

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* TELEVISI
'INSPIRASIKU INDONESIA' MENGGUNAKAN *GENRE* POTRET**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



disusun oleh :

**YENI INDAH LESTARI
NIM. 1010446032**

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* TELEVISI
'INSPIRASIKU INDONESIA' MENGGUNAKAN *GENRE* POTRET**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



disusun oleh :

YENI INDAH LESTARI
NIM. 1010446032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Pertanggung Jawaban Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal, 6 januari 2016.

Pembimbing 1 / Dosen Penguji 1

Arif Sulistyono, M.Sn
NIP.19760422 200501 1 002

Pembimbing 2 / Dosen Penguji 2

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
NIP.19760123 200912 2 003

Penguji Ahli / *Cognate*

Deddy Setyawan, M.Sn
NIP.19760729 200112 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Dyah Arum Retnowati, M.Sn
NIP.19710430 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S
NIP. 19580912 198601 1 001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya limpahkan kehadiran Allah S.W.T dan junjungan Nabi Muhammad S.A.W atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir karya seni program televisi dengan judul ‘Inspirasiku Indonesia’ dapat disusun sesuai dengan prosedur yang baik dan lancar.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Laporan tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, dengan rasa hormat dan cinta pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Alexandri Lufthfi R. MS., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Roni Edison, M,Sn. selaku dosen wali
3. Arif Sulistyono, M,Sn selaku dosen pembimbing 1
4. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. sebagai dosen pembimbing 2
5. Keluarga besar Abah Tahrir, Umi Rohmah, Bapak Nur Fatoni, Ibu Nur Hayati, empat orang tua terkasih.
6. Kakak, dan kakak Ipar juga adik tercinta.
7. Mba Resti dan Puji Astuti sebagai kakak dan produser.
8. Para sahabat Ifan, Ayik, Epik, Adin, Ani, Lilis, Mba Yuyu, Mba Laras.
9. Bayhaqi Irwansyah sebagai Pembawa Acara.
10. Mas Ming Muslimin & Istri yang turut membantu.
11. Faiz, Fikri Ferdiansyah, Ibnu, Itok, Pandu, Adib, Phalonk, Salim, Hafiz, Bahri, Bagus dan Mufti sebagai bagian dari tim keluarga ‘Inspirasiku Indonesia’.
12. Teman-teman seperjuangan televisi 2010 dan seluruh angkatan Jurusan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta
13. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan dan semangat.

Akhir kata, semoga karya program *feature* televisi dengan judul ‘Inspirasiku Indonesia’ ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi film, pengamat dan tentunya masyarakat Indonesia untuk mendapatkan sebuah informasi dan inspirasi yang segar juga menghibur melalui media televisi. Adapun laporan ini semoga juga dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 6 januari 2016

Yeni Indah Lestari



LEMBAR PERSEMBAHAN

Untuk..

*Rakyat yang tak pernah mengeluh,
Dan Alam yang selalu memberi dalam diam.*



**“Dan Kami, tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada
diantara keduanya tanpa hikmah
(QS. Shad:27)**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN FORM 8.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR <i>SCREENSHOT</i>	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	4
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	5
E. Tinjauan Karya	6
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	10
1. Pemberdayaan Masyarakat	10
2. Pembangkit Listrik Tenaga Hibrida (PLTH)	11
B. Analisis Objek	13
1. Tenaga Surya	13
2. Tenaga Angin.....	14
3. Prinsip Kerja Pembangkit Listrik Tenaga Hibrida.....	16
4. Data Teknis PLTH Bayu Baru dan Biogas	17

