

BAB III

PROSES BERKARYA

3.1 Konsep Karya

Pembuatan tayangan “*After School: Let’s Skate!*“ ini memiliki beberapa konsep yang bekerja sebagai landasan dalam pembuatan tayangan untuk membangun satu kesatuan dan menjadikan tayangan ini menjadi tayangan yang unik seutuhnya,

Unsur audio visual berperan penting dalam program ini karena target audiens utama program ini adalah anak-anak sampai remaja dibutuhkan pendekatan audio visual yang menarik agar penonton tidak mudah bosan dalam menonton program “*After School*“ ini.

Program “*After School*“ sendiri akan fokus membahas kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan sepulang sekolah, selain episode khusus *skateboard* yang akan di produksi dalam penciptaan ini, ada juga episode yang khusus tentang membahas kegiatan bermusik, olahraga lain seperti sepakbola, memasak, sampai merajut. Program ini akan dibuat dengan se informatif mungkin karena bertujuan untuk mengajak remaja-remaja yang sepulang sekolah tidak memiliki kegiatan untuk mau mencoba berbagai kegiatan yang ada.

3.1.1 Gagasan Audio Visual

Pendekatan audio visual dalam penciptaan program televisi “*After School: Let’s Skate!*” digunakan untuk menyampaikan pesan dengan lebih kuat, menarik perhatian anak-anak, menciptakan suasana, dan mempermudah pemahaman. Gagasan audiovisual merancang konsep atau pesan komunikasi yang diekspresikan melalui kombinasi elemen visual (gambar, gerak, warna) dan audio (suara, musik, narasi) untuk menghasilkan dampak pesan yang efektif, Berikut gagasan audio visual yang digunakan di dalam program “*After School: Let’s skate!*”

3.1.1.1 Gagasan Audio

Konsep desain audio dalam program *feature magazine* ini dibuat untuk mendukung narasi dan visual, informasi yang disampaikan secara serempak lewat audio dan visual (redundan) cenderung meningkatkan kemampuan ingatan penonton terhadap konten khususnya dalam tayangan berita televisi (Fox, 2004). Ini didukung oleh metode *signal detection* yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan memori tanpa bias keputusan pengguna. dalam format *magazine*, *voice over* akan memerankan peran krusial karena *voice over* dalam program dengan format *feature magazine* digunakan untuk menuntun penonton untuk paham dengan narasi yang sedang disampaikan, selain itu juga *voice over* sangat penting dalam proses memberikan informasi-informasi yang penting.

Pemilihan lagu latar juga sangat penting mengingat target audiens utamanya ialah anak-anak sampai remaja, dibutuhkan pemilihan lagu yang dapat memberikan kesan ceria untuk menarik minat anak-anak dalam menonton tayangan ini, lagu latar dengan tema *corporate children* yang memadukan suara piano dan ukulele menghasilkan kesan ceria dan semangat untuk segmen pembuka program, selain itu lagu dengan tema *pop funk* juga digunakan untuk visual montase trik-trik saat bermain *skateboard* karena lagu dengan tema *pop funk* lebih identik dengan kegiatan *skateboard*, lagu latar juga digunakan untuk mendukung *voice over* agar lebih menarik perhatian anak Meskipun pelibatan riset langsung terhadap musik latar di TV belum ditemukan, riset lain (seperti dalam media iklan digital) menunjukkan bahwa kualitas audio yang tinggi meningkatkan respons emosional dan efektivitas pesan (Sagar, 2024).

Program “*After School*“ ini berisi beberapa *interview* yang dilakukan di tempat *outdoor* oleh karena itu pemilihan alat

recording audio juga sangat penting dikarenakan lokasi pengambilan gambar akan dilakukan di pinggir jalan. Oleh sebab itu pencipta memutuskan untuk menggunakan *Clip on* dari brand *sennheiser* dikarenakan pencipta memiliki beberapa pengalaman yang baik dalam menggunakan alat tersebut



Gambar 3. 1 Clip On Sennheiser G3 EWP 112-P
(Sumber: Sumber : <https://www.sennheiser.com/en-us> ; 2025)

3.1.1.2 Gagasan Visual

Unsur visual merupakan elemen yang esensial dalam produksi sebuah program televisi, khususnya pada format *feature magazine*. Visual menjadi media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi karena mampu menjelaskan pesan secara langsung, cepat, dan mudah dipahami, terutama oleh khalayak anak-anak. Oleh karena itu, teknik pengambilan gambar dan pemilihan efek animasi memiliki peran penting dalam memperkuat penyampaian pesan.

