi kinetik yang terkontrol baik dari teknik *handheld* yang dapat membawa project.”

Dalam buku *Grammar of the Shoot* (Thompson & Bowen, 2009;116) juga dijelaskan pula beberapa kekurangan dan kelebihan dari penggunaan *handheld*

1. Kelebihan

- Mudah untuk menyesuaikan framing dengan cepat
- Menciptakan rasa kedekatan personal dalam adegan
- Memungkinkan penata kamera bergerak bebas disekitar lokasi
- Menambah energi gerak dalam gambar

2. Kekurangan

- Mudah untuk terjadi getaran pada garis horizon
- Kesulitan dalam mengelola fokus
- Terlalu subjektif
- Membatasi penggunaan focal length untuk lokasi yang luas.

Kelebihan dan kekurangan dari teknik *handheld* yang dijelaskan oleh Thompson & Bowen menjadi keunikan dalam konsep yang digagas oleh pengkarya. Program acara *.org* menjadikan kekurangan-kekurangan *handheld* sebagai ciri khas konsep pengambilan gambar. Salah satu unsur eksplorasi pengambilan gambar ialah *focusing*, menganut konsep video klip yang tidak ada aturan objek harus selalu fokus, sehingga tidak heran apabila pada program acara *.org* penonton akan sering melihat permainan titik fokus yang berpindah-pindah. Kekurangan lain dari *handheld* ialah gambar terlalu subyektif, pada bab sebelumnya pengkarya menjelaskan bahwa konsep program acara *.org* ialah hadir dengan konsep gambar yang subyektif pada *host*. Getaran (*shake*) akibat penggunaan teknik *handheld* juga dimunculkan dengan alasan menciptakan kesan natural pada gambar. Sehingga kelemahan dari teknik *handheld* tidak begitu di khawatirkan karena menurut pengkarya sangat sesuai dengan program acara *.org*.

2.2 Garapan

Tugas dan tanggung jawab sebagai penata kamera bukan hanya berada pada tahapan produksi. Penata kamera harus tetap mengikuti tahap pra produksi, karena salah satu keberhasilan untuk menghasilkan karya audio visual yang baik adalah persiapan yang baik. Sebagai penata kamera harus mengetahui konsep dari acara, memahami lapangan/lokasi yang akan di gunakan nantinya ketika produksi.

2.1.1 Pra Produksi

SOP (*Standart Operational Procedure*) pada proses pembuatan karya seni harus tetap dijalankan, mulai dari pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi. Setiap divisi memiliki SOP yang berbeda-beda. Seperti halnya penata kamera, tahap pra-produksi diawali dengan mengikuti rapat/*breafing* yang dipimpin oleh produser dan sutradara. Rapat pada program acara televisi dilakukan agar mengetahui tema atau bahan yang akan diliput. Sedikit berbeda jika seandainya program tersebut masih baru, penata kamera juga diminta untuk membuat konsep dalam hal pengemasan program pada saat rapat pembuatan.

Penata kamera harus mencari referensi dalam hal pengemasan. Pencarian referensi bisa dengan cara riset, menonton, bahkan wawancara kepada penonton televisi agar nantinya gambar yang dihasilkan membantu program acara tersebut digemari oleh masyarakat. Setelah konsep pengemasan terbentuk, tahap selanjutnya pada pra-produksi penata kamera beserta tim kreatif melakukan survei lapangan agar nantinya menguasai pada saat produksi. Mulai dari melihat sumber cahaya, arah angin, dan beberapa unsur lainnya. Berikut jadwal rencana Pra produksi yang akan dilakukan pengkarya pada program acara *.org*.

Tabel 2.1 Jadwal Kegiatan Pra Produksi

BULAN	KEGIATAN
Maret 2015	Penentuan ide & konsep program acara
	Observasi pertama komunitas berbagi happy jember & izin kerjasama
April 2015	Pengumpulan data agenda komunitas berbagi happy jember
	Produksi video kiriman pemirsa
Agustus 2015	Pengembangan teknik handheld dalam agenda berbagi happy
September 2015	Pembuatan naskah dan segmentasi program acara <i>.org</i>

Sumber: Analisis Pengkarya (2015)

Lokasi pertama yang akan digunakan sebagai tempat rapat kru pada segmen 1 berlokasi di kafe Koloni, Jember. Pemilihan kafe Koloni sebagai setting tempat rapat kru. Menurut pengkarya sebagai penata kamera sangat cocok, karena memiliki desain interior mendukung dengan konsep yaitu santai tapi tetap terlihat elegan. Pengkarya berharap tempat ini juga membantu membangun suasana rapat penuh kreativitas.

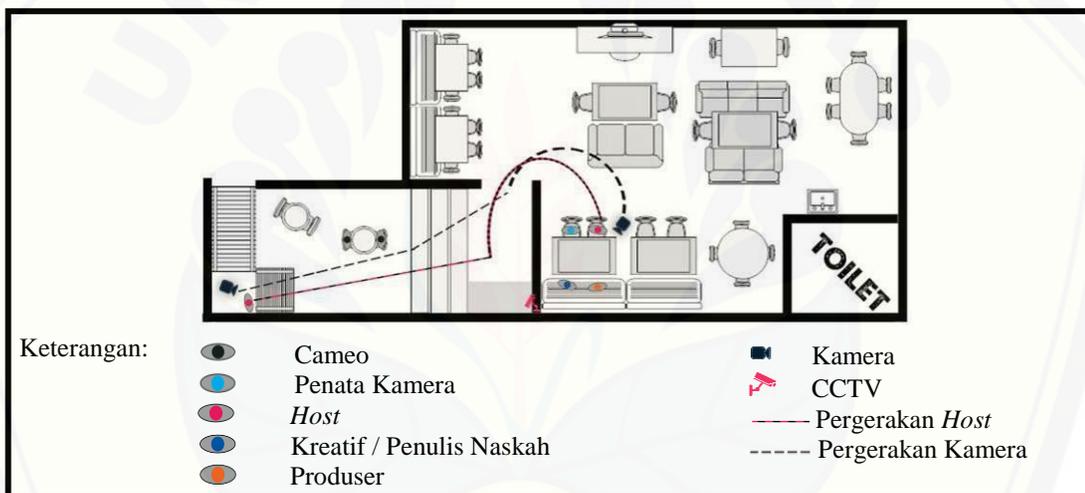


Gambar 2.1 Ruang rapat kru
(Foto: Alip Aprilianto.2015)



Gambar 2.2 *Survey* lokasi ruang rapat kru
(Foto: Iftah Kurniawan.2015)

Pada lokasi ini akan menggunakan teknik pengambilan gambar *long take*, unsur subyektif pada *host* sangat ditonjolkan pada *scene* ini. Berikut *floor plan* lokasi dan pengambilan gambar pada lokasi kafe Koloni.



Gambar 2.3 Floor Plan Lokasi Produksi .org (Ruang Rapat Kru)
(Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

Tabel 2.2 *Shootlist* Lokasi Produksi .org (Ruang Rapat Kru)

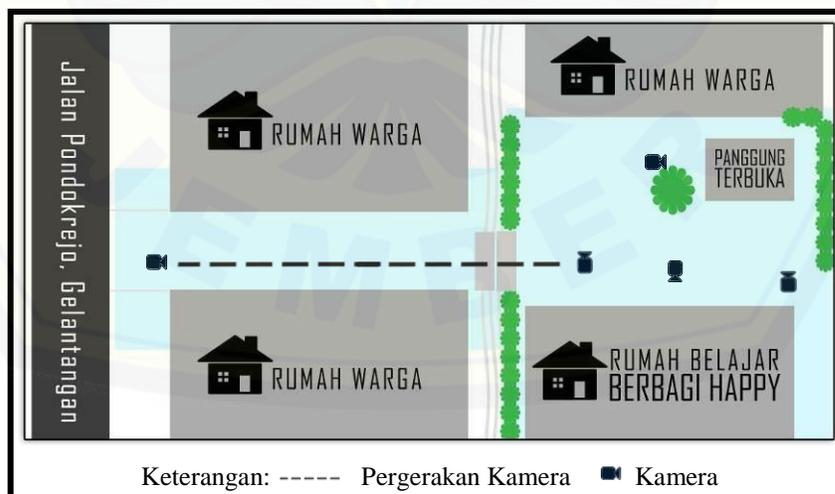
Jenis shoot	Adegan	Keterangan
Establishing Shoot	Rapat kru	Kamera seolah CCTV
Long take	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Host</i> menuju meja rapat • Pemutaran video kiriman pemirsa • <i>Host</i> closing segmen 1 	Kamera mengikuti <i>host</i>

(Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

Lokasi Kedua merupakan lokasi Rumah Belajar yang merupakan salah satu agenda rutin Berbagi Happy, bertempat di Gelantangan - Jember. Peserta kegiatan Rumah Belajar mayoritas anak dari pekerja PTPN XII, agar ijin dari orang tua dan daya minat anak untuk mengikuti kegiatan tinggi sehingga komunitas Berbagi Happy memilih melakukan kegiatan Rumah Belajar berada di tengah-tengah perumahan pekerja PTPN XII. Halaman rumah orang tua dari vounder Berbagi Happy menjadi pusat kegiatan.



Gambar 2.4 Lokasi dan kegiatan Rumah Belajar Berbagi Happy
(Foto: Alip Aprilianto.2015)

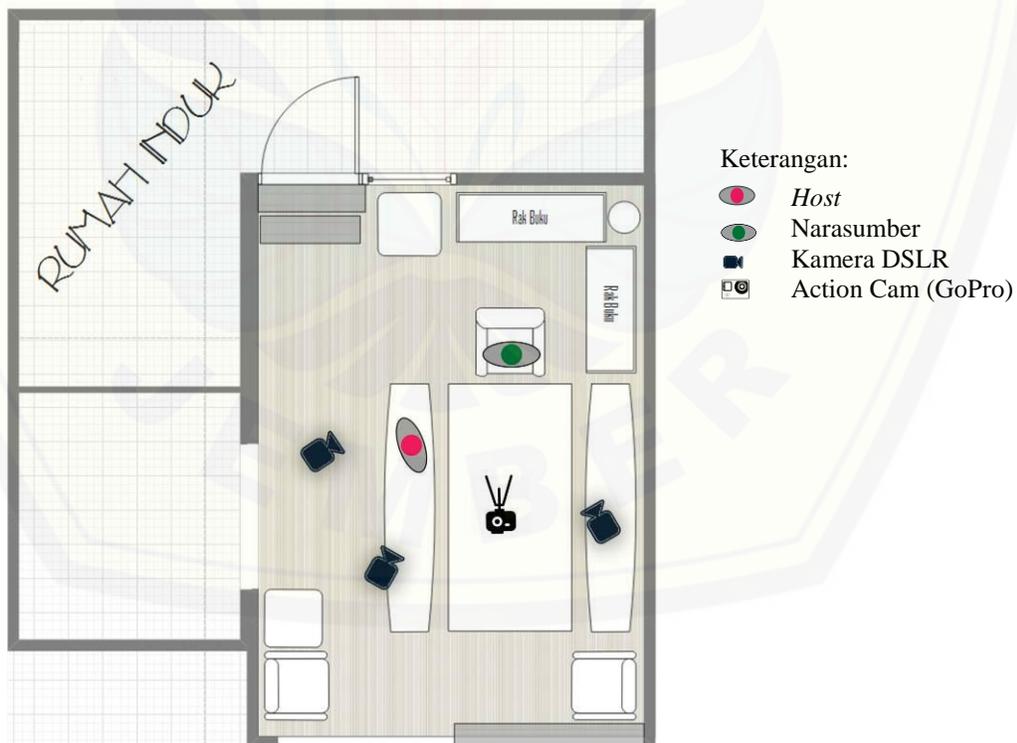


Gambar 2.5 Floor Plan Lokasi Produksi .org (Rumah Belajar)
(Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

Lokasi produksi terakhir digunakan untuk kegiatan wawancara vounder Berbagi Happy. Kediaman dari Riyadi Ariyanto sebagai vounder pengkarya rasa sudah layak untuk digunakan lokasi shooting. Berbagai alasan terkait pemilihan lokasi ini, mulai dari faktor artistik sampai efisiensi waktu dari narasumber karena waktu yang dimiliki oleh narasumber sangatlah padat. Berikut foto lokasi yang digunakan untuk wawancara.



