

**ARTIKEL JURNAL**

**PERAN *HOST* DALAM PROGRAM ACARA  
PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI  
*FEATURE “CULINARY TRIP” EPISODE “GAGEGO NING PATI”***

JURNAL PENCIPTAAN SENI  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
**Safitri Dwi Shony**  
NIM : 1410699032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2019

**PERAN *HOST* DALAM PROGRAM ACARA  
PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI  
*FEATURE “CULINARY TRIP” EPISODE “GAGEGO NING PATI”***

JURNAL PENCIPTAAN SENI  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
Safitri Dwi Shony  
NIM : 1410699032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2019

## ABSTRAK

### PERAN *HOST* DALAM PROGRAM ACARA PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *FEATURE “CULINARY TRIP”* EPISODE “*GAGEGO NING PATI*”

Karya Tugas Akhir penciptaan seni dengan judul Peran *Host* dalam Program Acara pada Penyutradaraan Program Televisi *Feature “Culinary Trip”* episode “*Gagego ning Pati*” berawal dari pengalaman pribadi dan hasil menonton program kuliner.

Program *feature* ini membahas mengenai berbagai kuliner khas dari berbagai daerah di Indonesia. Episode pertama “*Culinary Trip*” adalah “*Gagego ning Pati*”, episode kuliner dari Pati dengan membahas empat kuliner khas Pati. Pati menjadi episode pembuka karena pada *season* pertama “*Culinary Trip*” membahas kuliner dari daerah deretan Pantura, Pantai Utara Jawa.

Segala informasi pada program “*Culinary Trip*” disampaikan melalui *host*. Konsep dari program *feature “Culinary Trip”* adalah menggunakan peran *host* dalam sebuah program acara dan sebagai pemberi informasi kepada penonton. Penggunaan *host* wanita sebagai *host* utama pada program karena belum banyak program kuliner yang menggunakan *host* wanita. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah memberikan informasi dan memberikan referensi kuliner. Selain itu, diharapkan program “*Culinary Trip*” dapat menjadi media promosi untuk mengenalkan kuliner dari berbagai daerah di Indonesia.

Kata kunci: *Feature*, *Kuliner*, *Host*

## PENDAHULUAN

Setiap kota pastinya memiliki makanan atau kuliner khas. Makanan atau kuliner khas merupakan salah satu daya tarik wisatawan, karena salah satu hal yang dicari wisatawan ketika berkunjung ke suatu kota adalah kuliner khas dari kota tersebut. Salah satu kota dengan kuliner khas adalah Kota Pati. Pati merupakan salah satu kota yang dilintasi jalur Pantura, Pantai Utara Jawa. Meski dilintasi jalur Pantura, belum banyak orang mengetahui tentang Pati dan kulinernya.

Lahir dan besar di Pati, melatarbelakangi pengkarya dalam pembuatan program “*Culinary Trip*”. Mengenalkan kuliner dari Pati kepada masyarakat, karena Pati bukanlah kota yang memiliki potensi wisata tinggi. Meski demikian, hampir seluruh daerah di Pati memiliki kuliner khas masing-masing. Selain lahir di Pati, hal lain yang melatarbelakangi hingga memunculkan ide untuk membuat program “*Culinary Trip*” adalah pengkarya memiliki hobi makan. Dari hobi makan akan memunculkan keinginan untuk mencicipi kuliner dari berbagai kota dan ingin memberikan berbagai referensi kuliner dari berbagai kota di Indonesia.

Sebagai program kuliner, “*Culinary Trip*” akan membahas kuliner dari berbagai kota. Melalui *host*, berbagai informasi akan disampaikan secara menarik. *Host* dengan sifat ceria dan komunikatif menjadi kriteria untuk memandu jalannya program *feature* “*Culinary Trip*”. Penggunaan *host* dengan sifat ceria akan menarik penonton di berbagai kalangan secara umum. Karena “*Culinary Trip*” merupakan program kuliner, maka syarat lain yang harus dimiliki *host* adalah tertarik atau memiliki hobi makan, dengan demikian *host* akan lebih mudah menyampaikan pendapatnya kepada penonton tentang makanan yang telah dicicipi.