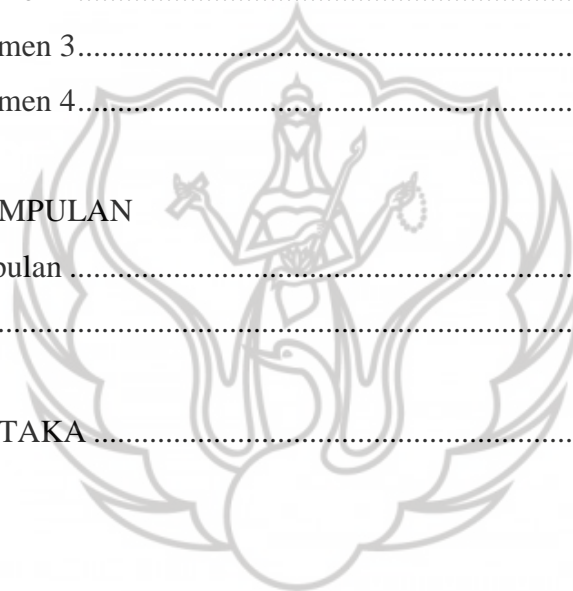
BAB III. LANDASAN TEORI

A. <i>Feature</i>	22
1. Naskah <i>Feature</i>	24
2. <i>Feature</i> Dokumenter	26
3. <i>Vox Pop</i>	28
B. Penyutradaraan <i>Feature</i>	28
C. Genre	29
1. Definisi Genre	29
2. Jenis Genre	29
D. Potret	31
E. Gaya Performatif	32
F. <i>Special Effect Split Screen</i>	33

BAB IV. KONSEP KARYA

A. Konsep Estetik	34
1. Konsep Estetik ‘Inspirasiku Indonesia’	34
2. Konsep Estetik Penyutradaraan	37
3. Konsep Estetik Videografi	38
4. Konsep Estetik Lighting	38
5. Konsep Estetik Tata Artistik	39
6. Konsep Estetik tata Suara	39
7. Konsep Estetik <i>Editing</i>	39
B. Konsep Teknis	40
1. Penyutradaraan	40
2. Naskah	42
3. Videografi	43
4. <i>Lighting</i>	43
5. Tata Artistik	44
6. Tata Suara	44
7. <i>Editing</i>	44
C. Desain Program	45

D. Desain Produksi	46
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahap Perwujudan Karya.....	52
1. Praproduksi	52
2. Produksi	59
3. Pasca Produksi	60
B. Pembahasan Karya.....	77
1. Segmen 1	78
2. Segmen 2.....	85
3. Segmen 3.....	91
4. Segmen 4.....	95
BAB VI. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Program ‘Cerita Dari sahabat’	7
Gambar 1.2 Poster Program ‘BBC Two, A place in Space and Time’	8
Gambar 1.3 Poster Program ‘Breakout’	9
Gambar 2.4 Konfigurasi <i>Solar Home System</i>	14
Gambar 2.5 Prinsip Kerja Pembangkit Tenaga Angin	16

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Data Teknis Grup Pembangkit Listrik	18
Tabel 2.2 Tabel Rincian Penyimpanan Energi	19
Tabel 2.3 Tabel Rincian Pemanfaatan Energi Listrik.....	19
Tabel 5.4 Tabel Data Teknis Alat dan Bahan	55
Tabel 5.5 Tabel Transkrip Audio <i>File Jefri</i>	61
Tabel 5.6 Tabel Transkrip Audio <i>File pak Wijio</i>	62
Tabel 5.7 Tabel <i>Editing Script</i>	65