Visual yang dirancang dengan baik tidak hanya memperjelas informasi, tetapi juga dapat meningkatkan daya tarik program sehingga mampu mempertahankan perhatian penonton. Visual yang dinamis seperti gerakan *skateboard*, cuplikan *close-up* aksi, dan transisi cepat antar klip dapat mempertahankan perhatian audiens anak. Studi menunjukkan bahwa fitur formal seperti potongan (*cuts*) dan gerakan visual memiliki efek yang kuat dalam mempertahankan perhatian anak-anak, termasuk

yang diarahkan oleh desain pikiran mereka terhadap perubahan konten (O'Toole & Kannass, 2021). Dalam konteks program anak, penggunaan visual yang menarik, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik audiens sangat penting untuk menciptakan pengalaman menonton yang edukatif sekaligus menyenangkan.

Program ini akan menggunakan *Tone* dengan warna-warna atau *tone* netral, warna netral sendiri digunakan untuk memberikan kesan dan menciptakan suasana yang realistik. warna-warna cerah dan hangat (kuning, oranye, aksen merah muda/merah) untuk menonjolkan semangat dan daya tarik visual segmen aksi (Jain, 2020). *Tone* warna (palet, saturasi, kontras, temperatur warna) berfungsi bukan sekadar estetik ia memengaruhi mood, perhatian, dan pemahaman audiens terutama anak-anak yang lebih sensitif terhadap rangsangan visual. Studi terkini menunjukkan bahwa persepsi warna ikut menentukan prediksi emosi penonton terhadap adegan film/TV (Jain, 2020).



Gambar 3. 2 Gambar contoh color pallete
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

Format program *feature magazine* membutuhkan banyak *establish shoot* untuk mengisi visual ketika sedang membahas suatu topik, dalam setiap topik bahasan yang muncul dalam program pencipta akan menyiapkan montase-montase yang sesuai dengan topik yang sedang dibahas bertujuan untuk memberikan gambaran dari topik tersebut. Sebagai contoh

adalah saat sedang membahas tentang *event skate* maka visual yang akan muncul adalah montase *event tersebut*.



Gambar 3. 3 Contoh Referensi Montase
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

Program ini juga akan banyak mengambil gambar detail barang-barang untuk membuat program ini lebih menarik pencipta akan menggunakan pengambilan gambar yang unik dengan menggunakan lensa *fish eye* untuk trik-trik *skateboard* untuk memberikan kesan keren dan seru saat bermain *skateboard*.



Gambar 3. 4 Contoh referensi montase trick
(Sumber: Data Pencipta)

Format program ini menggunakan video beresolusi tinggi yaitu 1920 x 1080 piksel, dan aspek rasio yang digunakan adalah 16:9, dengan spesifikasi video sebagai berikut:

- *Frame Size* : 1920x1080 piksel
- *Frame Rate* : 30fps (sesuai standart televisi di Indonesia)
- *Aspect Ratio* : 16:9
- *Channel* : RGB
- Format Video : .mp4
- *Video Code* : Audio Visual
- *Audio Channel* : Stereo
- Format Audio : .mp3

3.1.2 Gagasan Narasi Cerita, dan Sinematik

3.1.2.1 Gagasan Unsur Naratif

Proses produksi pengkaryaan program tentunya terdapat unsur naratif. Menurut Pratista (2008) setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Dalam proses produksi sebuah karya program unsur naratif sendiri digunakan sebagai fundamental karena tanpa adanya unsur naratif penonton akan sulit memahami, dari penjelasan tersebut unsur naratif dalam program *feature* ini adalah :

a. Tokoh

Tokoh/karakter merupakan elemen yang sangat mendukung dalam sebuah cerita. Setiap karakter dikatakan biasanya mempunyai kekuatan, kelemahan, kelakuan, kebiasaan, tujuan yang mendefinisikan apa yang mereka lakukan. Tokoh pada program ini merupakan seorang *host* dan seorang narasumber, yang dimana narasumber pada program *Magazine* ini merupakan pemain *skateboard* remaja berprestasi di Kota Bandung.