Gambar 2.6 Lokasi Rumah *Founder* Berbagi Happy
(Foto: Alip Aprilianto.2015)



Gambar 2.7 Floor Plan Lokasi Produksi *.org* (Wawancara *Founder*)
(Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

2.1.2 Produksi

Penata kamera dalam tahap produksi sangat diharapkan bekerja maksimal. Selain sutradara televisi, dan tim kreatif, penata kamera memiliki andil yang sangat besar di tahap ini, oleh karena itu pada tahapan ini penata kamera harus benar-benar menguasai lapangan, tanggap terhadap situasi, serta mengimplementasikan hasil rapat pada saat pra-produksi secara teliti. Kontinuiti atau kesinambungan gambar harus sangat diperhatikan untuk memudahkan proses editing gambar.

Tabel 2.3 Jadwal Kegiatan Produksi

Tanggal	Kegiatan
23 April 2015	Produksi Video Kiriman Pemirsa
Bersamaan dengan <i>survey</i>	Produksi Video Bumper
6 Januari 2016	Produksi segmen 1: Rapat Kru
8 Januari 2016	Produksi segmen 1: Interview Pendiri Berbagi Happy
10 Januari 2016	Produksi segmen 2 & 3: Kegiatan Rumah Belajar
10 Februari 2016	Rekaman Audio bumper
11 Februari 2016	Rekaman Voice Over/Narasi

(Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

Produksi video kiriman pemirsa dilakukan terlebih dahulu guna menjadikan tolak ukur penata kamera untuk produksi – produksi berikutnya. Hal lain yang menjadi pertimbangan adalah salah satu cara membiasakan Berbagi Happy baik dari *vounder*, *volunteer*, sampai peserta Berbagi Happy dengan kamera agar nantinya tidak canggung lagi saat melakukan produksi utama.

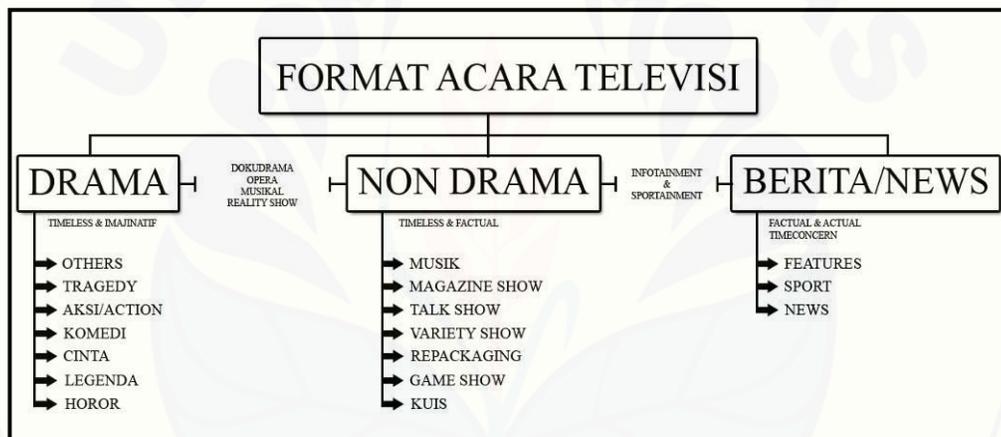
Jangka waktu antara produksi video kiriman dengan produksi lain dikarenakan perhitungan pengkarya terhadap cuaca dan jadwal kegiatan Berbagi Happy. Pengkarya memanfaatkan jangka waktu kosong tersebut untuk melakukan lebih dalam lagi tentang komunitas Berbagi Happy.

2.1.3 Pasca Produksi

Tugas dari penata kamera ketika selesai produksi ialah memilah dan memilih hasil gambar. Hasil yang terpilih selanjutnya dicatat nama file gambar dan disesuaikan dengan naskah yang nantinya bakal dijadikan acuan editor. Tahapan ini berguna untuk mempermudah editor dalam menyusun gambar serta membuat catatan-catatan jika ada sesuatu yang menarik ketika di lapangan.

2.3 Bentuk Karya

Format acara televisi dibagi menjadi 3 bagian yaitu, drama, non drama, berita/news. (Mabruri, 2013: 30).



Gambar 2.8 Pembagian Format Acara Televisi
(Sumber: Rukmananda, N. 2000)

Feature terbagi menjadi delapan jenis (Prasetya, 2005: 88).

1. *Feature* Berita
2. *Feature* Rasa Manusia
3. *Feature* Profil atau Pribadi
4. *Feature* Sejarah
5. *Feature* Perjalanan
6. *Feature* Kiat
7. *Feature* Musiman
8. *Feature* Interpretatif

Berdasarkan proses klasifikasi jenis profil diatas, *.org* adalah jenis *feature* profil atau pribadi. Pemilihan jenis ini dikarenakan *feature* profil atau pribadi memiliki makna mengungkap manusia yang menarik. Misalnya, tentang kehidupan seseorang yang melalui berbagai lika-liku, kemudian mencapai karir yang istimewa dan sukses atau menjadi terkenal karena kepribadian mereka yang penuh warna. Jenis ini sangat cocok dengan konsep dasar program acara *.org* karena memiliki kesamaan pengertian yaitu, segala sesuatu yang menimbulkan daya tarik, menuntun semua orang mengetahui lebih banyak hal, serta menjadi sumber inspirasi bagi kelompok jurnalis untuk mengabadikannya.

Dengan kesamaan konsep yang dapat membantu teknik pengkarya sebagai penata kamera, maka terpilihlah *.org* sebagai acara *feature* yang membahas info-info ringan dan menarik berupa komunitas-komunitas yang bisa memberikan inspirasi pada tiap episodenya. *.org* sendiri dikemas dengan beberapa segmen yang diantaranya akan dipandu oleh seorang *host* untuk bisa membaaur dengan anggota komunitas dan mengikuti segala kegiatan yang ada pada komunitas tersebut. *Host* selalu membawa GoPro yang terpasang pada monopod, dengan fungsi merekam kegiatan yang ada dan merekam ekspresi dia sendiri secara spontan untuk mempermudah dan menambah stok gambar pada program acara *.org*.

Penerapan teknik *handheld* untuk mengeksplorasi pengambilan gambar pada program acara *.org* episode *Berbagi Happy* dipilih karena teknik *handheld* disini sangat cocok dengan konsep program acara yang mayoritas banyak pergerakan gambar tidak terduga terutama di episode "*Berbagi Happy*". Anggota komunitas "*Berbagi Happy*" mayoritas terdiri dari anak-anak dan kegiatan "*Berbagi Happy*" selalu di luar ruangan, dengan seperti itu pasti akan banyak hal yang menimbulkan pergerakan. Contohnya saat mereka bermain serta belajar di lapangan luas, bercengkerama dengan *host* yang sangat ekspresif, hal-hal tersebut akan mempermudah kameramen untuk mengambil gambar secara tanggap dan lugas serta

beberapa latar depan untuk menambah estetika dan kenyamanan penonton yang juga menjadi tujuan dalam karya ini.

Acara ini disajikan untuk semua umur terutama para remaja dan dewasa. Hal ini dikarenakan program acara *.org* menyajikan tayangan yang memotivasi para penonton, baik itu tua, dewasa, remaja, maupun anak kecil. *.org* dikemas secara menarik sehingga dapat membuat para remaja tertarik untuk menonton program acara ini. Untuk susunan program acara setiap episode berbeda-beda, dengan alasan membuat program acara tidak monoton sehingga bisa ditebak oleh penonton, dan juga alasan lain ialah melihat bahan yang menarik untuk di angkat pada komunitas pada episode tersebut. Akan tetapi meskipun susunan acara pada *.org* berbeda pada setiap episodennya, *.org* tetap memiliki patokan-patokan yang membuat acara ini khas.

.org episode “*Berbagi Happy*” terbagi 3 segmen, pembagian segmentasinya ialah sebagai berikut:

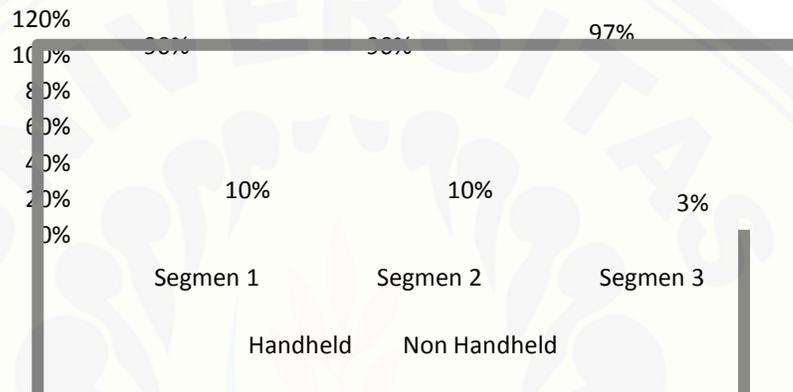
Tabel 2.4 Treatment program acara *.org*

Segmen	Audio	Visual	Keterangan
1	Musik	<i>Opening Episode</i>	Rangkuman gambar dalam satu episode
	Musik <i>Bumper Opening</i>	<i>Bumper Opening</i>	
	Obrolan antara <i>Host</i> , tim kreatif, dan Produser membicarakan video kiriman pemirsa yang bakal diangkat pada episode ini	Long take dengan menggunakan DSLR dan <i>action cam</i> seolah CCTV	Lokasi di warung kopi <i>Long take</i>
	Audio video kiriman	Video kiriman pemirsa terpilih (video <i>Berbagi Happy</i>)	

	<i>Host closing segmen 1</i>	<i>Host - fade out</i>	
	<i>Musik bumper out</i>	<i>Bumper Out</i>	
<i>Commercial break</i>			
2	<i>Musik bumper in</i>	<i>Bumper in</i>	
	<i>Musik dan ambience</i>	<i>Host mengikuti kegiatan sekaligus mengambil insert gambar dengan action cam</i>	Mengikuti kegiatan "Rumah Belajar" di Gelantangan Jember
	<i>Interview Volunteer dan peserta "Rumah Belajar"</i>	<i>Gambar dari action cam yang dipegang host</i>	Lokasi "Rumah Belajar"
	<i>Interview "vounder Berbagi Happy"</i>	<i>Kamera DSLR dibuat handheld dan action cam still di meja menggunakan tripod</i>	<i>Interview Riyadi Ariyanto (pendiri Berbagi Happy) di kediaman</i>
	<i>Musik bumper out</i>	<i>Bumper Out</i>	
<i>Commercial break</i>			
3	<i>Musik bumper in</i>	<i>Bumper in</i>	
	<i>Ambience dan musik</i>	<i>Event-event yang dilakukan Berbagi Happy</i>	
	<i>Closing host dan musik</i>	<i>Closing program</i>	

(Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

Konsep program acara yang mayoritas banyak pergerakan gambar tidak terduga terutama di episode “*Berbagi Happy*” akan sangat cocok dengan teknik *handheld*. Anggota komunitas “*Berbagi Happy*” mayoritas terdiri dari anak-anak dan kegiatan “*Berbagi Happy*” selalu di luar ruangan. Anak-anak juga identik dengan bermain serta kebebasan. Oleh karena itu pengkarya memilih *handheld* untuk mengeksplorasi gambar.



Gambar 2.9 Prosentase Pengambilan Gambar dengan Teknik *Handheld* dan *Non Handheld* (Sumber: Analisis Pengkarya.2015)

Grafik di atas menunjukkan prosentase eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik *handheld* dan *non-handheld*. Pada segmen pertama perbandingannya adalah 90% *handheld* dan 10% *non-handheld*. Hampir seluruh pengambilan gambar pada segmen 1 menggunakan teknik *handheld*, hanya saja pada saat rapat kru *action cam* difungsikan sebagai kamera CCTV.