Program “*Culinary Trip*” akan menggunakan dua *host*. Satu *host* utama dan satu *host* pendamping atau *host* tamu, didatangkan dari setiap kota, sehingga *host* tamu tidak akan sama pada setiap episode. *Host* tamu akan menunjukkan kuliner wajib untuk dicicipi oleh *host* utama. Pada setiap episode akan ditunjukkan sedang mengulas kuliner dari kota mana melalui logat dan gaya berbicara *host* tamu. Selain berlogat, sifat lain *host* tamu adalah ceria dan komunikatif. Sehingga program “*Culinary Trip*” akan lebih mudah untuk dipahami oleh penonton dan memberikan kesan *fresh* pada program. Selain bersifat ceria dan komunikatif, *host* juga memiliki

kesukaan dalam bidang kuliner. Melalui *host* wanita yang memiliki hobi makan ini menjadi ciri khas *host* pada program “*Culinary Trip*”. *Host* akan berkomentar tentang tampilan makanan di awal dan menyampaikan pendapatnya tentang bagaimana rasa dari setiap makanan yang di cicipi.

“*Culinary Trip*” pada dasarnya adalah program *feature* kuliner yang dikemas secara ringan namun tetap memberikan informasi kepada penonton. Memperkenalkan kuliner dari berbagai kota di Indonesia. *Host* yang hobi makan akan mengajak penonton untuk ikut merasakan bagaimana nikmatnya mencicipi kuliner dari berbagai daerah di Indonesia.

Program “*Culinary Trip*” memiliki durasi 24 menit dan dibagi menjadi empat segmen. Tiga segmen kuliner dan satu segmen memasak. Tiga segmen kuliner diawal adalah segmen *host* mencicipi berbagai kuliner rekomendasi dari *host* tamu, akan ada dua makanan berat dan satu makanan ringan. Sedangkan di segmen terakhir atau segmen keempat adalah segmen masak-masak. Segmen masak-masak adalah segmen dimana *host* utama dan *host* tamu akan memasak bersama, makanan yang akan dimasak adalah salah satu makanan khas daerah dari setiap episode.

Konsep program *feature* “*Culinary Trip*” pada episode “*Gagego ning Pati*” menggunakan konsep *host* sebagai kekuatan program. *Host* akan memandu acara pada program “*Culinary Trip*”. Program “*Culinary Trip*” akan dipandu oleh dua *host*, satu *host* utama dan satu *host* pendamping. *Host* utama yaitu wanita dengan hobi makan dan bukan daerah sehingga logat dan bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. *Host* utama adalah orang yang akan memandu program “*Culinary Trip*” di setiap episode. Sedangkan *host* tamu atau *host* pendamping adalah orang daerah sesuai dengan daerah yang akan dibahas pada setiap episodanya. Adanya *host* tamu akan membantu dan mendampingi *host* utama untuk mencoba kuliner apa saja yang terkenal dan menjadi khas dari berbagai kota. Selain mencicipi kuliner di berbagai kota, *host* utama juga akan diajak untuk memasak salah satu makanan khas daerah yang dikunjungi.

Konsep penyutradaraan program ini akan membuat *host* dapat membangun suasana dalam set sehingga program dapat membuat penonton untuk ingin ikut serta

makan pada saat menonton. Pemilihan *host* yang tepat merupakan salah satu hal penting yang perlu diperhatikan. Dalam pemilihan *host*, pengarah acara menggunakan metode dari Anton, yaitu prasyarat bagi calon presenter yang baik adalah seorang yang enak dilihat dan enak didengarkan dalam membawakan acara siaran, serta menunjukkan kepribadian yang wajar (Anton, 2018: 108). Maka, untuk mendapatkan *host* yang sesuai dengan keinginan pengarah acara dilakukan *casting host*. *Casting host* dilakukan menggunakan metode dari Harymawan yaitu, *Casting to type* dan *casting to emotional temperament* (Harymawan, 1988:67). *Casting to type* adalah *casting* berdasarkan bentuk fisik si pemain atau pada program “*Culinary Trip*” adalah seorang *host*, *casting tipe* ini akan digunakan untuk mencari *host* utama. Sedangkan *casting to emotional temperament* adalah *casting* berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang akan dipegangnya, sedangkan *casting to emotional temperament* akan diterapkan untuk *casting* kedua *host*. *Host* pada program ini akan mencari seorang *host* wanita dengan perawakan tubuh gempal atau gendut untuk *host* utama. Perawakan tubuh gempal atau gendut biasanya tidak lepas dari persepsi orang bahwa orang tersebut suka makan. Sedangkan untuk *host* tamu yang dicari adalah orang daerah dengan logat khas daerah yang akan dibahas pada setiap episodanya, karena episode pertama “*Culinary Trip*” akan membahas kuliner khas Pati, maka *host* tamu yang dicari adalah orang Pati.