DAFTAR SCREENSHOT

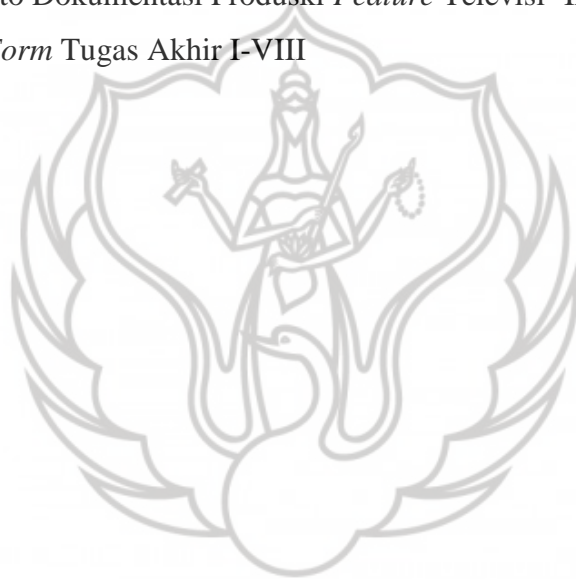
<i>Screenshot</i> 5.1 potongan <i>scene</i> 1, Penayangan berita	78
<i>Screenshot</i> 5.2 potongan <i>scene</i> 2, Aktivitas penggunaan listrik di kota	78
<i>Screenshot</i> 5.3 potongan <i>scene</i> 3, Aktivitas desa dipagi hari & <i>Host</i>	79
<i>Screenshot</i> 5.4 potongan <i>scene</i> 4, <i>Host opening</i> program	80
<i>Screenshot</i> 5.5 potongan <i>scene</i> 5, Grafis dua dimensi	81
<i>Screenshot</i> 5.6 potongan <i>scene</i> 6, Desa Ngentak sekarang yang ramai.....	82
<i>Screenshot</i> 5.7 potongan <i>scene</i> 7, Sejarah desa ngentak dahulu yang sepi..	82
<i>Screenshot</i> 5.8 potongan <i>scene</i> 8, Foto dokumentasi 2008.....	83
<i>Screenshot</i> 5.9 potongan <i>scene</i> 9, Beberapa menara kincir berdiri gagah ...	84
<i>Screenshot</i> 5.10 potongan <i>scene</i> 10, <i>Host stand up</i>	84
<i>Screenshot</i> 5.11 potongan <i>scene</i> 11, <i>Host</i> berdiri dibawah menara.....	85
<i>Screenshot</i> 5.12 potongan <i>scene</i> 12, <i>Continue visual</i>	85
<i>Screenshot</i> 5.13 potongan <i>scene</i> 13, Skema blok	86
<i>Screenshot</i> 5.14 potongan <i>scene</i> 14, Proses kerja PLTH.....	86
<i>Screenshot</i> 5.15 potongan <i>scene</i> 15, <i>Graphical match</i>	87
<i>Screenshot</i> 5.16 potongan <i>scene</i> 16, Animasi3D proses kerja kincir	87
<i>Screenshot</i> 5.17 potongan <i>scene</i> 17, <i>Host</i> menanggapi cara kerja.....	88
<i>Screenshot</i> 5.18 potongan <i>scene</i> 18, Tampak kincir dan tambak ikan.....	88
<i>Screenshot</i> 5.19 potongan <i>scene</i> 19, <i>Host stand up</i>	88
<i>Screenshot</i> 5.20 potongan <i>scene</i> 20, Air bersih di Ngentak	89
<i>Screenshot</i> 5.21 potongan <i>scene</i> 21, Wawancara pak Wijio.....	89
<i>Screenshot</i> 5.22 potongan <i>scene</i> 22, Pak Wijio reka adegan	90
<i>Screenshot</i> 5.23 potongan <i>scene</i> 23, Petani mulai menggunakan selang.....	90
<i>Screenshot</i> 5.25 potongan <i>scene</i> 25, Aktivitas nelayan di pagi hari	91

<i>Screenshot 5.26</i>	potongan <i>scene</i> 26, <i>Host stand up</i>	91
<i>Screenshot 5.27</i>	potongan <i>scene</i> 27, Es batu kristal dari PLTH	92
<i>Screenshot 5.28</i>	potongan <i>scene</i> 28, Kincir dan grafis animasi	92
<i>Screenshot 5.29</i>	potongan <i>scene</i> 29, <i>Host</i> berkeliling desa	93
<i>Screenshot 5.30</i>	potongan <i>scene</i> 30, <i>Host stand up</i>	93
<i>Screenshot 5.31</i>	potongan <i>scene</i> 31, Proses pengolahan biogas	94
<i>Screenshot 5.32</i>	potongan <i>scene</i> 32, <i>Motage</i> kincir dan teknisi PLTH	94
<i>Screenshot 5.33</i>	potongan <i>scene</i> 33, <i>Host</i> mendatangi seorang teknisi	95
<i>Screenshot 5.34</i>	potongan <i>scene</i> 34, Kegiatan teknisi di <i>workshop</i>	96
<i>Screenshot 5.35</i>	potongan <i>scene</i> 35, Wawancara teknisi	96
<i>Screenshot 5.36</i>	potongan <i>scene</i> 36, <i>Host stand up</i>	97
<i>Screenshot 5.37</i>	potongan <i>scene</i> 37, <i>Host closing program</i>	98