Pada segmen kedua sama halnya dengan segmen 1 yaitu mengutamakan eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik *handheld*. Perbandingan teknik pengambilan gambar 90% *handheld* dan 10% *non-handheld*. Alasan pemilihan teknik *non-handheld* ialah pada saat mewawancarai narasumber, *action cam* yang di pegang oleh *host* ditempatkan di atas meja. Norma dan tata krama ketika melakukan percakapan menjadi faktor utama pemilihan keputusan ini.

Segmen ketiga keseluruhan pengambilan gambar kegiatan *Berbagi Happy* menggunakan teknik *handheld*. Teknik *non-handheld* dimanfaatkan untuk *closing*

program yang berisi *credit title*. Alasan kenapa tidak menggunakan teknik *handheld* ialah, pada closing program diisi *timelapse*. “Timelapse ialah metode pengambilan gambar yang memberikan interval antar *frame*, sehingga kejadian dalam gambar tampak berlangsung jauh lebih cepat daripada semestinya.” (Zoebazary, 2010: 263).

2.4 Media

Pembuatan karya seni, dalam hal ini program acara televisi membutuhkan bermacam-macam peralatan atau media. Sebagai penata kamera sudah sangat jelas yang dibutuhkan pertama adalah kamera. Dalam hal ini, pengkarya memilih menggunakan kamera DSLR Canon EOS 60D menjadi media untuk merekam gambar pada program acara *.org*.



Gambar 2.10 Kamera DSLR EOS 60D
Sumber: Google.com (2015)

Alasan pemilihan kamera DSLR ialah terdapat pada sensor kamera, DSLR menggunakan sensor CMOS. Sensor DSLR menggantikan kamera film di model lama, tetapi prinsipnya sama. Umumnya, terdapat dua jenis sensor pada kamera: CCD dan CMOS. CCD atau *Charged Couple Device*, digunakan di hampir semua *point* dan *shoot* kamera khusus video dan banyak kamera SLR digital. Sensor CCD menghasilkan gambar berkualitas tinggi, namun cenderung lebih mahal dan konsumsi

dayanya lebih besar daripada sensor jenis lain. Canon EOS 60D memiliki sensor 18 megapixel yang dimiliki dapat menghasilkan gambar yang tajam dan padat.

Berat kamera yang sangat sesuai jika digunakan dengan teknik *handheld* serta fitur kelvin yang ada di dalamnya sangat membantu warna dalam hal pencahayaan. Faktor lain ialah terdapat pada layar LCD dapat diputar sesuai *angle* pengambilan, keunggulan tersebut dapat mempermudah dalam mengeksplorasi pengambilan gambar segala *angle* seperti *low angle* dan *high angle*.



Gambar 2.11 Lensa fix Canon EF 50mm f/1.8
(Sumber: Google.com.2015)



Gambar 2.12 Lensa Canon EF-S 18-135mm f/3.5-5.6 IS
(Sumber: Google.com .2015)

Ada 3 jenis lensa yang nantinya akan digunakan. Lensa wide 11mm-16mm, lensa kit 18mm-135mm, lensa fix 50mm. Pada setiap lensa memiliki fungsi masing-masing. Lensa wide akan digunakan saat pengambilan gambar dilokasi sempit atau didalam gedung/ruangan. Lensa kit akan digunakan ketika mengikuti agenda

“*Berbagi Happy*” dengan alasan *camera person* akan lebih leluasa memilih *focal length* untuk mendapatkan gambar lebar maupun detail dan tetap tidak mengganggu kegiatan “*Berbagi Happy*”. Untuk lensa fix sendiri hanya menjadi cadangan dengan kebutuhan keindahan gambar. Keunggulan lensa fix 50mm terdapat pada diafragma dan bokeh yang dihasilkan. Ketika cahaya sangat sedikit untuk menghindari *noise* gambar lensa kit digantikan oleh lensa fix 50mm.



Gambar 2.13 Action cam (GoPro HERO3)
Sumber: Google.com (2015)

Kamera *GoPro hero3* menjadi kamera yang digunakan oleh *host .org* untuk mengambil gambar sehingga diharapkan membantu kerja *kamera person*, selain itu *GoPro* ditambah monopod menjadi property yang sangat melekat pada *host .org*. *GoPro* sudah sangat identik dengan *handheld*, sehingga dalam tugas akhir ini dengan konsep *handheld* pengkarya juga menambahkan kamera *GoPro* dalam penggarapan program acara *.org*. Resolusi gambar yang dihasilkan *GoPro* juga sesuai dengan konsep pengkarya yaitu full HD (1080p), meskipun kepadatan gambar akan berbeda dengan Canon EOS 60D karena sensor yang digunakan berbeda.

2.5 Orisinalitas Karya Seni

Proses terciptanya karya seni tidak dapat dipisahkan dengan kreativitas. Kreativitas diartikan sebagai serangkaian usaha yang dilakukan oleh seseorang baik secara sadar ataupun tidak, guna mewujudkan karya yang bersifat orisinal atau baru. Adanya sub bab orisinalitas karya seni berfungsi mendeskripsikan orisinalitas karya yang akan di produksi yaitu *.org* dibandingkan program-program acara yang sudah ada selama ini.

“Komunitas Unik” salah satu program acara milik Trans7. Saat ini "Komunitas Unik" sudah tidak tayang lagi. Pertama kali ditayangkan tahun 2013, hadir satu kali dalam seminggu setiap hari Kamis dengan durasi 30 menit termasuk iklan. Di awal tayangnya acara “Komunitas Unik” ini menyajikan liputan tentang komunitas-komunitas unik yang memiliki kontroversi dalam segi budaya, suku maupun aliran unik yang mampu bertahan di tengah arus kerasnya globalisasi budaya. Informasi tentang komunitas ini dibentuk dalam *journey*, bergenre dokumenter. Seorang *host* “Komunitas Unik” memandu penonton untuk mengenal komunitas yang menjadi kontroversi ditengah masyarakat saat itu.

Program komunitas “Komunitas Unik” dibagi menjadi tiga segmen, pada segmen pertama *host* menelisik asal-usul sebuah komunitas yang mampu bertahan di era globalisasi saat ini, kemudian di segmen kedua yaitu pengenalan lebih dekat, *host* ikut berkecimpung dalam aktivitas yang menjadi ciri khas dari komunitas tersebut. Di segmen tiga ialah mengurai dimensi kontroversi dalam ajaran atau tradisi pada sebuah komunitas.

Awalnya program acara ini memang lebih condong pada komunitas suku budaya Indonesia namun seiring berjalannya waktu konsep program acara berubah meluas dengan bahasan mengenai komunitas-komunitas yang sedang trend saat ini, tidak lagi melihat nilai budaya dari komunitas yang diangkat di tiap episodenya. Keberadaan *host* pun berubah menjadi seorang narator saja yang memandu dari awal hingga akhir hanya menjelaskan bagaimana berjalannya sebuah komunitas tersebut

dan penjelasan lainnya mengikuti gambar yang ditampilkan. Jam tayang berubah dari pukul 22.30 wib menjadi dini hari. Bisa dipastikan perubahan konsep, serta jam tayang ini dikarenakan minimnya ketertarikan penonton untuk menyaksikan. Dalam segi visual, tampilan dalam program acara "komunitas unik" kurang mengeksplor gambar-gambar yang ditampilkan, dari minimnya pergerakan yang diaplikasikan hingga kurang adanya penekanan pada gambar-gambar yang dianggap penting, sehingga gambar-gambar yang seharusnya mampu menarik perhatian penonton menjadi gambar yang monoton. Perbedaan antara program acara "komunitas unik" dengan .org terutama dari segi pengambilan gambar ialah variasi gambar serta teknik *handheld* yang dominan pada program .org berbanding terbalik dengan "komunitas unik" yang menjadikan *handheld* sebatas pemanis dalam susunan teknik pengambilan gambarnya.

Penggunaan teknik *handheld* juga pernah diaplikasikan dalam program acara "*Peppy The Explorer*" yang ditayangkan oleh Trans Tv setiap hari jumat pukul 09.30 WIB. "*Peppy The Explorer*" merupakan program yang menampilkan petualangan Peppy dalam menjelajahi Indonesia. Acara ini lebih mirip sebuah parodi acara petualangan. Selama petualangan berlangsung, konsep acara ini Peppy selalu ditemani oleh satu orang kameramen, yang juga dijadikan teman interaksi. Meskipun terlihat sama dalam teknik pengambilan gambar, .org yang juga menerapkan teknik *handheld* menggunakan DSLR sebagai media pengambilan gambar, berbeda dengan "*Peppy The Explorer*" yang menggunakan kamera khusus untuk video dimana pada akhir hasil juga akan terlihat perbedaan kualitas warna, ketajaman, dan kualitas yang disajikan.

Pergerakan kamera pada acara "*Peppy The Explorer*" lebih banyak mengikuti (*following*) *host* sehingga kesan subyektifnya sangat kuat, berbeda dengan "*org*" yang memanfaatkan pergerakan kamera seperti halnya *tilt*, *pan*, *following*, *crane*, dan *arc* dengan teknik *handheld*. Pada program acara .org juga menjadikan penata kamera sebagai partner kerja *host* saat melakukan kegiatan bersama komunitas yang nantinya

akan ada interaksi antara *host* dan penata kamera, perbedaan lainnya pada acara *.org* ialah *host* yang akan berperan pula menjadi operator kamera terutama menggunakan *actioncam* di beberapa waktu, sehingga selain interaksi antara *host* dan penata kamera, pengambilan gambar yang dilakukan oleh *host* juga akan membuat program acara *.org* diharapkan mampu menarik perhatian penonton dengan gambar yang bervariasi.

Penonton diberikan pemandangan baru ketika menyaksikan sebuah acara yang dikemas dengan konsep *journey*. *.org* yang memaksimalkan eksplorasi pengambilan gambar menggunakan teknik *handheld*, salah satu contoh akan dieksplorasi dengan *foreground* serta konsep *long-take* pada tiap episodenya, sehingga dengan tampilan menarik mampu menambah minat penonton untuk tetap menyaksikan program acara ini. Perbedaan antara *.org* dengan "weekend list", pada program "weekend list" menggunakan sistem multi-kamera full dari awal sampai akhir acara dan kedua kamera dioperasikan oleh kameramen sedangkan pada *.org* multi-kamera hanya terdapat pada beberapa moment saja karena salah satu operator kamera adalah *host* dari *.org* sendiri.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi

Proses pembuatan program acara *feature .org* tidak luput dari tahap observasi. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara cermat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 623). Proses ini bertujuan untuk mendapatkan materi yang sesuai fakta lapangan sehingga tayangan tidak terkesan mengada-ada dan mampu memberi informasi berdasarkan sumber yang benar. Selain dari isi untuk kesesuaian dengan konsep program acara, observasi juga bermanfaat bagi penata kamera. Pemilihan alat seperti lensa, pencahayaan, serta konsep susunan gambar dan framing dalam satu episode yang akan di tayangkan sangat ditentukan melalui tahap observasi.

Proses observasi yang dilakukan pengkarya untuk program acara *feature* ini ialah dengan cara mengikuti beberapa kegiatan dari agenda yang dijalankan komunitas Berbagi Happy, serta mencari data dari pendiri dan anggota komunitas dengan cara wawancara. Observasi untuk konsep pengambilan gambar dilakukan melalui tinjauan lapangan atau lokasi agenda dari Berbagi Happy secara langsung. Setelah data dan informasi terkumpul, dilakukan rapat kru untuk merangkum data yang akan di *visual*-kan dalam satu episode di *.org*.