Konsep pengambilan gambar pada program “*Culinary Trip*” adalah multi kamera di setiap segmen. Namun, beberapa *footage* akan diambil menggunakan *single* kamera. Teknik multi kamera akan mempermudah dalam pengambilan gambar yang bervariasi. Selain itu, di tahap editing akan terdapat banyak gambar yang dapat dipilih. Pengambilan gambar menggunakan *eye angle* dengan berbagai macam *shot*. *Shot* yang sering digunakan adalah *medium shot* dan *group shot* untuk *host*. Sedangkan ketika mengambil *footage* makanan atau saat *host* sedang mencicipi makanan maka akan diambil *close up*. Pengambilan gambar *close up* akan memperlihatkan detail dari makanan.

Kecepatan gerak gambar secara *slow motion* akan diterapkan pada beberapa gambar, yaitu ketika *host* sedang mencicipi makanan dan pada *footage* makanan.

Gambar *slow motion* bertujuan untuk mempengaruhi emosi penonton agar penonton memiliki keinginan untuk ikut serta mencicipi makanan ketika melihat kedua *host* sedang makan dan melihat footage makanan yang ditampilkan.

Konsep tata cahaya akan menggunakan *available light*, karena program akan banyak dilaksanakan di *outdoor*. Namun cahaya tambahan juga akan dibantu dengan LED untuk pengambilan gambar di indoor. LED juga akan digunakan di outdoor apabila dibutuhkan cahaya tambahan.

Tata artistik yang akan digunakan pada program adalah set asli dari lokasi. Penambahan atau pengurangan properti pada set akan disesuaikan dengan kebutuhan gambar. Tata rias *host* akan menggunakan *make up* korektif pada *host* wanita, sehingga *make up* yang digunakan adalah natural dan menggunakan *make up* ringan dan mengoreksi bagian-bagian yang dianggap kurang, namun tetap memberikan kesan elegan dan wajah terlihat lebih segar. Sedangkan untuk *make up* *host* pria menggunakan *make up* natural, yaitu menggunakan *base make up* dan melakukan *touch up*.

*Host* akan menggunakan busana formal namun tetap santai dan terlihat casual. Busana *host* wanita akan menggunakan warna-warna pastel. Warna pastel akan memberikan kesan lembut, girly dan santai. Sedangkan busana *host* pria akan menggunakan perpaduan warna pastel dan warna dingin. Warna pastel diberikan untuk kesan santai dan berfungsi untuk mengimbangi busana *host* wanita, sedangkan warna dingin akan memberikan kesan maskulin pada *host* pria.

Konsep tata suara akan digunakan menggunakan *clip on* untuk *host* dan narasumber. Musik latar akan ditambahkan ketika proses editing. Musik yang akan digunakan menyesuaikan dengan beat gambar.

Editing akan menggunakan konsep editing kompilasi. Karena editing kompilasi tidak terlalu terikat pada kontinuitas gambar. Namun kontinuitas tersebut juga harus berdasarkan *treatment* yang sudah ada. Penggunaan grafis, *bumper*, *caption name* dan transisi akan menyesuaikan dengan tema. Grafis sangat diperlukan untuk mendukung gambar yang ada.

## PEMBAHASAN

Judul yang digunakan dalam program *feature* ini adalah “*Culinary Trip*”. *Culinary* yang berarti kuliner dan *trip* yang berarti perjalanan, sehingga dapat diartikan sebagai perjalanan kuliner. Perjalanan kuliner yang dimaksud di sini bukanlah sejarah namun perjalanan yang memuat atau membahas mengenai kuliner. Perjalanan kuliner pada program ini akan membahas berbagai kuliner yang ada di Indonesia, seperti pada episode satu kuliner yang akan dibahas adalah kuliner yang ada di Kota Pati. Satu kuliner akan dibahas dalam satu segmen. Segmen “*Culinary Trip*” akan dibagi menjadi empat segmen, tiga segmen makan-makan dan satu segmen masak. Tiga segmen di awal akan membahas kuliner khas Pati yaitu, Gethuk Runting, Petis Runting dan *sego* gandum. Sedangkan di segmen masak-masak akan memasak salah satu makanan khas Pati yaitu Soto Kemiri.