*Gambar 2. 7 Tokoh Zaidhar atlet cilik berprestasi
(Sumber: Journals.com, 2025)*

b. Konflik

Konflik menurut (Restu Pramudita, 2025) dibagi menjadi 2 yaitu konflik internal dan eksternal pada program *feature magazine* ini konflik yang muncul adalah konflik internal ketika *host* penasaran dan ingin mencari tahu mengenai kegiatan *skateboard* anak di Kota Bandung akhirnya *host* tersebut mengunjungi beberapa tempat yang terkenal akan kegiatan *skateboards* nya sambil berusaha menginformasikan kepada penonton.

c. Setting

Setting menurut (Alexander & Tarmedi, 2013) bukan sekedar latar belakang tapi dapat membentuk suasana, memperkaya cerita dan memperkuat karakter, pada program *feature magazine* ini akan berlatar di beberapa *skatepark* di Kota Bandung. Tempat ini dipilih karena dapat memperkuat identitas narasumber yang merupakan seorang atlet *skateboard* cilik yang tumbuh di *skatepark* ini dengan begitu pemilihan setting/latar tempat di *skatepark* ini juga dapat mendukung penceritaan dalam program.



*Gambar 2. 8 Lokasi Pasupati skatepark
(Sumber: Data Pencipta, 2025)*

d. Waktu

Waktu adalah salah satu elemen fundamental yang mengatur alur, urutan, dan durasi peristiwa dalam sebuah cerita. Waktu naratif tidak selalu linier dan bisa dimanipulasi untuk membentuk pengalaman dramatik atau estetika tertentu bagi audiens. Dalam program “*After School: Let’s Skate!*” latar waktu yang digunakan adalah pagi hingga sore hari sesuai dengan yang sudah ditentukan dalam naskah.

3.1.2.2 Gagasan unsur sinematik

Unsur sinematik ini secara keseluruhan memanfaatkan teknis-teknis kamera. Unsur sinematik melibatkan variasi penempatan kamera seperti ukuran gambar (*shot size*), pergerakan (*movement*), pencahayaan (*lighting*). Baik itu untuk mendalami emosi, peran, maupun kebutuhan artistik lainnya.

a. Shot Size

Perancangan unsur sinematik sebuah karya gambar bergerak dibutuhkan ukuran atau batas ukuran perekaman kamera, tiap ukuran memiliki maksud tertentu untuk memaksimalkan informasi dan pesan yang ingin disampaikan, Setiap shot size memiliki fungsi dan artinya tersendiri

contohnya close-up (intimate proxemic) menciptakan kedekatan emosional dan empati, sedangkan long shot (public proxemic) menyampaikan informasi situasional atau konteks lingkungan (Cutting & Armstrong, 2016). Dalam pemilihan shot size ini pencipta melakukan proses *action assembly*, pencipta melakukan proses activation melalui pengalaman empiris pencipta yang sebelumnya sudah beberapa kali membuat *project* dengan tema *skateboard* dari proses activation tersebut terpilih *shot size* yang akan digunakan dalam produksi program ini adalah.

1) Wide Shot

Wide shot adalah teknik pengambilan gambar dengan cara meluas untuk mendapatkan gambar secara keseluruhan dari atas sampai bawah. Jenis *shot* ini akan banyak digunakan saat montase-montase kegiatan *skateboards*.



Gambar 3. 5 Contoh wide shot
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=jIImLgK6cxQ> , 2025)

2) Close Up

Close up adalah teknik pengambilan gambar dengan lebih detail bertujuan untuk memfokuskan gambar ke area tertentu, teknik ini akan digunakan untuk mengambil detail-detail ekspresi orang atau detail-detail papan *skateboards*.



Gambar 3. 6 Shot close up untuk mengambil detail
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

3) Medium Shot

Medium shot adalah teknik pengambilan gambar untuk mendapatkan efek dari kedua *shot* diatas, *medium shot* akan banyak digunakan saat segmen wawancara untuk menangkap detail ekspresi dengan tetap dapat memberikan konteks lingkungan di sekitarnya.



Gambar 3. 7 Contoh medium shot
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=-4SYDvR0xV8&t=56s> , 2025)

b. Rasio

Produksi program televisi modern menggunakan aspek rasio 16:9 agar visual optimal dan tetap nyaman untuk ditonton, aspek rasio untuk kamera digital adalah 16:9, yang dimana berarti panjang dan lebar gambar adalah 16:9. Karena

program ini akan didistribusikan ke stasiun televisi, maka perbandingan gambar atau aspek rasio yang akan digunakan pada program ini menggunakan aspek rasio 16:9 (*widescreen*).