3.2 Proses Karya Seni

Pada pembuatan karya kreatif televisi, untuk mendapatkan sajian yang memiliki nilai guna serta mampu memberikan informasi kepada penonton tentunya tidak terlepas dari tahapan-tahapan produksi yang harus dijalani secara berurutan. Pada bagian ini pengkarya sebagai penata kamera harus memahami konsep program acara terlebih dahulu, kemudian dapat menentukan teknik pergerakan kamera dan pengambilan gambar yang sesuai dengan konsep program acara. Hal ini dimulai dari perencanaan dan detail pelaksanaan produksi program acara yang diawali dengan

tahapan pra produksi, setelah seluruh perencanaan disepakati selanjutnya beranjak pada tahapan produksi yang mewajibkan jurnalis atau *host* serta penata kamera terjun ke lapangan untuk mendapatkan informasi tersebut. Tahap terakhir sebelum sebuah program acara televisi bisa disiarkan, tahap pasca produksi dilakukan dengan pemilihan gambar yang akan masuk dalam ruang *editing*.

3.2.1 Pra produksi

Tahap pra produksi pembuatan program acara televisi dengan format *feature .org*, dalam hal ini sebagai penata kamera diawali dengan menetapkan dan memahami konsep program acara serta menyeleksi komunitas yang akan di angkat. Selain ciri khas tayangan yang dimiliki *.org* berupa vespa sebagai ikon dari perjalanan *host* dan penata kamera, serta kamera *action cam* yang digunakan oleh *host*, komunitas juga menjadi tolak ukur utama dalam pembuatan konsep pengambilan gambar di program acara *.org*.

Pemilihan komunitas yang akan di angkat menjadi tahapan awal dalam proses pra produksi, setelah mengetahui komunitas yang terpilih dilakukanlah observasi lebih dalam. Observasi dilakukan guna mengetahui tentang komunitas tersebut meliputi jenis komunitas, peserta atau anggota komunitas, agenda komunitas, serta lokasi dari agenda yang digunakan oleh komunitas tersebut. Pencarian data pertama dilakukan dengan cara menelusuri informasi tentang komunitas pada situs resmi yang dimiliki. Website www.berbagihappy.org membantu pengkarya menemukan beberapa informasi dasar yang berisi penjelasan tentang jenis komunitas, *partner*, donatur dari Berbagi Happy yang di kategorikan sebagai komunitas belajar dengan target anak-anak pedesaan di daerah Jember. Selain website resmi tersebut pengkarya mendapatkan keterangan situs media sosial milik Berbagi Happy yang memberikan informasi lebih detail. Akun media sosial facebook milik Berbagi Happy (<https://www.facebook.com/BERBAGIHappy/>) pengkarya mendapatkan informasi berupa beberapa agenda yang dimiliki oleh Berbagi Happy dan lokasi serta kontak

dari *founder* komunitas. Pencarian informasi melalui situs resmi dilakukan tidak hanya untuk mencari data tentang komunitas Berbagi Happy, tahap ini dilakukan guna meninjau respon masyarakat tentang komunitas tersebut serta menyusun bahan untuk wawancara saat terjun langsung ke lapangan untuk observasi.



Gambar 3.1 Wawancara langsung dengan Pendiri Berbagi Happy
(Foto: Iftah Kurniawan.2015)

Pengkarya melakukan observasi pertama melalui wawancara langsung dengan bapak Riyadi Ariyanto selaku pendiri komunitas Berbagi Happy di kediamannya yang berlokasi Perumahan Pondok gede ED 12 Jember. Pencarian informasi dengan proses wawancara ini dilakukan guna menjadi pelengkap data untuk kesesuaian dengan konsep program acara. Informasi tentang agenda atau aktifitas yang dimiliki oleh Berbagi Happy selanjutnya akan mempengaruhi konsep pengambilan gambar yang akan diterapkan pengkarya dalam program acara televisi. Selain melakukan wawancara, pertemuan dengan bapak Riyadi Ariyanto juga bertujuan untuk permintaan izin kerjasama perihal komunitas Berbagi Happy yang akan di angkat dalam program acara *.org*. Setelah mendapat izin dan melakukan kesepakatan dengan pendiri Berbagi Happy, tim melakukan observasi lapangan dengan mengikuti agenda yang biasa dilakukan komunitas Berbagi Happy. Pada saat mengikuti agenda, tim berkesempatan mewawancarai *volunteer* dan peserta Berbagi Happy.



Gambar 3.2 Tim .org mengikuti briefing agenda belajar alam raya
(Foto: Alip Aprilianto.2015)



Gambar 3.3 Tim .org melakukan observasi lapangan pada agenda belajar alam raya
(Foto: Djibril Alhamdhani.2015)

Proses pra produksi ini, pengkarya sempat mengikuti beberapa agenda yang dimiliki oleh komunitas, tahap ini dilakukan pada observasi kedua. Berbagi Happy memiliki lebih dari dua agenda belajar, namun dari perjalanan yang telah dilakukan selama menjalani agenda tersebut, terdapat agenda yang dominan mampu membantu konsep pengambilan gambar pengkarya sesuai peminatan, yaitu agenda Rumah Belajar. Agenda Rumah Belajar berlokasi di Gelantangan-Jember. Anggota Rumah Belajar mayoritas berasal dari anak pedesaan yang mengikuti kegiatan belajar di daerah sekitar mereka dengan salah satu aktivitasnya ialah mengumpulkan sampah yang berserakan di sepanjang jalan desa, kemudian mereka pelajari sampah-sampah tersebut untuk dipilah dan dibagi menjadi sampah daur ulang. Dari agenda pertama ini pengkarya memastikan aktivitas yang dilakukan anak-anak cukup membantu dan sesuai untuk pergerakan kamera yang dinamis dengan teknik *handheld*.



Gambar 3.4 Produksi video kiriman pemirsa
(Sumber: ScreenCapture video kiriman pemirsa)

Penerapan teknik *handheld* mulai diaplikasikan pada bulan April 2015 untuk produksi pertama video kiriman pemirsa yang masuk dalam susunan segmentasi program acara *.org*. Tahap ini, naskah dari program acara masih berupa segmentasi yang menjadi rencana awal. Produksi video kiriman pemirsa pengkarya sengaja tidak membuat *floor plan* dan *shootlist* dengan alasan pengkarya ingin mencoba memosisikan sebagai wartawan yang mengejar sebuah berita untuk langsung disiarkan pada hari itu juga.

Selain melakukan produksi untuk video kiriman pemirsa, pengkarya juga melakukan *survey* terhadap *volunteer* dan juga peserta Rumah Belajar yaitu anak-anak. Informasi yang di dapat dari para *volunteer* dan anak-anak, pengkarya serta tim kreatif mampu membuat bahan untuk narasi dalam tayangan program acara guna memberikan informasi kepada penonton sesuai fakta. Berbagi Happy melakukan agenda Rumah Belajar selama tiga bulan, kemudian pada bulan selanjutnya Berbagi Happy melakukan agenda belajar lainnya berupa kelas kewirausahaan. Pada bulan April 2015 merupakan bulan terakhir dalam agenda rumah belajar, pengkarya mengikuti ketentuan dari jadwal tersebut. Bulan Agustus 2015 Berbagi Happy kembali membuka kelas belajar, namun dalam agenda yang berbeda, yaitu Alam Raya yang anggotanya juga anak-anak berasal dari satu sekolah, aktivitas yang dilakukan ialah mengikuti proses kegiatan belajar dengan metode yang dibuat oleh Berbagi Happy, anak-anak belajar tanpa menggunakan buku melainkan lebih pada

pembelajaran sosial dengan suasana belajar di alam dan pengkarya mengikuti aktivitas ini guna mengembangkan serta memantapkan teknik *handheld* yang akan di terapkan pada produksi di Rumah Belajar selanjutnya.

Pengkarya mengikuti beberapa agenda Berbagi Happy untuk proses pengembangan teknik *handheld* serta melatih komunitas Berbagi Happy terutama anggota dengan kamera, dengan maksud ketika nantinya melakukan produksi pengkarya bisa mendapatkan ekspresi natural dari komunitas. Hal itu pengkarya lakukan selama bulan Agustus 2015, pengkarya mendapat informasi dari pendiri komunitas Berbagi Happy bahwa agenda Rumah Belajar akan kembali dibuka pada bulan Januari 2016, sehingga dari informasi tersebut pengkarya mulai mematangkan konsep serta hal detail lainnya. Pada Bulan September 2015, dari data yang sudah terkumpul, pengkarya dan tim kreatif menyusun naskah dan segmentasi program acara, mengembangkan ide dan mengumpulkan referensi untuk pengemasan program supaya lebih menarik dan mampu sesuai target dari pengkarya. Selanjutnya pada bulan Desember 2015 pengkarya menyusun kerabat kerja untuk program acara *.org*, kemudian melakukan *survey* lokasi ruang *meeting* untuk adegan rapat kru *.org* yang masuk dalam segmentasi awal untuk pengenalan program acara.

Pada proses penyusunan segmentasi program acara yang selanjutnya berpengaruh terhadap pengambilan gambar, terdapat beberapa perubahan susunan dari rencana awal, hal ini ditinjau dari segi *continuity* sebuah adegan di salah satu segmen, kemudian kewajiban untuk memadatkan informasi yang akan disampaikan hingga persoalan durasi tayangan.

Perubahan susunan segmentasi *.org* episode "*Berbagi Happy*" ialah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Segmentasi *.org* (segmen 1)

Segmen	Audio	Visual	Keterangan
1	Musik	<i>Opening Episode</i>	Rangkuman gambar dalam satu episode
	Musik <i>Bumper Opening</i>	<i>Bumper Opening</i>	
	Obrolan antara <i>Host</i> , tim kreatif, dan Produser membicarakan video kiriman pemirsa yang bakal diangkat pada episode ini	<i>Long take</i>	Lokasi di warung kopi
	Audio video kiriman	Video kiriman pemirsa terpilih (video <i>Berbagi Happy</i>)	
	<i>Host</i> melanjutkan obrolan dengan produser, tim kreatif dan penata kamera	<i>Long Take</i>	
	Perjalanan <i>Host</i> dan penata kamera menuju rumah bapak Riyadi Ariyanto	<i>Host</i> mengambil gambar dengan Go Pro	Jalan raya kota Jember
	<i>Interview</i> "pendiri <i>Berbagi Happy</i> "	Kamera DSLR dibuat <i>handheld</i> dan kamera GoPro <i>still</i> di meja menggunakan <i>tripod</i>	<i>Interview</i> Riyadi Ariyanto (pendiri <i>Berbagi Happy</i>) di kediaman
	Musik <i>bumper out</i>	<i>Bumper Out</i>	
<i>Commercial break</i>			

(Sumber: Analisis Pengkarya. 2015)

Segmen satu terdapat perubahan dari *treatment* awal yaitu pada penambahan adegan diskusi antara *host* dan tim program acara. Penambahan ini berdasarkan atas kesinambungan adegan rapat *crew* serta kelengkapan pengenalan program acara *.org*. Dalam teknis pengambilan gambar, ketiadaan penggunaan GoPro yang dipasang seolah seperti CCTV dikarenakan kondisi pada ruangan tersebut terlihat *low light*, sehingga diputuskan untuk menggunakan kamera DSLR dengan pengambilan secara *long take*. Perubahan selanjutnya terdapat pada pemindahan sesi *interview* dengan pendiri Berbagi Happy, sebelumnya pada *treatment* awal bagian *interview* berada pada segmen dua, namun dengan dasar untuk memadatkan informasi terhadap pengenalan komunitas Berbagi Happy, keputusan diambil untuk memindahkan sesi *interview* menuju segmen satu.