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Visual Treatment* ‘Inspirasiku Indonesia’
- Lampiran 2. *Editing Script* ‘Inspirasiku Indonesia’
- Lampiran 3. *Timeline Schedule* ‘Inspirasiku Indonesia’
- Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 5. Surat Pernyataan Menyerahkan Hasil Penelitian
- Lampiran 6. Poster Karya Program *Feature* Televisi ‘Inspirasiku Indonesia’
- Lampiran 7. Poster *Screening*
- Lampiran 8. Desain Undangan dan Katalog *Screening*
- Lampiran 9. Foto Dokumentasi Produksi *Feature* Televisi ‘Inspirasiku Indonesia’
- Lampiran 10. *Form* Tugas Akhir I-VIII



ABSTRAK

Kini di tengah pesatnya perkembangan masyarakat desa, bertebaran kisah-kisah inspiratif baik yang menyangkut pengelolaan ekonomi mikro, pengembangan teknologi tepat guna, dan masih banyak potensi lainnya. Program *feature* televisi ‘Inspirasiku Indonesia’ mencoba menghadirkan program televisi yang mengupas tentang seluk beluk masyarakat desa yang telah bertransformasi menjadi sebuah desa mandiri dalam menggerakkan laju perekonomian.

Program *feature* merupakan pengembangan dari program dokumenter, dimana dalam program *feature* kita dapat memasukan beberapa format program lain seperti, *vox pop*, musik, dan format program lainnya. Pemilihan genre potret dengan gaya performatif menjadikan program *feature* ‘Inspirasiku Indonesia’ menjadi salah satu program alternatif yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu menyampaikan informasi dan pesan lebih mudah diterima oleh khalayak umum.

Kata kunci : Program *Feature*, Penyutradaraan, Genre, Potret.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sumber daya alam Indonesia sangatlah kaya dan melimpah. Hampir segala tanaman yang ditanam dapat tumbuh subur dan berkembang biak secara baik. Kekayaan alam inilah yang dijadikan sumber mata pencaharian sekaligus pangan bagi masyarakat Indonesia, dimulai dari hasil laut, tanaman, hingga tambang, dan masih banyak kekayaan alam lainnya. Sedikit masyarakat Indonesia yang belum menyadari sekaligus memanfaatkan sumber daya alam lainnya seperti angin dan matahari untuk dijadikan bahan utama pembuatan energi listrik, terutama masyarakat yang berada di daerah pengunungan dan pesisir laut.

Angin yang dapat kita jumpai secara mudah dan gratis, ternyata memiliki manfaat yang besar untuk keberlangsungan hidup yang lebih baik. Angin dan matahari sebagai salah satu sumber energi terbesar ini, mampu digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan listrik. Keduanya dipadukan menjadi satu ke dalam penemuan berbasis energi terbarukan yang disebut sebagai Pembangkit Listrik Tenaga Hibrida (PLTH). Hal ini tentu belum secara penuh dapat diaplikasikan masyarakat Indonesia secara luas, karena membutuhkan campur tangan teknologi yang mengkonversikan energi tersebut sehingga dapat dirubah menjadi listrik.

Kerjasama yang baik antara pemerintah dan warga sekitar menjadi satu kesatuan yang penting dalam mewujudkan pembangunan misi ini. Dusun Ngentak, Desa Poncosari, Srandakan, Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi sebuah desa pertama di Indonesia yang mencatat sejarah dalam memanfaatkan energi angin dan matahari tersebut, menjadi sumber energi dalam pembuatan listrik tenaga hibrida, sebuah energi terbarukan yang memadukan dua energi alam, untuk menerangi warga sekitar.