*Gambar 3. 8 Resolusi HDTV 1920x1080
(Sumber: Data pencipta, 2025)*

c. Movement

Proses pengambilan gambar program *After School: Let's Skate*, digunakan beberapa teknik *camera movement* menurut (Hisham et al., 2019) camera movement dapat meningkatkan nilai visual dan mendukung naratif. Teknik *tracking handheld* digunakan pada segmen komunitas skatepark untuk menangkap dinamika dan semangat anak-anak secara natural. Teknik *panning* dan *tracking* digunakan dalam segmen Zhaidhar Maulana untuk mengikuti pergerakan atlet cilik saat berlatih. Pemilihan gerakan kamera ini disesuaikan dengan kebutuhan narasi visual, serta mempertimbangkan kenyamanan audiens anak dalam mengikuti alur tayangan. Beberapa teknik *movement* kamera ini akan digunakan pada produksi program ini, antara lain :

1) *Tracking*

Tracking merupakan pergerakan kamera yang mengikuti subjek yang bergerak, teknik pergerakan kamera ini sangat berguna saat merekam aksi-aksi pemain *skateboard*.

2) *Panning*



Gambar 3. 9 Movement Tracking

(Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=6EDehshAGDs&t=56s> ,
2025)

Panning merupakan pergerakan kamera secara horizontal dari kanan ke kiri atau sebaliknya, pergerakan kamera ini akan banyak digunakan untuk merekam seluruh kegiatan yang terjadi di tempat *shooting*.



Gambar 3. 10 Movement Panning

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=jIImLgK6cxQ> , 2025)

d. Pencahayaan

Pencahayaan berfungsi sebagai elemen naratif yang menghidupkan suasana emosional dan mempertegas alur cerita visual, (Gayatri Puspitasari et al., 2016) . *Lighting* juga mengalami perubahan fungsi yang awalnya hanya sebagai penerangan, menjadi sebuah pesan nonverbal. Pencahayaan pada program ini akan memanfaatkan cahaya matahari atau cahaya alami, karena dengan *setting* tempat yang sepenuhnya di luar ruangan (*outdoor*), cahaya matahari dirasa sudah cukup.

3.2 Langkah-langkah penciptaan

Proses penciptaan sebuah karya program *feature magazine* tentunya akan melalui berbagai proses sebelum pada akhirnya menjadi satu tayangan yang utuh. proses yang akan digunakan dalam pembuatan program *feature magazine* ini mengacu pada teori produksi televisi Alan Wurtzel. Menurut Alan Wurtzel ada 4 tahap baku yang menjadi *Standart Operational Procedure* (SOP) dalam produksi program televisi, yaitu pra produksi, *Set up* dan *Reherseal*, produksi, dan pasca produksi, (Wurtzel & Rosenbaum, 1995).

3.2.1 Pra-Produksi

Tahap Pra-Produksi sangat penting dalam perencanaan sebuah penciptaan program televisi karena akan sangat berpengaruh terhadap proses-proses selanjutnya (Rahmadani Ansori & Perdini Putri, 2021), tahap awal penciptaan program ini diawali dengan pemilihan ide cerita yang akan diangkat.

Setelah ide cerita ditentukan, karena ini adalah sebuah produksi program *feature magazine*, tahap selanjutnya adalah melakukan riset dan observasi, lalu setelah itu masuk ke pembuatan *script* atau naskah cerita yang akan dijadikan pembatas penggalian informasi pada produksi program *feature magazine* ini.

Pencipta akan mencari referensi pada proses pra produksi yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengambilan gambar, baik gambar pada saat wawancara narasumber maupun pengambilan *stock shot footage*. Sehingga pada dasarnya tahapan pra produksi ini adalah tahapan yang berguna untuk mengurangi kesalahan atau meminimalisir kurangnya koordinasi dan komunikasi antar kru agar mampu melaksanakan tugasnya masing-masing.

3.2.1.1 Ide dan gagasan

Penciptaan program "*After School*" diawali dari keinginan pencipta untuk menghadirkan program televisi dengan tema hobi yang informatif dan edukatif, hadir sebagai sebuah tayangan televisi *feature magazine* yang menampilkan kegiatan positif anak-anak di luar jam sekolah. Program ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki misi edukatif dan motivatif untuk mendorong anak-anak menemukan potensi diri mereka melalui kegiatan yang positif.