Tabel 3.2 Segmentasi *.org* (segmen 2)

Segmen	Audio	Visual	Keterangan
2	Musik <i>bumper in</i>	<i>Bumper in</i>	
	Musik dan <i>ambience</i>	<i>Host</i> mengikuti kegiatan sekaligus mengambil <i>insert</i> gambar dengan <i>action cam</i>	Mengikuti kegiatan "Rumah Belajar" di Gelantangan Jember Lokasi "Rumah Belajar"
	<i>Briefing</i> bersama <i>Volunteer</i> "Rumah Belajar"	Gambar dari <i>action cam</i> yang dipegang <i>host</i>	
	<i>Interview</i> "pendiri Berbagi Happy"	Kamera DSLR dibuat <i>handheld</i>	
	<i>Ambience briefing</i> bapak Riyadi dengan Anak-anak	Kamera DSLR dibuat <i>handheld</i>	
	Musik <i>bumper out</i>	<i>Bumper Out</i>	
<i>Commercial break</i>			

(Sumber: Analisis Pengkarya. 2015)

Pada segmen kedua ini, rencana awal dari *interview* bapak Riyadi Ariyanto di kediaman berubah menjadi *interview* di lapangan atau lokasi, hal ini tetap dilakukan untuk kelengkapan informasi tentang agenda rumah belajar yang dilakukan tersebut. Selanjutnya, inti dari *interview volunteer* dan anak-anak diubah dengan adegan *host* yang mengikuti *briefing* bersama para *volunteer* Berbagi Happy, hal ini dilakukan dengan alasan dari pihak *volunteer* yang memiliki kesulitan untuk berbicara di depan kamera. Selain itu juga dikarenakan padatnya susunan yang terdapat pada segmen dua dinilai cukup jika penyampaian informasi melalui narasi atau *voice over* oleh *host*.

Tabel 3.3 Segmentasi *.org* (segmen 3)

Segmen	Audio	Visual	Keterangan
3	Musik bumper in	Bumper in	
	Ambience dan musik	Event-event yang dilakukan Berbagi Happy	
	Closing <i>host</i> dan musik	Closing program	

(Sumber: Analisis Pengkarya. 2015)

Sebagai penata kamera ketika observasi lapangan pada pra produksi merupakan hal penting, dan pengkarya melakukan tinjauan akan lokasi menarik, memahami lokasi serta sumber cahaya yang ada di lokasi. Hal ini sangat diperlukan pada saat pemilihan alat yang akan digunakan ketika produksi selanjutnya. Selain berguna untuk pemilihan alat, observasi akan sangat membantu penyusunan konsep dan pembuatan *floor plan* kamera. Hal penting lainnya dalam tahap pra produksi ialah rapat produksi yang dilakukan oleh produser, tim kreatif, *host* dan penata kamera. Pemilihan *host .org* juga dilihat dari kecakapan personal untuk menjadi jurnalis, selanjutnya akan bekerja sama dengan tim kreatif dalam pengembangan ide pengemasan sesuai data dan fakta. Pada rapat produksi ini, penata kamera dan tim kreatif juga membahas tentang hasil data observasi guna menyusun konsep acara

seperti halnya segmentasi dan konsep visualisai yang sesuai dengan peminatan pengkarya sebagai penata kamera, rapat kru juga menjadi kunci kesuksesan produksi.

Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Pra Produksi

KEGIATAN	BULAN			
	Maret 2015	April 2015	Agustus 2015	September 2015
Penentuan ide & konsep program acara				
Observasi pertama komunitas berbagi happy jember & izin kerjasama				
Pengumpulan data agenda komunitas berbagi happy jember				
Pengembangan teknik handheld dalam agenda berbagi happy				
Pembuatan naskah dan segmentasi program acara .org				

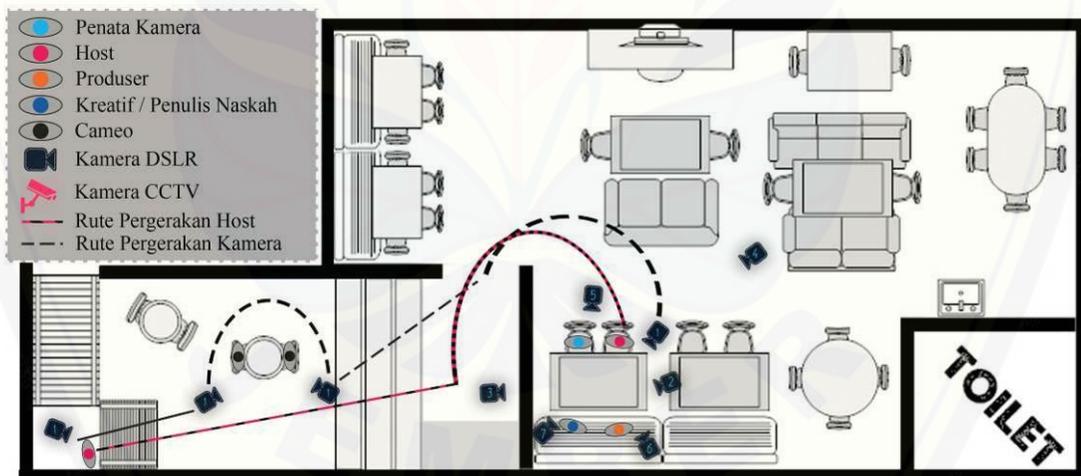
(Sumber: Analisis Pengkarya. 2015)

Setelah melakukan proses observasi, produksi untuk video kiriman pemirsa dan melihat naskah, kemudian dikembangkan ke dalam *shoot list*. Penyusunan *shoot list* ini termasuk perencanaan pengambilan. Pembuatan *floor plan* yang dikelompokkan per lokasi didukung dengan *shoot list* ini dibuat dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

a. Ruang Rapat Kru

Lokasi yang dimanfaatkan untuk set ruang rapat kru ini adalah kafe Koloni yang berlokasi di daerah Patrang-Jember. Ruangan ini berada di bawah tanah sehingga tidak ada cahaya matahari masuk, sehingga penata kamera memanfaatkan lampu-lampu asli dari kafe sebagai *key light* ditambah beberapa lampu LED portabel sebagai *fill light*.

Eksplorasi pengambilan gambar di lokasi ini ialah *long take* yang bertujuan untuk memunculkan unsur subyektif, serta *shoot* dengan memanfaatkan *foreground* untuk memunculkan dimensi dalam gambar.



Gambar 3.5 *Floor plan* untuk *blocking* kamera ruang rapat
(Sumber: Alip Aprilianto. 2015)

Tabel 3.6 *Shoot list* lokasi ruang rapat

No	Shoot	Deskripsi shoot/adegan	Keterangan
1	MS - CU	<i>Host</i> memasuki ruang rapat - pemutaran video kiriman pemirsa di laptop	<i>Long take</i>
2	CU - MS	Video di laptop selesai - Produser memulai diskusi	<i>Track out</i>
3	CU	Penulis naskah berbicara	Memanfaatkan <i>foreground</i> sekat kayu
4	FS	Suasana rapat	
5	MCU	kegiatan <i>host</i> dan penata kamera	Memanfaatkan <i>foreground</i> sekat kayu
6	MCU	Penulis naskah berbicara	<i>Low angle</i>
7	CU	Ekspresi Produser	Memanfaatkan <i>foreground</i> sekat kayu
8	MCU	Ekspresi <i>host</i>	Memanfaatkan <i>foreground</i> sekat kayu
9	MS	Ekspresi penata kamera	<i>Low angle</i>
10	MS	Produser bertanya tentang konsep pengambilan gambar	<i>Over shoulder</i> dari <i>host</i>
11	MCU	Penata kamera berbicara konsep pengambilan gambar	
12	ECU	<i>insert</i> Produser	
13	MCU	Penata kamera berbicara konsep pengambilan gambar	
14	MS	Respon produser	<i>Over shoulder</i> dari <i>host</i>

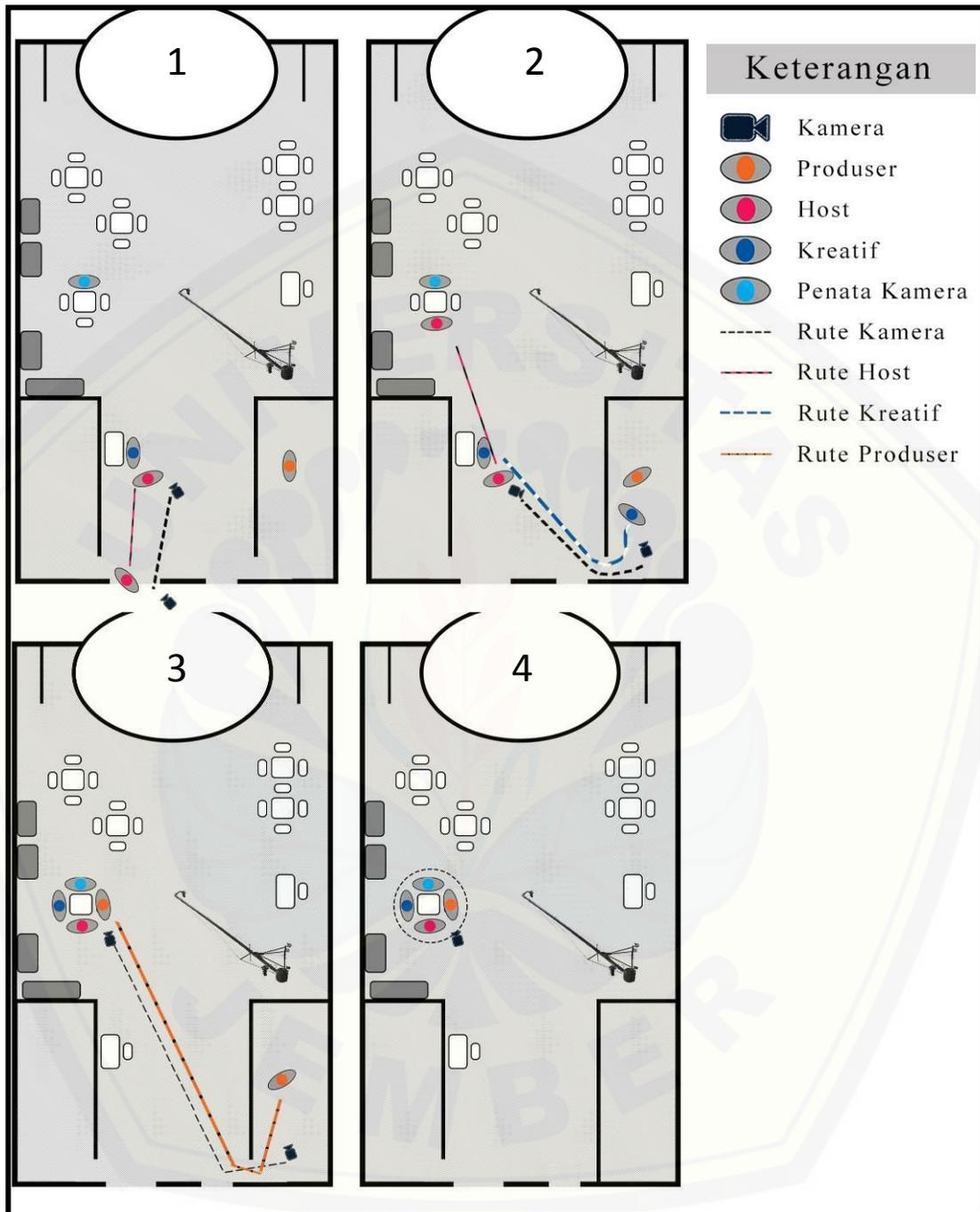
15	CU	<i>Insert</i> menunjuk <i>print-out</i> konsep	<i>High angle</i>
16	CU	<i>Insert</i> penulis naskah dengan <i>background</i> logo <i>.org</i> di layar laptop	<i>High angle</i>
17	CU	<i>Insert</i> ekspresi <i>host</i>	
18	CU	Stiker <i>.org</i> di laptop	<i>Change focus</i>
19	MCU	Tos tangan kru <i>.org</i>	<i>Low angle</i>

(Sumber: Analisis Pengkarya. 2015)

Terdapat perubahan konsep setelah video di tayangkan saat Ujian Kelayakan. Tim dari Dosen, baik itu Dosen Penguji maupun Dosen Pembimbing sepakat untuk meminta pengkarya merevisi video (*re-take*) dengan alasan munculnya *flicker* ketika kamera mengambil gambar layar laptop.