Kini di tengah pesatnya perkembangan kota dan desa, bertebaran kisah-kisah inspiratif, baik yang menyangkut pengelolaan ekonomi mikro,

pengembangan teknologi tepat guna, eksplorasi komoditi pertanian perikanan, dan lain sebagainya. Hal inilah yang menjadi latar belakang penciptaan program *feature* televisi dengan menggunakan genre potret, dimana disetiap *episode*-nya akan mengangkat berbagai macam potret atau kisah-kisah sukses sebuah desa mandiri dalam membangun kesejahteraan dan perekonomian desa tersebut. Terdapat nilai-nilai kehidupan dan pendidikan di dalam keberhasilan kisah-kisah tersebut, sehingga layak untuk diangkat ke layar kaca dan dibagikan ke khalayak umum.

Desa Pongcosari sebelum tahun 2008 hanya sebuah desa yang gelap gulita dan tidak banyak orang yang mau tinggal di dalamnya, apalagi membuka lahan bisnis disana. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya listrik yang mengalir disana. Berkat inisiatif warga melalui dukungan pemerintah daerah sekitar, kini warga Ngentak mampu memproduksi listrik sendiri dengan mengandalkan energi alam. Daerah ini juga menerapkan sistem terintegrasi bagi pertanian, perikanan, dan kawasan wisata serta penggunaan bahan bakar ramah lingkungan biogas yang memiliki bahan dasar dari kotoran hewan.

Pembangkit Listrik tenaga Hibrida dengan mengandalkan energi angin dan panel surya ini terbukti ramah lingkungan dan mampu mengurangi emisi karbon dan gas rumah kaca. Menurut buku terbitan Kementerian Riset dan Teknologi berjudul ‘Sistem Inovasi Daerah Menggerakkan Ekonomi, Pengalaman Membangun PLTH Angin dan Surya di Bantul’ mengatakan, proyek percontohan Pembangkit Listrik Tenaga Hibrida di Bantul berbasis sistem Inovasi Daerah (SIDa) berhasil menggerakkan perekonomian daerah setempat. Program ini juga mampu membangun budaya pendidikan ilmu pengetahuan ‘*tradition of scientific education*’ yang dapat meningkatkan daya saing nasional. (RISTEK, 2013:36)

Wawancara bersama tim dan teknisi PLTH Bayu Biru, Dusun Ngentak, Desa Pongcosari Iwan Fahmiharja mengatakan, “kompensasi karbon yang dapat diterima PLTH Pandansimo dapat diperhitungkan dengan estimasi – estimasi yang telah dikemukakan di atas. Sementara dalam Analisis Ekonomi Sistem Pembangkit Listrik Tenaga Hibrida Pandansimo mampu membuktikan bahwa PLTH merupakan salah satu alternatif bagi masyarakat dan dunia dalam

mengurangi emisi gas karbon dioksida (CO₂) dalam satu tahun sekitar 43,566,4 *Mega Watts hour* (MWh) x 755kg CO₂/MWh atau setara dengan 32,9 ton. Nilai ini tidak cukup besar, namun sudah sangat baik mengingat upaya-upaya lain untuk mengurangi emisi gas CO₂ diseluruh indonesia akan semakin berkembang. Apabila emisi gas CO₂ telah berkurang seiring dengan penerapan teknologi PLTH tersebut, maka dapat disetarakan dalam suatu bentuk kompensasi PLTH Pandansimo mampu memperoleh RP.1,5 juta-4,7 juta. Nilai kompensasi ini akan turut diperhitungkan dalam analisis kelayakan ekonomi”. (Iwan, wawancara, Jumat 10 April 2015)

Berangkat dari kisah inspiratif tersebut, alangkah baiknya jika diangkat dalam kemasan menarik untuk menjadi sebuah program televisi yang tetap memiliki nilai edukasi namun tidak meninggalkan sisi hiburan yang menarik. Adanya program *feature* televisi ‘Inspirasiku Indonesia’ dapat memberikan inspirasi bagi masyarakat luas dalam memanfaatkan hasil alam yang dimiliki oleh desanya masing-masing.

Di Indonesia sudah cukup banyak program acara televisi yang mengulas tentang agrobisnis dan berbagai program yang mengajak penonton untuk berwirausaha. Berbagai macam format pun dihadirkan untuk menarik perhatian penonton, diantaranya program *feature* ‘Bosan jadi Pegawai’ yang tidak hanya mengangkat profil seorang wirausaha sukses, namun juga turut memberikan tips dan trik dalam pembuatan sebuah produk maupun jasa secara langsung sehingga penonton dapat mempraktekannya di rumah.