Episode “*Let’s Skate!*“ ini dibuat pencipta sebagai usaha memberikan informasi mengenai serunya kegiatan *skateboards* khususnya *skateboards* anak di kota bandung yang pada saat ini sedang mengalami peningkatan. Mulai dari semakin banyak anak yang tertarik dengan kegiatan *skateboards* sampai banyaknya anak-anak berprestasi yang terus bermunculan dari komunitas *skateboard* di Kota Bandung.

3.2.1.2 Observasi

Observasi yang dilakukan pencipta dalam produksi program “*After School : Let’s Skate*“ ini diawali dengan bertemu salah satu orang tua dari *skaters* anak berprestasi di Kota Bandung yaitu Hani Royani ibu dari *skaters* cilik Zhaidhar Maulana yang dirasa

pencipta lebih mengenal dunia *skateboards* anak di kota bandung ini. Observasi awal tersebut dilakukan untuk mengetahui perkembangan *skateboard* anak di Kota Bandung. Lalu observasi kedua adalah dengan bertemu salah satu pelatih di *Fat Free City skateschool* yaitu Adhi Handiyana dalam observasi kedua ini pencipta mengajukan pertanyaan seputar manfaat *skateboards* bagi anak-anak sampai remaja, lalu pengaruh *skateboards* terhadap kehidupan si anak.

3.2.1.3 Naskah

Naskah membantu tim produksi berpikir kreatif dan menjadi panduan dalam bekerja. Dengan naskah, tim bisa menyusun jadwal pengambilan gambar, *editing*, dan merencanakan anggaran. Naskah juga perlu memiliki narasi yang mudah dipahami agar pesan dapat sampai ke penonton.

SEGMENT 1 – KOMUNITAS TERBUKA SKATEBOARD (Durasi: 5 menit*)

Waktu	Deskripsi	Jenis Shot	Audio / Dialog
1:00–1:30	Anak-anak bermain skate di taman	Wide shot, low angle shot	Natural sound
1:30–3:30	Wawancara Komunitas (cutaway: mereka latihan)	MCU, over shoulder	<p>Kalau kamu jalan-jalan ke taman-taman kota di Bandung, jangan kaget kalau lihat anak-anak meluncur lincah di atas papan beroda!</p> <p>Skateboard bukan cuma soal gaya atau atraksi. Buat anak-anak Bandung, ini adalah cara mereka</p>

Gambar 3. 11 Naskah Program
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

3.2.1.4 Timeline Produksi

Timeline produksi program “*After School : Let’s Skate*” disusun secara terstruktur, mencakup tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi dengan durasi yang disesuaikan agar setiap proses berjalan efektif dan sesuai jadwal.

AFTER SCHOOL PROJECT TIMELINE

Kegiatan	April				May				June				July			
Pra Produksi	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Riset		1	2													
Pembuatan Naskah			1	2	3	4										
Membuat Jadwal Shooting					1	2										
Merancang Anggaran Produksi						1	2	3								
Pre Production Meeting							1	2	3							
Produksi	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Shooting Segmen 1 dan 2							1	2	3							
Rough Cut Segmen 1 dan 2								1	2	3	4					
Shooting Segmen 3 dan 4								1	2	3	4					
Take Voice Over								1	2	3	4					
Pasca Produksi	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Offline Editing								1	2	3	4					
Online Editing & Rendering								1	2	3	4					

Gambar 3. 12 Timeline Project
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

3.2.1.5 Rancangan Anggaran Biaya

Budgeting dalam program “*After School: Let’s Skate!*” disusun berdasarkan kebutuhan setiap tahap produksi, meliputi peralatan, kru, lokasi, konsumsi, serta kebutuhan teknis lainnya, agar pelaksanaan berjalan efisien dan sesuai dengan skala produksi.

Rancangan Anggaran Biaya Produksi AFTER SCHOOL

NO	Item	Jumlah	Price	Notes
1	Clip On Sennheiser G3	3	Rp. 450.000	Sewa
2	Makan Kru dan Talent	10 X 2 Day	Rp. 700.000	2 Hari Shooting
3	Baterai AAA	5 Pack	Rp. 225.000	
4	Fee Talent	1	Rp. 750.000	
5	Motion Graphic		Rp. 500.000	
Total			RP. 2.625.000	

Gambar 3. 13 Rancangan Biaya Produksi
(Sumber: Data Pencipta, 2025)

3.2.1.6 Peralatan

Berikut list peralatan yang akan digunakan dalam proses produksi program “After School: Let’s Skate!”.