Lokasi yang digunakan untuk rapat kru dipindahkan ke Studio Produksi PSTF lantai 3 Gedung Ki Hadjar Dewantara. Alasan pemindahan dan pemilihan lokasi ialah terdapat pada masalah waktu, dan hal teknis. Kesibukan *host*, kru, dan Produser menjadi alasan pemindahan lokasi, serta alat/media yang digunakan seperti halnya kamera dan lampu, audio serta peralatan lain yang mendukung tidak memungkinkan untuk tetap memaksakan *take* di kafe koloni sesuai konsep awal. Selain itu, luas kafe koloni sangat tidak memungkinkan untuk penambahan lampu karena rendahnya atap dan ruangan yang cukup sempit.

Perubahan konsep terletak pada pergerakan kamera menyesuaikan lokasi baru yang di pilih. Serta konsep *long-take* yang lebih panjang daripada konsep lama. Berikut *floor plan* untuk rapat kru;



Gambar 3.6 *Floor plan* untuk *blocking* kamera ruang rapat (baru)
 (Sumber: Alip Aprilianto, 2016)

Tabel 3.7 *Shoot list* lokasi ruang rapat (baru)

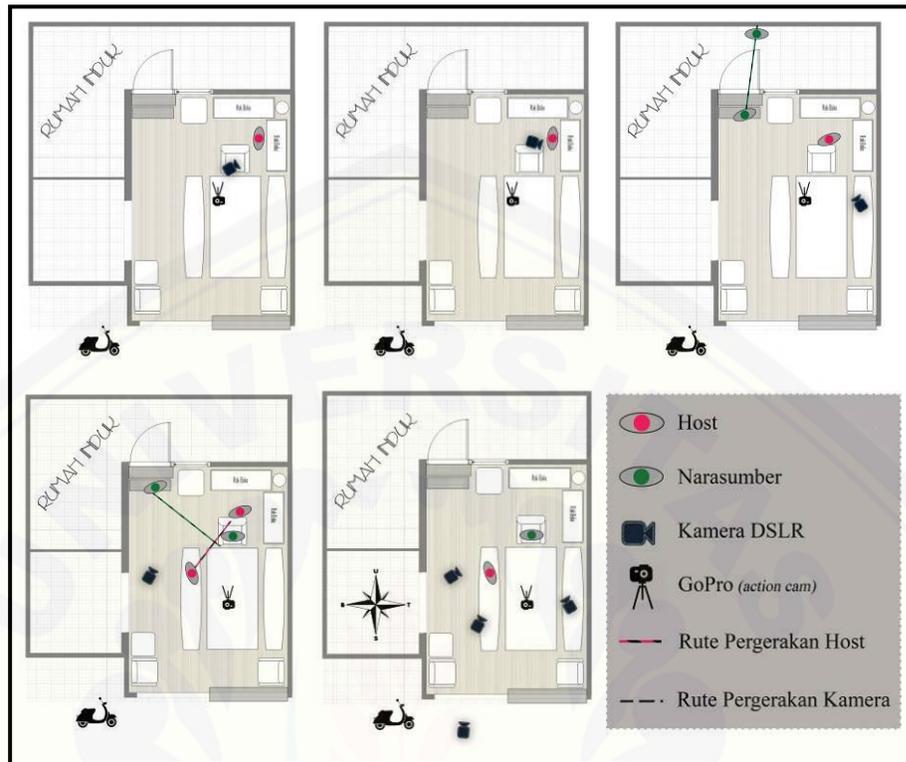
No	Shoot	Deskripsi shoot/adegan	Keterangan
1	<i>OTS - Follow (handheld)</i>	<i>Host</i> memasuki ruangan - tim kreatif menyapa <i>host</i>	Kamera mengikuti pergerakan <i>host</i> <i>(floor plan 1)</i>
2	<i>Pan Right - OTS - Follow (handheld)</i>	- tim kreatif menuju ruang kontrol - tim kreatif memanggil Produser - tim kreatif meninggalkan ruangan menuju meja rapat	Kamera mengikuti pergerakan tim kreatif <i>(floor plan 2)</i>
3	<i>Follow - track out</i>	- Produser menuju meja rapat	Kamera mengikuti pergerakan Produser <i>(floor plan 3)</i>
4	<i>MS</i>	Rapat sampai pemutaran video kiriman pemirsa	- Kamera memutari meja - <i>(floor plan 4)</i>
5	<i>track in to laptop</i>	Video kiriman pemirsa	
6	-	Video kiriman pemirsa	
7	<i>Track out laptop</i>	Video selesai, rapat di lanjutkan	Setelah <i>track out</i> kamera memutari meja kembali

b. Rumah Riyadi Ariyanto digunakan untuk wawancara

Pengambilan gambar di rumah Riyadi Ariyanto dilakukan pada sore hari mulai pukul 15.00-16.00 wib. Pemilihan waktu produksi dipilih dengan perhitungan bias cahaya matahari yang masuk pada lokasi sangat mendukung dalam pengambilan gambar. Berikut *floor plan* tata kamera lokasi rumah Riyandi Ariyanto.



Gambar 3.7 *Floor plan shoot 1-6*
(Sumber: Alip Aprilianto. 2015)



Gambar 3.8 Floor plan shoot 7- 11
(Sumber: Alip Aprilianto. 2015)

Tabel 3.8 Shoot list lokasi rumah Riyadi Aryanto

No	Shoot	Deskripsi shoot/adean	Keterangan
1	CU	Host membuka gambar dengan tangan	Continuity Zero cut
2	MCU	Host masuk lokasi	Foreground tanaman
3	MS	Host masuk lokasi	Pergerakan dengan handheld
4	FS	Lampu hias rumah dengan background host masuk lokasi dan tulisan Berbagi Happy di dinding	Middle shoot lampu
5	LS	Host menuju rak buku dan meletakkan actin cam di meja	
6	ECU	Tangan host memilih buku	Change focus

7	MCU	<i>Host</i> mengambil buku	<i>Track out</i>
8	CU	<i>Host</i> buka buku	<i>Over shoulder</i> dari <i>host</i> - <i>high angle</i>
9	MS	<i>Host</i> membaca buku Narasumber <i>inframe</i> dari dalam rumah	
10	MCU	Narasumber menyapa <i>host</i>	Men- <i>cover</i> narasumber dan <i>host</i> dengan cara pergerakan kamera
11	<i>Two shoot</i>	Mulai obrolan	Gambar dari <i>action cam</i>

(Sumber: Analisis Pengkarya. 2015)

Pada saat *interview* pengambilan gambar tidak tercatat dalam *shoot list*, hanya saja penata kamera sudah memiliki acuan komposisi sendiri nantinya ukuran gambar dan pergerakan seperti apa yang harus muncul. Titik pengambilan gambar pada saat *interview* bisa dilihat pada *floor plan* nomor 11 di atas.

c. Rumah Belajar Berbagi Happy

Rumah Belajar Berbagi Happy adalah tempat kegiatan Berbagi Happy bersama anggota yang mayoritas asli penduduk Gelantangan-Jember, lokasi Rumah Belajar itu berada. Rumah Belajar ini berada di tengah area perumahan PTPN XII Jember. Tempat ini juga dekat dengan Padang Golf Gelantangan.

Kegiatan rutin dari Rumah Belajar ialah masalah sosial salah satu contohnya ialah membersihkan sampah. Sampah yang ia kumpulkan di pilah untuk di daur ulang. Selain itu kegiatan mereka ialah berjualan.

Pengambilan gambar pada kegiatan ini lebih pada mengejar momen dengan tetap mempertahankan eksplorasi pengambilan gambar dengan teknik *handheld* serta mencari moment-moment yang fantastis.

Berikut *floor plan* Rumah Belajar Berbagi Happy:



Gambar 3.9 *Floor plan* Lokasi Kegiatan Rumah Belajar
(Sumber: Alip Aprilianto. 2015)



Gambar 3.10 *Floor plan* Lokasi Kegiatan Berjalan Anggota Rumah Belajar
(Sumber: Alip Aprilianto. 2015)

3.1.2 Produksi

Konsep yang sudah dirancang ketika pra produksi, dieksekusi pada tahap produksi. Program acara *.org* episode Berbagi Happy dibagi menjadi 3 segmen.

1. Segmen 1

Segmen pertama berisi tentang pengenalan *.org* yang dikemas dengan bentuk *bumper opening* program. Pengenalan kru serta proses terbentuknya karya. Terakhir pengenalan komunitas Berbagi Happy dan pendiri Berbagi Happy melalui sajian wawancara.

2. Segmen 2

Segmen kedua mengikuti agenda Berbagi Happy yaitu Rumah Belajar di Gelantangan-Jember.

3. Segmen 3

Segmen ketiga melanjutkan acara Rumah Belajar sekaligus *closing* program.

Produksi dilaksanakan pada bulan Januari 2016, sesuai perjanjian dan penyesuaian agenda antara pengkarya dengan pendiri Berbagi Happy, Produksi dilakukan pada tanggal 14 Januari 2016 untuk agenda mengumpulkan dan memilah sampah daur ulang di daerah Gelantangan-Jember. Namun pada 5 hari sebelum produksi, *host* yang juga berprofesi sebagai duta kampus Universitas Jember mengkonfirmasi kendala akan ketidakhadiran saat produksi dikarenakan tugas untuk mewakili Universitas menuju pulau Kalimantan. Produksi tetap dilakukan tanpa hadirnya *host* dengan beberapa perubahan konsep.

Pada jeda waktu antara produksi hari pertama menuju produksi kedua, dilakukan rapat produksi perubahan jadwal, dalam rapat tersebut dimatangkan kembali susunan segmen dan konsep pengambilan gambar untuk kelancaran dan keefektifan waktu selama produksi. Setelah pembagian jadwal selama rapat, selanjutnya tim *.org* menemui pendiri Berbagi Happy untuk kembali menyesuaikan jadwal, dan pihak Berbagi Happy mengundurkan jadwal agenda dan produksi yang

semula dimulai tanggal 21 Januari 2016 berubah menjadi tanggal 29 Januari 2016 dan 31 Januari 2016. Pengkarya dan tim menyesuaikan jadwal kembali dan menyepakati pemilihan waktu dan lokasi dari produksi selanjutnya.

Produksi kedua dilakukan pada tanggal 26 Januari 2016, di sebuah kafe yang di buat seolah seperti ruang *meeting*, pada produksi ini dilakukan sebagai pengenalan program acara *.org*, pengenalan kru dan juga proses pembuatan karya yang selanjutnya akan di tayangkan pada segmen pertama. Produksi ketiga pada tanggal 29 Januari 2016 yang berlokasi di kediaman pendiri Berbagi Happy yaitu bapak Riyadi Ariyanto, dalam produksi ini tim melakukan wawancara dengan pembahasan mendasar tentang komunitas Berbagi Happy, poin yang di targetkan dari produksi ini ialah penambahan informasi kepada penonton tentang komunitas Berbagi Happy dari visi & misi, tujuan, agenda serta dampak yang akan di dapat oleh penonton. Produksi terakhir pada agenda berbagi happy diadakan pada tanggal 31 Januari 2016. Pada produksi ini, Berbagi Happy menambahkan agenda kewirausahaan dalam Rumah Belajar, berbeda ketika produksi kiriman video pemirsa pada bulan April 2015, agenda rumah belajar kali ini lebih lengkap dan variatif, namun penambahan konsep tersebut tidak keluar jalur dari visi dan misi Berbagi Happy yang telah diuraikan saat wawancara. Sehingga sampai produksi terakhir dari agenda Rumah Belajar berjalan sesuai waktu yang dijadwalkan.