Logo Program “*Culinary Trip*”

Logo program dibuat meriah dan terlihat ceria. Karena program “*Culinary Trip*” merupakan program kuliner, maka desain dari logo program menggunakan ikon yang menggambarkan makanan atau kuliner.

Ikon pertama yang terdapat pada logo program adalah karikatur muka *host*. Melihat dari karikatur yang tertera di logo, penonton akan tahu *host* yang akan membawakan program “*Culinary Trip*”. Meskipun pada program akan terdapat dua *host*, namun karikatur yang dicantumkan pada logo merupakan *host* utama program. Sedangkan *host* pendamping atau *host* tamu tidak dicantumkan, karena *host* tamu akan berganti di setiap episodenya.

Kemudian ikon kedua dari logo adalah peta atau *globe*. *Globe* ini menggambarkan dari perjalanan. Karena “*Culinary Trip*” akan menjelajah Nusantara untuk mencicipi kuliner dari berbagai daerah di Indonesia. Selain itu untuk

mendukung perjalanan dari *host* ditambahkan gambar pesawat sebagai ikon transportasi untuk berkeliling Indonesia.

Selain itu, terdapat ikon yang menggambarkan makanan atau kuliner yaitu sendok, garpu dan berbagai makanan yang mengelilingi *globe*. Ikon ini diletakkan memutar *globe* untuk menggambarkan kuliner ada di berbagai daerah di Indonesia bahkan dunia.

Sedangkan tulisan “*Culinary Trip*” pada logo untuk menjelaskan program. Penggunaan warna logo program digunakan warna-warna cerah agar logo terlihat ceria. Sehingga warna-warna cerah dapat menarik perhatian penonton untuk melihat logo program dan program “*Culinary Trip*”.

a. *Host*

Pemilihan *host* sangatlah penting dalam mendukung sebuah program. Program akan terlihat bagus dan tidak membosankan apabila seorang *host* dapat membawakan acara dengan baik. Namun sebaliknya, apabila *host* tidak pandai dalam membawakan sebuah acara, maka acara sebagus apapun akan terlihat membosankan. *Host* ini yang akan memegang peranan penting pada program acara. Seperti penjelasan Anton, keberadaan *host* biasanya identik dengan acara yang dibawakannya. Dengan demikian, selain acara, *figur host* yang bersangkutan juga memegang peranan penting (Anton, 2018: 107).

Program “*Culinary Trip*” menggunakan peran *host* dalam mendukung program. Pemilihan *host* sebagai pendukung program karena *host* merupakan salah satu hal utama yang menarik penonton. *Host* yang berkarakter akan diingat oleh penonton, ketika penonton mengingat seorang *host*, maka program yang dibawakan oleh *host* juga akan mudah diingat oleh penonton. Selain itu, menarik penonton *host* memiliki peranan penting dalam sebuah acara yaitu memberikan informasi atau narasi secara langsung maupun melalui *voice over*. Penerapan pemilihan karakter pada *host* sesuai dengan ungkapan Anton dimana kehadiran *host* yang berkarakter akan menjadi daya tarik sebuah acara. Jika *host*nya ternyata tidak berkarakter

maka bisa jadi acara tersebut segera ditinggalkan pemirsa (Anton, 2018: 107).