Tabel 3. 1 Tabel list alat produksi

No	Nama Barang	Asal
1	Sony FX30	Pinjam Silentmarry
2	Sony A6400	Pinjam Silentmarry
3	Sony A6400	Pinjam Silentmarry
4	Batre NP-FZ100	Pinjam Silentmarry
5	Batre NP-W50	Pinjam Silentmarry
6	Memory Card Sandisk Extreme Pro 128gb	Pinjam Silentmarry
7	Memory Card Sandisk Ultra 32gb	Pinjam Silentmarry
8	Zoom H6N	Pinjam Silentmarry
9	ND Filter & Step Up Ring	Pinjam Silentmarry
10	Lensa Sony FE 50mm 1.8	Pinjam Silentmarry
11	Lensa Sony FE 35mm 2.0	Pinjam Silentmarry
12	Tripod E-image	Pinjam Silentmarry

13	Tripod	Pinjam Silentmarry
14	Stabilizer DJI Ronin RS3	Pinjam Silentmarry
15	Godox TL-60W	Pinjam Silentmarry
16	Clip on Sennheiser G3	Sewa

(Sumber : Data Pencipta ; 2025)

3.2.1.7 Lokasi

Ada beberapa lokasi yang digunakan dalam produksi program “*After School: Let’s Skate!*” pemilihan lokasi ini adalah untuk menunjang aspek sinematik dan memaksimalkan informasi yang ingin disampaikan.

Tabel 3. 2 Tabel Lokasi shooting program

No.	Lokasi	Alamat
1.	Pasupati Skatepark	Jl. Tamansari No.66, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132
2.	Papuri X Sport	Babakan Penghulu, Kec. Cinambo, Kota Bandung, Jawa Barat
3.	Kampus Universitas Pendidikan Indonesia	Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

(Sumber: Data Pencipta, 2025)

3.2.1.8 Wardrobe dan Property

Wardrobe dan *property* sangat penting untuk produksi program televisi karena dapat digunakan untuk memberikan kesan tertentu kepada penonton. Berikut adalah *wardrobe* dan *property* yang digunakan dalam program “*After School: Let’s Skate!*”:

Referensi *Style Wardrobe host* :



Gambar 3. 14 Gambar referensi style wardrobe host
(Sumber: id.pinterest.com/pin/394557617365797576/)

- Kaos *Oversize*



Gambar 3. 15 Gambar Kaos Oversize Putih
(Sumber: id.pngtree.com/freepng/t-shirt-mockup-front-white-t-shirt-white-t-shirt-front_14178628)

- Celana *Cargo Oversize*



Gambar 3. 16 Gambar Celana Cargo
(Sumber: www.pngall.com/cargo-pant-png)

- Jaket *denim*



Gambar 3. 17 Gambar Jaket Denim
(Sumber: www.pngkit.com/bigpic/u2r5r5e6e6i1y3q8)

- Papan *Skateboard*



Gambar 3. 18 Gambar Skateboard
(Sumber: pngimg.com/image/102700)

3.2.2 Produksi

Tahapan selanjutnya adalah produksi, pada tahap produksi program semuanya akan berpedoman pada rencana yang sudah disusun pada tahap pra produksi, atau dalam kata lain pada tahapan ini pemindahan desain seperti ide cerita, *script*, dan lain-lain yang telah dibuat di masa pra produksi dikembangkan menjadi sebuah gambar bergerak (Susanti & Ratmita, 2020).

Pencipta memutuskan untuk membagi jadwal pengambilan gambar yaitu 1 hari untuk segmen 1 dan 2 lalu 1 hari untuk segmen 3 dan 4, segmen 1 dan 2 bertempat di Pasupati skatepark dan segmen 3 dan 4 bertempat di Papuri X sport skatepark.

Pencipta juga berusaha untuk mengambil momen-momen yang menarik untuk diambil seperti momen *mini event* yang diadakan di *Pasupati Skatepark*, lalu pada masa produksi ini juga pencipta memastikan semua kebutuhan gambar untuk penyampaian informasi diambil secara maksimal. Seperti *establish shot skatepark*, *stock shoot* kegiatan di *skatepark*, dan pengambilan *shot detail*. Pada masa produksi ini juga akan dilakukan *rough cut editing* oleh pencipta sendiri untuk mengetahui apa yang masih kurang dan harus diambil di proses *shooting* setelahnya.