Tabel 3.9 Jadwal Kegiatan Produksi

AGENDA	JADWAL KEGIATAN PRODUKSI																					
	Jan-16																					
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Rapat pra produksi terakhir																						
Rapat perubahan jadwal produksi																						
Penyesuaian jadwal produksi dengan founder komunitas																						
Briefing talent																						
Produksi																						

3.2.3 Pascaproduksi

Pada tahap pasca produksi tidak banyak hal yang dilakukan pengkarya sebagai penata kamera. Pengkarya hanya membuat *camera report* dilengkapi dengan keterangan waktu. Proses ini pun tidak dikerjakan sendiri oleh pengkarya, tetapi dibantu oleh tim kreatif agar sesuai dengan konsep atau naskah yang telah disusun, terdapat pembenahan beberapa narasi untuk *voice over* agar selaras dengan gambar yang akan ditayangkan dan mampu mewakili konsep dari program acara. Tahap pasca produksi ini, pengkarya juga bekerja sama dengan tim editor (*editor video, colour grading, dan sound editor*) berdiskusi tentang pemilihan warna, musik yang digunakan, serta susunan video untuk program acara tersebut supaya mampu menimbulkan daya tarik terhadap penonton terutama perbedaan kualitas gambar pada kamera yang digunakan antara pengkarya dan *host* berupa kamera gopro serta agar memiliki ciri khas dari segi tampilan selain penggunaan teknik *handheld* yang digunakan oleh pengkarya. Pada karya audio visual ini, peran *original music* untuk bumper opening dan juga *backsound* tak lepas dari pikiran pengkarya di tahap pasca produksi. Pengkarya bekerja sama dengan *sound editor* membuat *original music* yang akan digunakan untuk pengiring bumper opening, serta pemilihan *instrumental music* pada sebuah website resmi yookamusic.com sebagai *backsound* beberapa gambar yang ditayangkan.

3.3 Hambatan dan Solusi

3.3.1 Hambatan

Dalam proses pembuatan karya televisi kreatif ini, pengkarya mendapati beberapa hambatan baik selama proses pra produksi, produksi dan pasca produksi, antara lain:

1. Penyesuaian jadwal dengan pendiri Berbagi Happy yang notabene terhitung memiliki waktu padat dengan aktivitas sebagai seorang guru di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di daerah Jember, dan juga kendala saat memberikan pemahaman kepada beliau tentang tujuan pengkarya mengangkat

komunitas berbagi happy untuk program acara televisi bukan sebagai film dokumenter yang dimaksud oleh bapak Riyadi Ariyanto, sehingga dalam proses ini pengkarya menjelaskan beberapa kali tentang tujuan dan kemasan yang akan dibuat.

2. Cuaca yang susah di tebak membuat beberapa rencana menjadi tertunda, satu dari beberapa contoh ketika melakukan produksi video kiriman penonton pada bulan April 2016, di tengah-tengah waktu produksi hujan turun sehingga mengakibatkan produksi dan *survey* berjalan dengan waktu yang singkat.
3. Pemilihan satu dari beberapa agenda yang dimiliki Berbagi Happy juga terhitung menjadi hambatan lamanya pra produksi, terutama saat pengkarya mengetahui bahwa bulan April ialah waktu terakhir yang dari agenda Rumah Belajar, kemudian hanya sedikit agenda yang dilakukan Berbagi Happy di lapangan dan aktivitas dari agenda tersebut ditinjau kurang sesuai dengan konsep teknik handheld dari peminatan pengkarya, sehingga pengkarya harus menunggu agenda yang sama untuk kembali produksi. Hal ini juga berujung pada perubahan konsep program acara serta susunan segmentasi agar menarik dan tetap sesuai dengan peminatan pengkarya.
4. Pemilihan jadwal dengan *host* yang juga menjadi duta kampus dan Ning Jember membuat pengkarya harus menyesuaikan waktu produksi yang tepat sehingga kendala pada tanggal 14 Januari 2016 tidak terjadi.
5. Kelengkapan alat saat dan juga keterampilan personal menjadi hambatan terakhir, dengan proses pembuatan original music untuk bumper opening terhitung lama disebabkan kurangnya alat yang memadai untuk tahap rekaman, sehingga harus mencari informasi kembali untuk alat yang layak digunakan untuk proses rekaman.
6. Diharuskannya produksi ulang oleh tim Dosen karena munculnya *flicker* pada *shoot* ke laptop di segmen 1 adegan rapat kru.

3.3.2 Solusi

Beberapa hambatan yang dialami membuat pengkarya kembali menyusun strategi agar tidak terulangnya hambatan lainnya yang akan menghambat jalannya proses produksi di karya selanjutnya.

1. Hal yang dilakukan oleh pengkarya di *survey* yang kedua ialah mencatat waktu luang yang dimiliki oleh Riyadi Ariyanto melalui orang terdekat yaitu istri dari bapak Riyadi, sehingga dengan seperti itu pengkarya dapat bertemu pada waktu yang tepat, selain itu untuk memberikan pemahaman kepada beliau, pengkarya memberi beberapa referensi program acara tetelvisi *feature* dan memberikan contoh pengemasan program acara *.org* dengan hasil gambar yang pernah pengkarya ambil saat mengikuti salah satu agenda Berbagi Happy pada bulan Agustus 2015 dalam proses pengembangan teknik handheld yang dilakukan pengkarya.
2. Dalam kendala dengan cuaca, hal pertama yang dilakukan oleh pengkarya menjaga mood talent dan membuat suasana dalam lapangan sehangat mungkin sehingga perubahan mood atau semangat talent tidak turun saat menunggu cuaca cerah, kemudian kembali melakukan produksi atau *survey*, dalam hal seperti ini pengkarya berusaha sebaik mungkin untuk tetap tenang dan tidak terlihat kebingungan di depan talent. Pengkarya juga memanfaatkan salah seorang kru yang memiliki keahlian untuk menjaga mood sebagai manajemen talent di *.org*.
3. Banyaknya agenda yang dimiliki oleh Berbagi Happy dan meluasnya penjelasan yang diberikan bapak Riyadi Ariyanto membuat pengkarya dan tim kreatif kewalahan untuk menyesuaikan, sehingga langkah selanjutnya yang diambil oleh pengkarya ialah mencari agenda yang paling dominan dan meninjau dari aktivitas peserta yang terlihat sesuai dengan peminatan pengkarya. Kemudian dari rentan waktu dari Agustus hingga Desember 2015, pengkarya dan tim kreatif mulai menyusun naskah dan segmentasi dalam beberapa opsi, sehingga ke efektifan waktu untuk proses produksi juga diperhitungkan.

4. Kendala yang terjadi saat menuju jadwal produksi tanggal 14 januari 2016, membuat pengkarya dan tim kreatif dengan langkah cepat merubah susunan segmen sehingga meski saat produksi saat itu minim kehadiran *host*, namun telah disiapkan rencana lain dengan beberapa perubahan hanya pada narasi, tidak merubah konsep pengambilan gambar sedikitpun. Dan produksi tetap berjalan sebagaimana mestinya.
5. Pengkarya dan *sound editor* mencari jalur alternative berupa peminjaman studio rekaman musik milik Program Studi Televisi Film.
6. Merubah konsep dan lokasi adegan rapat kru ke lantai 3 Gedung Ki Hadjar Dewantara, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Hal itu Pengkarya pilih dengan pertimbangan *efisiensi* waktu dan memaksimalkan peralatan kampus dan setting lokasi yang menarik seperti studio produksi yang berada di lantai 3.

BAB 5. KESIMPULAN

Pertama kali yang dapat dinikmati oleh penonton tentunya ialah gambar bergerak atau video yang ditayangkan dan audio atau suara. Karena berangkat dari fungsi televisi sebagai media komunikasi yang menerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam – putih) maupun warna. Sehingga gambar atau video yang ditayangkan menjadi peran penting pada sebuah program acara. Dari poin ini, seorang penata kamera diwajibkan untuk mampu dan kreatif mengambil gambar – gambar yang nantinya mampu menarik perhatian penonton untuk tetap menyaksikan program acara tersebut.

Penggarapan karya program acara televisi *feature* ini, yang menjadi topik utama adalah komunitas. Berangkat dari kehadiran sebuah komunitas, kontribusi sebuah komunitas dalam kehidupan sosial dan masyarakat, hingga aktivitas atau agenda dari sebuah komunitas dikemas menjadi satu episode dalam program acara televisi dengan judul *.org* episode Berbagi Happy. Konsep program acara di landasi oleh kegelisahan pengkarya akan *trend* atau kebiasaan remaja saat ini yang cenderung hidup individualis serta anti sosial, sehingga pengkarya ingin menuangkan kegelisahan tersebut dalam sebuah karya yang mampu memiliki dampak bagi penonton. Pengkarya yang memiliki minat sebagai penata kamera tentunya harus memberikan sesuatu yang segar pada tayangan dalam program acara *.org*.

Membahas persoalan gambar bergerak atau video, tentunya terdapat beberapa variasi pengambilan gambar atau pergerakan kamera, dalam karya televisi kreatif ini penggunaan teknik *handheld* di tinjau sangat tepat untuk program acara *.org*. Selain sesuai dengan konsep program acara yang membutuhkan pergerakan cepat karena meliput beberapa kegiatan dari sebuah komunitas, teknik *handheld* juga berguna untuk menghasilkan gambar atau visual yang dinamis. Selain itu, penggunaan teknik *handheld* dirasa mampu membuat penonton ikut terbawa dalam kegiatan yang ada dalam tayangan program acara.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Brown, B. 2012. *Cinematography theory and practice*. Oxford: ELSEVIER Inc.
- Effendi, O. 1984. *Televisi Siaran Teori dan Praktek*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Mabruri, A. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Non-Drama, News, & Sport*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Pintoko, W. & Umbara, D. 2010. *How To Become A Cameraman*. Jakarta: Interprei Book.
- Prasetya, D. 2005. *Rahasia Menulis di Media Massa*. Depok: Diglossia Media Group.
- Panjaitan, E. L. & Iqbal. D. 2006. *Matinya Rating Televisi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Rukmananda, N. 2000. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan single dan multi camera*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Stockman, S. 2014. *How To Shoot Video That Doesn't Suck*. Jakarta: Prigel.
- Santoso, E. J. 2013. *Bikin Video Dengan Kamera DSLR*. Jakarta Selatan: PT. TransMedia.
- Thompson, R. & Bowen, C. J. 2009. *Grammar of the Shoot*. Oxford: ELSEVIER Inc.
- Rivers, W. L, Peterson T, & Jay W. J. 2004. *Media Massa dan Masyarakat Moderen*. Jakarta: Prenada Media
- Zoebazary, I. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Internet

- RG. 2015. *Teguran Tertulis Kedua Program "Inbox" SCTV*.
<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32910-teguran-tertulis-kedua-program-inbox-sctv.htm> [20 Agustus 2015]



LAMPIRAN

Naskah .org

VIDEO	AUDIO
<p>SEGMENT 1 Timelapse SS establish agenda berbagi happy</p> <p>-Bumper Opening-</p> <p>Long Take rapat crew – Kafe Koloni SS rapat crew</p> <p>Play video kiriman pemirsa</p>	<p>VO</p> <p>Menurutku / bagian menarik dari sebuah perjalanan adalah bertemu orang-orang baru / dan aku / menjadikan perjalanan sebagai proses kehidupan // Bukan hanya tentang siapa aku di antara mereka / tapi tentang bagaimana aku untuk mereka//</p> <p>Dan kami / ingin memaknai tentang pertemuan / serta / kebersamaan- dalam sebuah karya.... / “dot ORG” //</p> <p>-Ost dotORG-</p> <p>Dari sini / semua perjalanan yang akan kami lakukan bermula dengan suasana seperti ini / untuk memberikan acara yang berkualitas / tentunya kami sebagai tim / selalu memilih dan melakukan riset terhadap ide serta cerita / yang mampu memberikan inspirasi dan makna //</p> <p>Cerita dari tiap komunitas / adalah poin penting dalam tayangan .org / dalam rapat seperti ini / Produser, Kreatif, Jurnalis dan penata kamera / berkumpul untuk bisa memetakan tiap ide cerita//</p> <p>-Ambient-</p> <p>Bukan hanya sekedar memberi informasi / tapi sebagai pekerja audio visual / kami juga tak lupa untuk memperhatikan soal gambar-gambar / yang akan ditayangkan</p>

SS rapat	nantinya // Untuk urusan itu / Congalip / kameramen setiaku yang selalu menghandle nya..//
SS Tangan tim .org	Bagi kami / hal seperti ini bukan hanya soal pekerjaan / tapi juga tentang berkarya // Karya / yang akan berdampak... //
SS Camper, Host mengendarai vespa zero Cut	-Music-
SS interview P.Riyadi – Rumah.	-Ambient-
Highlight - Bumper Out	-Music-