Pemilihan *host* juga sesuai dengan program “*Culinary Trip*”, karena “*Culinary Trip*” merupakan sebuah program menjelajah kuliner, maka dipilihlah *host* dengan hobi makan. Pemilihan *host* utama pada program adalah *host* dengan tubuh gempal. Karena tubuh gempal identik dengan orang yang memiliki hobi makan, maka dari itu penonton akan langsung tahu bahwa *host* tersebut suka makan. Apabila kebanyakan program televisi dengan format *feature* kuliner memilih *host* pria sebagai *host* utama, “*Culinary Trip*” memilih *host* wanita sebagai *host* utama. Pemilihan *host* wanita karena belum banyak program televisi yang menggunakan *host* wanita, utamanya program kuliner. Meskipun ada program dengan *host* wanita, program tersebut akan menampilkan *host* wanita dengan paras yang cantik dan tubuh yang ideal. *Host* wanita dengan tubuh gempal inilah yang dijadikan pendukung program “*Culinary Trip*”. Meskipun memilih *host* dengan tubuh gempal namun penampilan *host* tetap diperhatikan agar tetap enak dilihat. Pemilihan *host* ini tidak membuat takut program akan tidak ditonton, hal ini menerapkan konsep dari Anton, bahwa prasyarat bagi calon presenter yang baik adalah seorang yang enak dilihat dan enak didengarkan dalam membawakan acara siaran, serta menunjukkan kepribadian yang wajar (Anton, 2018: 108) karena untuk menjadi seorang presenter haruslah memiliki pengetahuan yang baik dan penguasaan bahasa yang baik, hal tersebut dapat menjadi prasyarat mutlak bagi calon seorang presenter. Cantik dan tampan bukan ukuran untuk bisa tampil di depan layar televisi yang paling penting adalah *camera face* yaitu enak dilihat di depan kamera.

b. Naskah

Naskah merupakan salah satu hal dasar yang dibutuhkan dalam program televisi. Semua ide dan gagasan dituangkan dalam naskah menjadi sebuah kalimat sehingga lebih mudah untuk dipahami. Segala informasi yang telah didapatkan ketika riset ditulis dalam naskah. Semua hal yang ingin disampaikan kepada pemirsa ditulis dalam naskah.

Selama pelaksanaan *shooting*, naskah menjadi panduan *host* dalam menyampaikan informasi. Apabila *host* tidak nyaman dengan kalimat naskah, maka *host* dapat mengganti kalimat sesuai kenyamanan pengucapan *host*, namun tetap sesuai dengan tema dan informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, naskah menggunakan konsep adlib sistem. Karena penulisan naskah dengan adlib sistem akan berbentuk *treatmen* tapi juga dapat berbentuk uraian. Dengan sistem adlib, naskah masih dapat dirubah sesuai dengan kenyamanan *host* dalam memilih kalimat.

c. Penerapan Konsep Teknis

Konsep penyutradaraan program “*Culinary Trip*” menggunakan konsep multi kamera untuk setiap segmen dan *single* kamera untuk pengambilan *footage*. Konsep penyutradaraan program “*Culinary Trip*” juga memperhatikan aspek pengadeganan dan konsep teknis. Dalam konsep teknis, pengarah acara dibantu oleh *crew*, maka dari itu pemilihan *crew* sangat diperhatikan, sesuai dengan keahlian.

Sedangkan untuk aspek pengadeganan, pengarah acara lebih membebaskan *host* untuk meng-ekspresikan dirinya namun tetap sesuai dengan konsep. Pengarah acara membangun karakter *host* yang memiliki hobi makan dan memiliki rasa ingin tahu tentang kuliner apa saja yang ada di kota tersebut. Pemilihan kalimat juga diberikan kebebasan kepada *host* sesuai dengan kenyamanan pengucapan *host*.

Pengarah acara membuat program bagaimana agar dapat mempengaruhi emosi penonton. Karena salah satu tugas dan tanggungjawab pengarah acara adalah seorang yang merekayasa karya seninya untuk perikayasaan kreatif yang dapat mempengaruhi emosi khalayak penonton, dengan demikian karya seni bisa tercapai dengan teknik-teknik pekerjaan kreatif dipadukan sedemikian rupa, ini berarti bahwa bentuk seni yang digunakann untuk mempengaruhi emosi, hanya teknik-teknik dari penciptanya dan itulah yang selalu dituntut kepada setiap pengarah acara (Darwanto, 1994: 227)

Penyampaian informasi, pengarah acara menggunakan *host* sebagai informan, karena salah satu tugas *host* adalah informatif dan komunikatif. Ekspositori dijadikan konsep pendukung sebagai penyampaian pesan kepada penonton. Karena dalam ekspositori dapat memberikan pesan melalui narasi berupa teks atau suara. Sehingga pemberian informasi pada program melalui *host* secara langsung, voice over yang dilakukan *host* utama dan grafis.