3.2.3 Pasca Produksi

Proses akhir dalam produksi program televisi adalah proses pasca-produksi, dalam proses ini akan dilakukan beberapa tahapan mulai dari menyatukan video dan audio yang telah di ambil selama proses produksi, seluruh video dan audio akan disusun dengan rapi dan menjadikannya tayangan yang utuh mulai dari *opening* sampai *closing*, lalu penambahan *voice over* untuk memaksimalkan informasi yang ingin disampaikan oleh tim produksi, setelah itu juga akan ditambahkan musik latar untuk membentuk suasana dari program. Dalam tahap ini pencipta yang akan

mengerjakan tahap penyatuan gambar agar sesuai dengan apa yang pencipta inginkan, setelah itu proses *motion graphic* akan dikerjakan oleh rekan pencipta dengan tetap diawasi secara langsung oleh pencipta agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

3.2.3.1 Tata letak (*layout*)

Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

a. *Layout Judul*



Gambar 3. 19 Gambar layout judul
(Sumber: Data Pencipta ; 2025)

b. *Layout Lower Third*



Gambar 3. 20 Gambar layout lower third
(Sumber: Data Pencipta ; 2025)

Faishal Afif Abdur Rafi, 2025

PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “AFTER SCHOOL EPISODE 3 BERJUDUL: LET’S SKATE” MENGGUNAKAN STRATEGI PESAN BERBASIS TEORI ACTION ASSEMBLY JOHN O’GREENE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2.3.2 Logo Program

Menurut (Said, 2020) logo berasal dari kata *logotype* yang berarti sebuah huruf atau sebuah plat yang dicetakkan dan memiliki makna Logo yang akan digunakan untuk program ini menggunakan *genre pop art* dengan ciri-ciri penggunaan warna cerah dan kontras tinggi, pemilihan *genre pop art* untuk *grand design* program ini digunakan untuk memberikan kesan ekspresif, energik, ceria dan kreatif kepada anak-anak dan remaja, dengan unsur visual tersebut diharapkan dapat membuatnya terasa dekat dengan remaja dan anak-anak. Kombinasi visual *pop art* dan *doodle* juga mencerminkan karakter anak muda masa kini.



*Gambar 3. 21 Gambar logo program
(Sumber: Data Pencipta ; 2025)*

3.2.3.3 Tipografi

Program ini menggunakan *style* tipografi khusus untuk memberikan kesan tertentu sesuai keinginan produser.

a. *Hawaiian Kids: Font Headline*



Gambar 3. 22 Gambar font Hawaiian Kids
(Sumber: Data Pencipta ; 2025)

Penggunaan *font hawaiian kids* untuk memberikan kesan kasual,kreatif, dan ekspresif untuk anak-anak

b. *Danger Agenda: Font Sub-Headline*



Gambar 3. 23 Gambar Font Danger Agenda
(Sumber: Data Pencipta ; 2025)

Penggunaan *font Danger Agenda* untuk memberikan kesan urban atau *street* karena episode 3 membahas kegiatan *skateboard*.

3.2.3.4 Khalayak Sasaran

Diperlukan beberapa segmentasi untuk menyampaikan informasi mengenai kegiatan *skateboards* anak di Indonesia dengan cara yang mudah dipahami oleh khalayak sasaran, di antaranya:

1. Demografis

Usia : 8-15 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

SES : Semua Kalangan

Agama : Semua Agama

2. Geografis

Masyarakat perkotaan

3. Psikografis

- a. Orang yang memiliki keinginan untuk mencari informasi.
- b. Orang yang semangat mencari hal-hal baru.
- c. Orang yang senang berkumpul.

Dari segmentasi tersebut dampak psikologis yang diharapkan adalah:

a. Meningkatkan Rasa Percaya Diri (*Self-Efficacy*)

Dengan menampilkan figur sebaya yang mampu menguasai trik *skateboard*, penonton anak-anak diberikan model perilaku yang dapat ditiru. Menurut Bandura (1997), observasi terhadap keberhasilan orang lain yang memiliki kesamaan karakteristik dapat meningkatkan keyakinan diri (*self-efficacy*). Dalam *Action Assembly*, hal ini termasuk tahap retrieval dari memori pengalaman yang relevan, di

mana penonton mengaitkan pesan visual tersebut dengan kemampuan mereka sendiri.