Program *feature* berjudul ‘Inspirasiku Indonesia’ akan dikemas menggunakan genre potret, mengingat disetiap *episode* akan selalu mengangkat kisah inspiratif dari berbagai desa di seluruh Indonesia. Berbagai temuan ataupun inovasi baru, yang dianggap mampu menginspirasi masyarakat luas dalam memajukan perekonomian desanya masing-masing. Pengemasan yang menarik dan tidak membosankan melalui *shot* yang diambil, juga diharapkan mampu menarik perhatian penonton dengan segala usia dan latar belakang pendidikan untuk duduk dan menyaksikan program hingga selesai.

B. Ide Penciptaan Karya

Berawal dari sebuah ketertarikan melihat banyaknya desa-desa mandiri di daerah Yogyakarta yang mampu mengembangkan perekonomiannya baik dalam bidang agrowisata dan perkembangan teknologinya, sehingga mampu menarik wisatawan dan menjadikannya sebagai salah satu destinasi atau tujuan wisata ketika berkunjung ke Jogja. Berbagai potensi yang ada di setiap daerah tentu memiliki kondisi geografis dan demografis yang berbeda dari satu desa dan desa lainnya. Desa Minongremboko sebagai desa pengeksport ikan nila, berbeda halnya dengan Desa di daerah Ngasem yang menyebut dirinya sebagai ‘Kampoeng Cyber’, dimana di kampung tersebut sudah disediakan jaringan internet bagi seluruh warganya dalam mengakses segala kebutuhan internet dan mempromosikan usahanya sebagai salah satu sarana komunikasi massa.

Program *feature* ‘Inspirasiku Indonesia’ diharapkan mampu mengangkat beberapa kisah sukses, atau temuan – temuan yang memiliki daya guna tinggi oleh pakar dalam bidangnya, baik yang memiliki gelar akademisi maupun *non akademisi* dapat membagikan kisah inspiratifnya ke layar kaca. Temuan-temuan itulah yang nantinya diharapkan mampu diserap masyarakat luas, sehingga tidak hanya sukses diterapkan dalam komunitas maupun lingkungannya sendiri, namun dapat disebarluaskan melalui program acara televisi dan diharapkan dapat memberikan inspirasi dan menggerakkan penonton yang melihat untuk mempraktekkannya di rumah.

Tim bagian *research* bersama tim kreatif akan bertugas dalam mencari, memilih dan memutuskan objek atau komunitas dan desa mana saja yang akan tayang dalam setiap *episode*-nya, namun hal tersebut tidak selalu dijadikan acuan mengingat berbagai objek atau narasumber dengan sumber cerita yang menarik dan inspiratif dapat berasal dari mana saja. Berbagai informasi tersebut, tentunya tidak semuanya dapat diketahui dan dijangkau hanya oleh tim saja, untuk itu tim sepakat untuk menerima berbagai macam pendapat atau saran mengenai objek mana saja yang layak untuk diangkat melalui berbagai macam media sosial yang ada diantaranya (*Website, twitter, facebook, blog*) dan berbagai media lainnya.

Episode awal ‘Inspirasiku Indonesia’ akan menayangkan sebuah kisah sukses desa mandiri dengan teknologi PLTH yang diberi judul *episode* ‘Teknologi pemutar kehidupan’. Desa Ngentak sendiri, tercatat sebagai desa yang memelopori teknologi berbasis energi terbarukan di Indonesia. Keberadaan PLTH telah memberikan manfaat positif, baik yang tidak hanya berhasil menerangi desa tetapi juga menggerakkan sektor pertanian, perkebunan, peternakan, dan pariwisata.