SEGMENT 02	
Bumper in	
SS perjalanan Host & Campers – Go Pro	-Music-
SS agenda awal rumah belajar	VO
SS anak-anak dan kegiatan.	Selesai pemanasan / sekarang waktunya membuka lapak dagangan //
	Keliatannya sih sederhana bgt jualan makanan ringan kayak gini / tapi kalian tau gak guys / barang yang mereka jual itu adalah hasil buatan mereka sendiri lho

<p>(SS. Briefing volunteer)</p>	<p>//</p> <p>Iya / di agenda ini mereka dilatih untuk berenterpreuner sejak dini // Mereka dibagi beberapa kelompok / dan tiap kelompok diberi modal yang sama oleh Berbagi happy / modal itu mereka kelola sendiri// Jadi dengan begitu / mereka terlatih untuk menikmati proses / bukan hanya memandang hasil sebagai target utama //</p> <p>VO</p> <p>Bukan hanya adik-adik aja yang terlihat antusias / tapi juga mereka / Yapp para ‘Volunteer’ Berbagi Happy // Tergabung dari anak-anak muda yang memiliki minat dalam berbagi pendidikan / perbaikan lingkungan alam / dan sosial / menjadikan mereka sebagai teman anak-anak / dalam berproses dengan ilmu-ilmu yang gak didapat selama di sekolah //</p> <p>Sebelum aktifitas dimulai / briefing dilakukan dengan seperti ini / berbagi kewajiban selama mendampingi adik-adik / dan poin apa yang akan dibagi kepada adik adik / menjadi pembahsan mereka // Briefing gak harus dengan suasana tegang / lihat aja senyum mereka //</p> <p><i>Host:</i> So, I’m ready to this!</p>
---------------------------------	---

<p><i>Shoot Host</i> dengan Go pro</p> <p>SS. Anak2 menuju jalan</p> <p>SS. Anak2 mengumpulkan sampah</p> <p><i>Shoot host</i> dengan Go pro</p>	<p>VO</p> <p>Untuk sebagian adik-adik yang gak mengikuti kegiatan berjualan / mereka melanjutkan aktifitas lainnya yaitu <i>trash away</i> atau mengumpulkan sampah yang berserakan di sekitar desa ini //</p> <p>VO</p> <p>Dari bibit2 seperti ini / rasa peduli dengan lingkungan dan juga konsep berfikir kreatif mulai ditanamkan oleh berbagi happy / dan dengan melihat mereka / rasanya mengumpulkan sampah gak lagi jadi hal yang menjijikan atau kotor / malah membuat kebanggan sendiri ketika kita bisa sadar dan peduli dg hal yang kadang dianggap kecil / tp punya dampak yang besar seperti ini //</p> <p><i>-Host-</i></p> <p>Inung menyebut mereka adalah agen kebersihan / karena inung rasa mereka adalah anak2 hebat / yang berhasil menjadi solusi dari permasalahan di sekitar mereka / Yaitu sampah //</p> <p>VO</p> <p>Gak hanya membuat lingkungan mereka menjadi bebas dari sampah / tapi juga ada</p>
--	---

<p>SS. Membersihkan sampah di sungai</p>	<p>beberapa poin lain yang didapatkan adik2 dari aktivitas seperti ini / salah satunya mengenali kepribadia diri mereka sendiri / disini peran berbagi happy membangun mental kepemimpinan anak2 didiknya / untuk selalu mengembangkan diri mereka</p>
<p>SS. Menuju gazebo</p>	<p>VO</p> <p>Satu kisah lagi yang kudapatkan dari sini / Rahasia dibalik tawa mereka adalah perjuangan besar / untuk keluar dari belunggu keterpurukan yang selama ini datang seakan memberi kenyamanan //</p> <p>Mereka / adalah kunci untuk perubahan di tanahnya sendiri / dan pengetahuan mereka akan panjangnya proses tidak sedikitpun memudahkan semangat mereka untuk berkembang dg baik //</p>
<p>SS. P.Riyadi telling story @gazebo</p>	<p>-ost dotORG-</p>

Highlight – bumper out	
------------------------	--

<p>SEGMENT 03</p> <p>Bumper Opening</p> <p>Timelapse</p> <p>SS kegiatan anak-anak</p>	<p>VO</p> <p>Back to dotORG guys !!! //</p> <p>Sore cerah untuk melanjutkan kegiatan hari ini // Setelah istirahat dari agenda rumah belajar pagi tadi / sekarang kami siap untuk agenda selanjutnya !! //</p> <p>Gak jauh berbeda dengan suasana tadi pagi / adik-adik ini selalu melakukan <i>warming up</i> sebelum beraktifitas / gak perlu pemanasan yang berat / cukup dengan bernyanyi bersama atau bermain permainan tradisional semacam ini //</p> <p>Heumm // kira-kira aktivitas menarik apa lagi ya / yang bakalan dilakukan adik-adik dengan sampah yang udah mereka kumpulkan tadi //</p> <p>VO</p>
--	---

<p>SS tulisan daur ulang hingga Batu2an</p>	<p>Iyap !! // mengidentifikasi dan memilah sampah mana yang bisa dan gak bisa di daur ulang / menjadi aktifitas dari agenda sore ini // Dan cukup kreatif / batu2an berwarna warni ini / dibuat menjadi pemisah untuk sampah yang akan di daur ulang / Yes or No?! //</p>
<p>SS. Anak2 memilah sampah</p>	<p>VO</p> <p>Kepedulian terhadap lingkungan dan alam / memang menjadi tema utama dalam kegiatan di berbagi happy // jadi gak selalu teori aja yang harus mereka hafal dan mengerti / lepas dari kebakuan sistem dan juga belajar di luar gedung melatih mereka untuk lebih paham dengan aksi apa yang mereka pelajari //</p> <p>Gak ada satupun yang boleh jijik disini / semua harus berani kotor!! //</p> <p>-Ambient-</p>
<p><i>SHOOT</i> P.Riyadi mengarahkan</p> <p>SS. Anak2 memilah sampah</p>	<p>VO</p> <p>Memang belum semua anak paham dengan jenis sampah yang bisa atau gak bisa untuk di daur ulang / disinilah peran dari rumah belajar berbagi happy untuk mengarahkan anak2 ini //</p> <p>Bukan hanya sekedar tau aja / tapi mereka juga belajar memahami pengaruh ke depannya seperti apa //</p>

<p>SS. Kolom batuan penuh sampah – anak2 menanam di pot botol</p> <p>SS membersihkan tangan – permainan</p>	<p>VO</p> <p>Sampah2 yang masuk dalam golongan yes atau bisa didaur ulang / nantinya akan mereka jual ke pengepul sampah / dan uang yang mereka dapatkan digunakan untuk kegiatan belajar lainnya //</p> <p>But wait !! / bukan berarti adik2 ini dilatih untuk jadi pemulung lho / malah mereka dibiasakan untuk berfikir kreatif dan mandiri dalam menyelesaikan masalah yang ada disekitar mereka //</p> <p>Oh ya / untuk sampah2 botol seperti ini / beberapa dari mereka buat sebagai pot tanaman / lagi2 pembelajaran dari memanfaatkan barang yang dianggap bekas untuk jadi karya yang menghasilkan //</p> <p>VO</p> <p>And Finally / Misi agen kebersihan hari ini selesaiiii !!! //</p> <p>VO closing statement</p> <p>Disni aku bisa merasakan makna berbagi yang sesungguhnya /</p> <p>batasan bukanlah sebuah hambatan untuk bisa berkembang /</p> <p>mereka mengajarkanku untuk terus</p>
---	--

<p>closing</p> <p>SS. rangkuman seluruh agenda</p>	<p>berproses</p> <p>serta mempercayai akan adanya perubahan /</p> <p>bukan hanya untuk diri sendiri atau orang lain / melainkan juga untuk alam /</p> <p>karena bagiku alam merupakan buku kehidupan //</p>
--	---

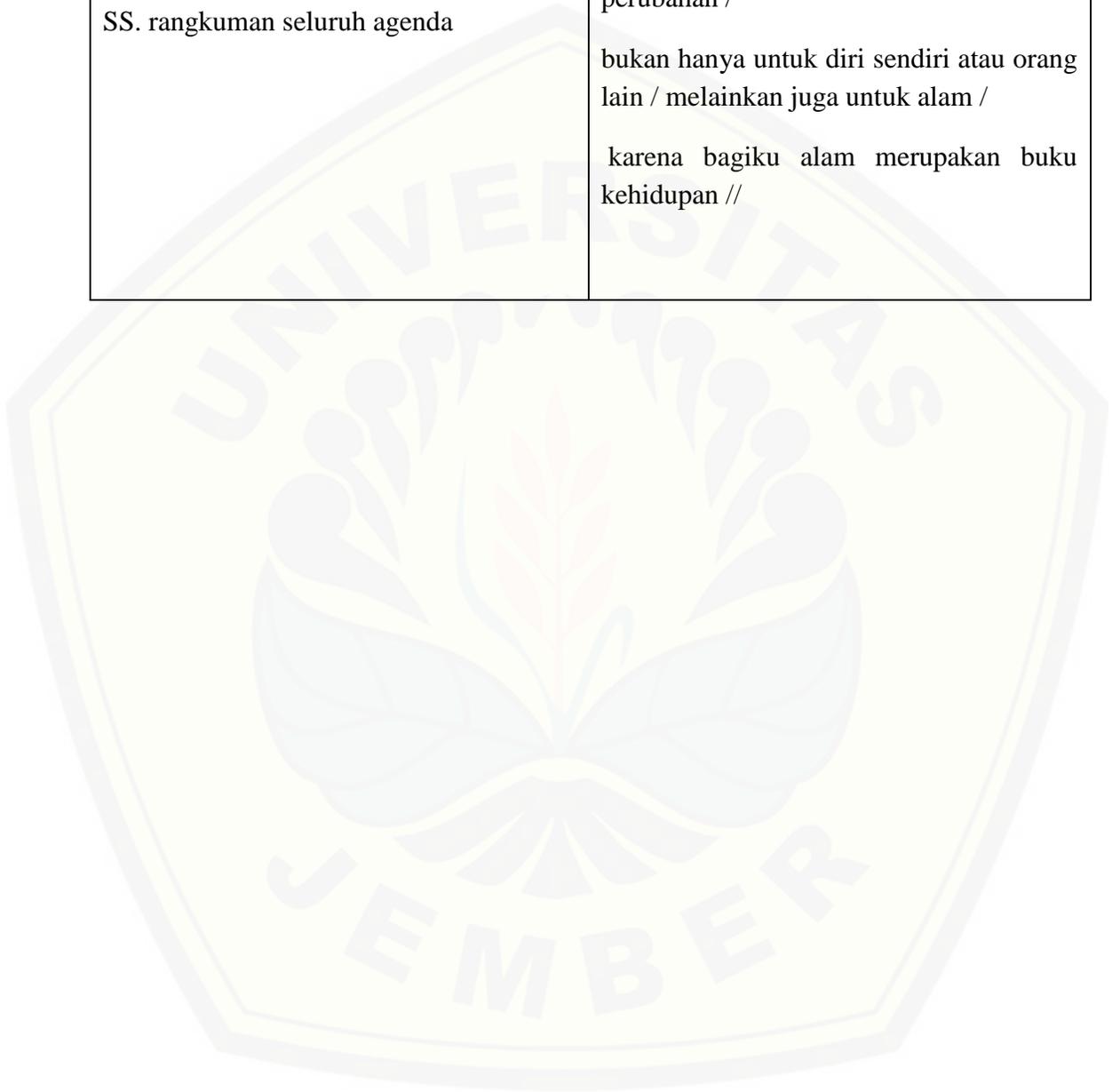


Foto Kegiatan



Survey dan Riset data



Casting (pengirim video)



Breafing Host Kiriman Pemirsa oleh Kreatif



Pengambilan Gambar Kegiatan Alam Raya



Foto bersama Dosen Pembimbing dan Penguji