b. Menstimulasi Kreativitas dan Imajinasi

Motion grafis berwarna cerah, sudut pengambilan gambar dinamis, dan adegan *freestyle skateboard* menjadi stimulus visual yang memicu *cognitive assembly* untuk menciptakan asosiasi kreatif. Penelitian Amabile (1996) menunjukkan bahwa kombinasi pengalaman visual dan tantangan fisik dapat memicu proses berpikir kreatif.

c. Membangun Ketahanan Mental (Resilience)

Adegan kegagalan sebelum berhasilnya trik *skateboard* menampilkan narasi trial and error yang mendorong penonton memahami pentingnya kegigihan. Dalam *Action Assembly*, momen ini merupakan *integration* antara pesan visual (jatuh-bangun latihan) dan pesan audio (musik yang membangun semangat) untuk menanamkan pola pikir *growth mindset* (Dweck, 2006).

d. Memperkuat Identitas Sosial dan Rasa Kebersamaan

Penyajian komunitas *skateboard* anak Bandung berfungsi sebagai *social cue* yang mengaktifkan identitas kelompok (Tajfel & Turner, 1986). Dalam konteks *Action Assembly*, *environmental cues* ini menjadi bagian dari konstruksi makna yang memperluas kesadaran penonton akan nilai kebersamaan.

e. Menanamkan Disiplin dan Konsistensi

Proses belajar trik yang memerlukan pengulangan menjadi pesan implisit tentang disiplin. Pesan ini diperkuat oleh penggunaan musik ritmis yang konsisten, sehingga secara audio membantu *reinforcement* terhadap pesan visual.

3.2.3.5 Alur Distribusi

Alur distribusi “*After School*“ adalah saluran televisi lokal dengan target penonton anak-anak hingga remaja yang berdomisili diperkotaan besar, dan mempertimbangkan kemudahan untuk memperoleh akses, juga dengan melihat semakin sedikitnya program anak-anak yang memiliki tema ‘hobi’.

Selain saluran televisi program ini juga akan diunggah di media sosial seperti *Youtube*, maupun platform-platform *over the top* (OTT) sehingga memudahkan akses untuk anak-anak pada masa kini yang lebih aktif secara *online*.

3.2.3.6 Sponsorship

Episode *Let's Skate* dalam program *After School* membuka peluang bagi sponsor untuk terlibat sekaligus memasarkan produk mereka. Adapun sejumlah kriteria dan target sponsor yang diharapkan, antara lain:

Tabel 3. 3 Tabel Kriteria sponsorship

No.	Produk	Kriteria
1.	Produk Fesyen  <i>Gambar 3. 24 Gambar contoh produk fashion</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)	Produk ini dapat menjadi sponsor utama karena <i>skateboard</i> dekat sekali dengan budaya <i>street wear</i> .
2.	Makanan dan minuman	Produk ini dapat dimunculkan dibeberapa segmen.

(Sumber: Data Pencipta, 2025)

Selanjutnya, pencipta memberikan beberapa opsi format bagi sponsor, antara lain:

Tabel 3. 4 Tabel Format sponsorship

No.	Format Sponsor	Deskripsi
1.	<p><i>Product Placement</i></p>  <p><i>Gambar 3. 25 Gambar contoh shot product placement</i> (Sumber: Data Pencipta, 2025)</p>	Produk bisa ditempatkan dibeberapa <i>shot</i> sesuai kesepakatan.

(Sumber: Data Pencipta, 2025)

3.2.3.7 Episode Lanjutan

Program *After School: Let's Skate* merupakan salah satu episode dalam rangkaian program *After School* yang secara keseluruhan memiliki 10 episode dengan tema komunitas kreatif yang ada di Kota Bandung, diantaranya:

Tabel 3. 5 Tabel Daftar episode lanjutan

No.	Judul Episode
1.	<i>Drawing The Future in Taman Film bandung</i>
2.	<i>Persib Bandung Academy Ball of Dreams</i>
3.	<i>Let's Skate! In Pasupati Skatepark</i>
4.	<i>Cooking The Future with Dapur anak pintar</i>
5.	<i>The Martial Arts in Bandung Karate Club</i>
6.	<i>Let's Farm in Eco Camp Lembang</i>
7.	<i>Let's Dance! with Bandung dance crew junior</i>
8.	<i>Jump Shoot! With Bandung Utama Basketball Club</i>
9.	<i>Let's Play melody with Sekolah musik nusantara</i>
10.	<i>Let's Explore History! In Bandung Geological Museum</i>

(Sumber : Data Pencipta ; 2025)