Di bidang pertanian PLTH telah mampu menggerakkan berbagai mesin pompa air yang dapat mengairi lahan perkebunan, perikanan, dan peternakan milik warga sehingga masyarakat dapat membuka lapangan pekerjaan lain selain hanya bergantung hidupnya sebagai nelayan. Berbagai keuntungan kini dapat dinikmati warga setempat, yang dahulunya sempat tidak mendapatkan pasokan listrik dari pemerintah. Hal ini tentunya telah membawa desa Ngentak Pandansimo tidak hanya sukses menerapkan teknologi bagi desanya, namun menggerakkan perekonomian warga dan membuka lapangan pekerjaan baru yang bermanfaat.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Menciptakan suatu program *feature* televisi dengan menggunakan genre potret dengan baik dan tepat.
2. Memberikan informasi, inspirasi dan edukasi melalui program *feature* televisi sehingga mampu menggerakkan khalayak umum untuk berfikir kreatif dalam memberdayakan masyarakat desa.
3. Memberikan apresiasi pada desa mandiri untuk dapat membagikan informasi dan kisah inspiratifnya kepada masyarakat luas.

Manfaat

1. Menambah pengetahuan masyarakat luas akan kreatifitas dalam membuat sistem inovasi terbarukan yang tepat guna.
2. Menumbuhkan sikap dan jiwa berwirausaha bagi warga negara Indonesia.

3. Menambah minat masyarakat terhadap program *feature*. Memberikan apresiasi pada warga dan desa mandiri untuk dapat membagikan informasi kepada masyarakat luas.
4. Membangkitkan minat mahasiswa dalam menunjukkan karya-nya pada masyarakat.
5. Membuat masyarakat Indonesia untuk berlomba-lomba menjadi warga desa yang kreatif dalam bidangnya masing- masing.

D. Tinjauan Karya

Banyak sekali program dokumenter yang dapat menjadi acuan dalam pembuatan program televisi ini, terutama dalam hal bertutur secara naratif dengan mengusung berbagai macam genre di setiap program yang disuguhkan. Program tersebut antara lain seperti ‘Cerita Dari Sahabat’ dan ‘*BBC Two*’ yang menggunakan contoh gaya performatif dan bergenre *potret*, sehingga terlihat lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton.

1. Cerita dari Sahabat

Program acara *verite interview* televisi ini merupakan program yang mendapat respon positif dari penonton dan beberapa kali mendapat *rating* tertinggi mengalahkan beberapa program televisi lainnya selama beberapa pekan. Tayang selama 13 *episode*, dengan mengangkat tentang seorang individu atau sekelompok organisasi yang memberikan kontribusi kepada lingkungan tempat tinggalnya melalui penemuan yang dihasilkan.

Karya ini menjadi tinjauan karya karena terdapat persamaan dalam ide penciptaan karya dimana pada program ini memiliki tema tentang pemberdayaan ekonomi mikro dan keuangan. ‘Cerita dari Sahabat’ merupakan salah satu program acara televisi melalui pengembangan teknologi aplikatif yang tepat guna dan eksplorasi komoditi pertanian, perkebunan serta perikanan dikawasan rural-urban. Berikut merupakan logo dan identitas program ‘Cerita dari Sahabat’ ;



Gambar 1.1 Cerita dari sahabat

Tahun	: 2013	Sutradara	: Ivan Haris
Negara	: Indonesia	Produser	: Imelda Maria
Editor	: Dicky & Agus	D.O.P	: Raisha
Kameraman	: Slamet K		

Perbedaan antara program ‘Cerita dari Sahabat’ dengan ‘Inspirasiku Indonesia’ terdapat pada konten atau objek yang diangkat, dimana pada program ‘Inspirasiku Indonesia’ hanya akan mengangkat tentang desa-desa mandiri yang tersebar diseluruh Indonesia. Program ‘Inspirasiku Indonesia’ juga akan mengupas secara detail tentang bagaimana sejarah desa sebelum menjadi desa mandiri, hingga proses pengaplikasian teknologi atau inovasi yang digunakan dalam menggerakkan perekonomian warga. Pada Program ‘Inspirasiku Indonesia’ juga akan menampilkan grafis dua dimensi dan tiga dimensi yang menarik yang berfungsi dalam menyampaikan informasi lebih detail agar masyarakat luas dapat memahami proses kerja sebuah teknologi atau inovasi tertentu dengan cara yang lebih mudah dan menarik.