Salah satu unsur pendukung dari konsep penyutradaraan adalah gambar. Pengambilan gambar program “*Culinary Trip*” menggunakan konsep multi kamera seperti pengambilan gambar untuk program televisi pada umumnya. Pengambilan gambar dengan multi kamera dilakukan untuk mendapatkan gambar yang lebih bervariasi, sehingga dalam editing dapat leluasa memilih gambar. Pengambilan gambar dengan multi kamera dilakukan untuk pengambilan keseluruhan segmen, namun ada beberapa *footage* yang pengambilan gambar menggunakan *single* kamera.

*Shot* yang digunakan juga lebih banyak menggunakan *shot-shot* detail untuk menggambarkan makanan. Sedangkan untuk pengambilan gambar *host* menggunakan komposisi *full shot* dan *medium shot*. *Establish shot* ditambahkan untuk menunjukkan lokasi dan suasana.

Selain dalam film, teknik *slow motion* dapat diterapkan dalam program televisi. Hal ini digunakan untuk mempengaruhi emosi penonton. Seperti yang dijelaskan oleh Himawan tentang teknik *slow motion* dalam film memiliki fungsi yang beragam namun umumnya digunakan untuk memberi efek dramatik pada sebuah momen atau peristiwa (Himawan, 2008: 93). Teknik *slow motion* diterapkan di beberapa gambar, seperti ketika *host* sedang mencicipi makanan dan beberapa *footage* makanan. Ketika *host* sedang mencicipi makan kemudian ditampilkan secara *slow motion* maka penonton akan terpengaruhi untuk ikut merasakan apa yang dirasakan oleh *host*.

Tata cahaya pada program “*Culinary Trip*” menggunakan konsep *available light*, tetapi tetap menggunakan LED sebagai cahaya bantuan

untuk pengambilan gambar di dalam ruangan. Penggunaan *available light* agar cahaya yang terdapat pada gambar terlihat lebih natural. *Available light* adalah cahaya standar yang dapat digunakan tanpa menggunakan lampu ruangan dan cahaya matahari yang masuk melalui jendela. (Suwardi, 2011:14)

Penggunaan LED sebagai cahaya tambahan dilakukan ketika pengambilan gambar di dalam warung makan. Selain dalam warung yang digunakan untuk cahaya pendukung, LED juga digunakan di luar ruang untuk *fill light*.

*Available light* diterapkan pada semua segmen. Penggunaan LED tambahan dilakukan pada segmen satu dan segmen empat sebagai *fill light*, segmen dua dan segmen tiga sebagai cahaya tambahan karena pengambilan gambar dilakukan di dalam ruangan.

Suara merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah karya. Suara merupakan elemen pendukung gambar dalam menyampaikan informasi. Konsep suara yang digunakan dalam program “*Culinary Trip*” adalah *Diegetic* dan *Nondiegetic sound*.

*Diegetic sound* adalah semua suara yang berasal dari dalam sumber dunia cerita filmnya. (Tanzil, 201; 1130). *Diegetic sound* dalam program “*Culinary Trip*” adalah seluruh narasi oleh *host* dan wawancara pemilik warung secara langsung. Sedangkan *nondiegetic sound* yang terdapat pada program adalah *jingle* dari *bumper* program dan *voice over host* untuk mendukung informasi.

Penerapan *voice over* mendukung dari gaya ekspositori. Mengingat pesan yang disampaikan dengan gaya ekspositori adalah melalui narasi. narasi melalui *voice over* yang disampaikan *host* didukung dengan gambar untuk memperjelas informasi.

*Voice over* diletakkan di segmen pembuka program, *voice over host* menjelaskan episode tersebut akan membahas kota dan kuliner Pati. Sebagai pemberi informasi kepada pemirsa ditampilkan gambar dengan ditambah

*voice over* sebagai pendukung, *voice over* digunakan untuk memperjelas informasi.

Selain itu, *voice over* juga diletakkan pada segmen pada saat berada di Petis Runting. *Voice over* ini digunakan untuk menjelaskan kuliner Petis Runting khas Pati dan informasi tentang lokasi warung Petis Runting.

*Voice over* juga ditambahkan pada segmen tiga. Pada segmen tiga, *voice over* digunakan untuk memberikan informasi mengenai letak warung Sego Gandul, Pak Meled sebagai pionir Sego Gandul dan memperjelas informasi tentang *suru*. Penempatan semua *voice over* digunakan untuk memperjelas informasi yang disampaikan.

Editing merupakan tahapan paling akhir dalam pembuatan karya. Editing adalah tahapan menyusun gambar berdasarkan *editing script*. Menyusun alur cerita yang informatif dilakukan dalam proses editing. Editing merupakan upaya dalam membangun sebuah pesan, sebagai bentuk kerja paling akhir. (Tanzil, 2010: 20)

Konsep editing yang diterapkan dalam program “*Culinary Trip*” adalah editing kompilasi. Karena pada program ini tidak menggunakan editing yang berkaitan pada kontinuitas gambar.

#### d. Pembahasan program

Segmen satu program “*Culinary Trip*” akan menampilkan footage establish Kota Pati dengan ditambahkan *voice over host* agar penonton melihat program “*Culinary Trip*” dan memberikan penjelasan singkat bahwa episode pertama akan membahas kuliner dari Pati. Setelah itu, *host in frame* untuk menyapa pemirsa secara langsung dan mengenalkan *host* tamu kepada pemirsa.

Setelah perkenalan, *host* utama diajak oleh *host* tamu untuk mencicipi kuliner pertama yaitu, Gethuk Runting. Segmen pertama icip-icip kedua *host* akan mencicipi Gethuk Runting. Pada segmen satu dijelaskan hal apa saja yang membedakan Gethuk Runting dengan gethuk lain. Selain itu, bagaimana tekstur, bentuk dan rasa dari Gethuk Runting akan

disampaikan oleh *host*, sehingga pemirsa mendapatkan gambaran rasa Gethuk Runting.

Segmen dua “*Culinary Trip*” masih sama, yaitu segmen icip-icip. Kuliner kedua yang diicipi adalah Petis Runting. Pada segmen dua dijelaskan bagaimana bentuk dari Petis Runting, karena Petis Runting khas Pati berbeda dengan petis lain. Wawancara dengan pemilik warung dilakukan. Isi wawancara adalah bagaimana cara pembuatan Petis Runting sehingga bisa beda dari petis yang lain.

Segmen tiga membahas kuliner paling khas dari Pati, yaitu Sego Gandul. Segmen tiga akan ada pengantar segmen. Pengantar segmen adalah kedua *host* jalan-jalan di pusat oleh-oleh Pati. *Host* tamu memperlihatkan kepada *host* utama bahwa di Pati memiliki batik khas dan beberapa oleh-oleh makanan. Pada saat di bagian oleh-oleh makanan, *host* utama mengutarakan bahwa dirinya masih lapar sehingga *host* tamu mengajak *host* utama untuk mencicipi kuliner paling khas di Pati, yaitu Sego Gandul.

Segmen tiga akan mengenalkan dan memperlihatkan bagaimana wujud dari Sego Gandul. Informasi tentang lokasi warung dan pemilik warung sebagai pionir dari Sego Gandul disampaikan melalui voice over. Selain hal itu, *host* juga menyampaikan bagaimana bentuk dan rasa dari Sego Gandul.

## KESIMPULAN

Kuliner merupakan salah satu hal wajib yang harus dicoba ketika datang ke kota atau daerah yang baru di datangi. Kuliner mungkin menjadi hal wajib kedua yang harus dicoba setelah tempat wisata. Maka dari itu mengetahui kuliner khas suatu daerah juga penting. Sehingga ketika datang ke suatu kota atau daerah tersebut sudah mengetahui makanan apa yang harus dicoba.

Program *feature* “*Culinary Trip*” episode “*Gagego ning Pati*” membahas mengenai kuliner asal Kota Pati. Membahas berbagai kuliner yang dimiliki Pati, mengenalkan bahwa kuliner daerah yang berada di deretan Pantura tidak selalu berhubungan dengan laut. Program ini menggunakan *host* wanita sebagai pemandu acara. Melihat belum banyak program kuliner yang menampilkan wanita sebagai *host*.

Pada program “*Culinary Trip*” konsep yang diterapkan untuk memandu penonton adalah menggunakan *host*. *Host* program akan memaparkan segala informasi yang perlu disampaikan. Penyampaian *host* juga dilakukan secara langsung di depan kamera dan melalui *voice over*. Hampir di setiap segmen terdapat *voice over*. *Voice over* ini berfungsi untuk memperjelas informasi gambar.