2. BBC Two “A Place in Space and Time”

BBC Two, dengan judul ‘A Place in Space and Time’ di-episode ke empat dari penayangan merupakan sebuah program dokumenter yang beradusi pendek yakni empat menit. Program *feature* dengan genre ilmu pengetahuan ini, dipandu oleh seorang pembawa acara dimana pembawa acara yang diperankan oleh seorang ilmuwan berkebangsaan Inggris bernama ‘Brian Cox’. Pembawa Acara disini tidak hanya bertugas sebagai pemandu

acara saja, tetapi pembawa acara secara langsung terlibat terhadap eksperimen yang sedang dibahas, dengan menyampaikan teori yang digunakan dalam sains kemudian menyampaikannya dengan perumpamaan yang sederhana sehingga dapat dipahami oleh khalayak umum. Berikut merupakan logo dan identitas program '*BBC Two*' ;



Gambar 1.2 *BBC Two*

Judul Film : *A Place in Space and Time*

Subjek : Teknologi&Kosmologi

Host : DR. Brian Cox

Negara : British, Inggris

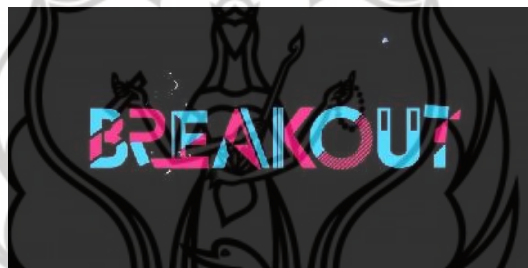
Durasi : 4 menit

Pada *episode* '*A Place in Space and Time*' membahas tentang apa yang akan terjadi jika menjatuhkan sebuah bola bersama sebuah bulu sebuah unggas, pada sebuah ruang kedap udara. Pada *episode* ini akan menampilkan proses kerja percobaan dilakukan dengan teknik *slowmotion* untuk melihat dan mengetahui hasil percobaan yang dilakukan. Persamaan antara program dokumenter '*BBC Two*' dengan '*Inspirasiku Indonesia*' terdapat pada peran pembawa acara dalam menyampaikan materi, dimana pembawa acara berperan penting tidak hanya merangkai isi konten yang ingin dibicarakan, tetapi turut memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang percobaan yang dilakukan. Visual yang menarik dengan simulasi percobaan yang dilakukan juga menjadi salah satu konsep *feature* ini karena penggunaan gaya performatif akan lebih menitik beratkan pada konsep pengambilan gambar yang diwujudkan dalam bentuk visual yang tidak

hanya menarik dan indah, tetapi juga sebagai visual yang merepresentasikan konten yang ingin disampaikan.

3. *Breakout*

Breakout adalah program televisi yang menghadirkan kumpulan video klip musik Indonesia dan mancanegara yang ditayangkan oleh NET tv. Acara ini mengudara sejak Sabtu, 18 Mei 2013 ketika NET. Pertama kali melakukan siaran percobaan. Program ini salah satu program andalan NET. Sejak awal kemunculannya hingga kini bersama dengan program berita NET. *Entertainment, News, dan Indonesia Morning Show*. Berikut merupakan Logo dan Format Identitas Program *breakout*;



Gambar 1.3 *Breakout*

Judul	: <i>Breakout</i>	Rumah Produksi	: NET. <i>Entertainment</i>
Format	: Video Klip	Pembawa Acara	: 1. Boy William
Negara	: Indonesia		2. Sheryl Sheinafia
Durasi	: 1 jam (15.00 – 16.00)		
Bahasa	: Indonesia		

Persamaan antara program '*Breakout*' dengan '*Inspirasiku Indonesia*' adalah sama-sama menggunakan teknik *split screen* dalam pengemasan format program agar terlihat lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan dalam bentuk visual. Teknik *split screen* akan memiliki peran yang cukup besar di setiap segmennya, mengingat penggunaan teknik tersebut selain sebagai pemberi unsur estetis juga berperan dalam menyampaikan beberapa pesan kedalam sebuah *frame*.