Kuliner yang dibahas dalam program “*Culinary Trip*” episode “*Gagego ning Pati*” berjumlah empat makanan, yaitu Gethuk Runting, Petis Runting, Sego Gandul dan Soto Kemiri. Setiap makanan dibahas dalam satu segmen. Setiap segmen *host* mencicipi makanan dan memberikan pendapatnya tentang makanan yang telah dicicipi tersebut.

Program ini diharapkan menjadi tontonan baru bagi semua kalangan. Dapat memberikan referensi kuliner dari suatu kota atau daerah dan juga bisa menjadi hiburan bagi penonton. Selain bermanfaat untuk penonton, diharapkan program “*Culinary Trip*” juga bermanfaat sebagai media untuk mengenalkan kuliner dari setiap kota di Indonesia yang belum dikenal banyak orang.

Selain menjadi tontonan yang menghibur dan informatif bagi para penonton, program “*Culinary Trip*” diharapkan menjadi suatu pengembangan baru dalam program kuliner. Hal ini dilihat dari penggunaan *host* untuk program kuliner

yang menggunakan wanita sebagai *host* program. Mengingat belum begitu banyak *host* program kuliner yang menggunakan wanita sebagai *host* utama.

Persiapan saat proses praproduksi sangatlah penting dalam perwujudan sebuah karya atau program *feature*, baik persiapan secara teknis ataupun materi program. Riset dibutuhkan sebagai sumber informasi untuk pembuatan naskah sehingga mengetahui informasi apa saja yang akan disampaikan pada program. Konsep dan pengemasan program ditentukan setelah mendalami objek, sehingga tahu akan menyampaikan informasi seperti apa.

Sebuah program harus mempunyai ciri atau karakter sebagai identitas program, agar penonton lebih mudah mengingat program yang sedang ditonton. Ciri dan karakter ini akan menjadi nilai jual sebuah program. Seperti “*Culinary Trip*” menjadikan *host* wanita sebagai ciri khas program.

Proses perwujudan karya “*Culinary Trip*” telah usai. Saran yang dapat disampaikan untuk mencapai hasil karya yang lebih baik yaitu, seorang pengarah acara diharapkan memahami segala hal yang berkaitan dengan produksi, dari teori maupun teknik produksi. Pemahaman teori dapat dilakukan dengan cara membaca dari buku maupun sumber dari internet. Sedangkan teknik produksi dapat dipelajari dari praktik, sering latihan ataupun pengalaman dalam proses produksi. Seorang sutradara diharuskan memiliki jiwa pemimpin, karena proses perwujudan karya dikerjakan bersama atau dalam team. Dapat mengambil keputusan dengan cepat sehingga produksi terlaksana dengan baik dan tidak mengulur-ulur waktu. Persiapan yang matang juga dibutuhkan, mulai dari ide, riset, lokasi, *rehearsel*, produksi hingga pascaproduksi, terutama ide dan konsep karya. Selain itu, pemilihan *crew* yang tepat juga sangat dibutuhkan. Jika salah memilih *crew*, perwujudan karya akan terhambat dan tidak maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ayawaila, Gerzon R. 2010. Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi. Jakarta : FFTV-IKJ Press.
- Baksin, Askurifai. 2006. Membuat Film Indie itu Gampang. Bandung : Kataris.
- Fachruddin, Andi. 2014. Dasar – Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, Dan Teknik Editing. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Harymawan, RMA. 1993. Dramaturgi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Naratama. 2006. Menjadi Sutradara Televisi. Jakarta : PT Gramedia
- Rahma, Anita. 2016. Teknik & Etik Profesi TV Presenter. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indoensia.
- Subroto, Darwanto Sastro. 1994. Produksi Acara Televisi. Yogyakarta : Duta Wacana Press.
- Tansil, Chandra, Rhino Ariefiansyah & Tonny Trimarsanto. 2010. Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah. Jakarta : IN-DOCS
- Triono, Hendi. 2007. Langkah Awal Menjadi Presenter. Yogyakarta : Cakrawala
- Wibowo, Fred. 2007. Teknik Produksi Program Televisi. Yogyakarta : Pinus Book Publisher.