



Peran Penulis Naskah Dalam Pembuatan Program Feature Kuliner “Rasa Nusantara” Edisi Warung Mjs

Annisa Cikal Kartika Putri Madya¹, Muhammad Darwinsyah²

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Inter Studi

annisacikal11@gmail.com

emdarwinsyah@gmail.com

Alamat: Jl Wijaya II No 62 Jakarta 12160

Abstract - Indonesia can be said to be a place rich in culinary delights because there are various types of cuisine in each region, both in the form of heavy meals and snacks. The progress of increasingly modern times has more or less influenced the decline in the popularity of several typical Indonesian foods. Television must develop more creativity in Indonesian culinary feature programs. Therefore, a culinary feature program entitled "Rasa Nusantara" Warung MJS edition was created. This feature program will provide information about unique culinary locations in the archipelago with an exploration of the themes of these places which are characteristic. This program is not only informative, but has the impact of inviting the audience to learn more about the variety of typical Indonesian foods. In this program, the creator of the work acts as a script writer, where his duties involve the ability to develop an idea into a script, create a treatment, create a list of questions for interviewing sources, and compose the script. The general benefits include adding to Indonesian culinary tourism shows, as well as providing alternative entertainment for viewers of this program. The creator of the work hopes that with this culinary feature program the younger generation will participate in preserving Indonesia's culinary riches.

Keywords: *program feature, culinary, scriptwriter*

Abstrak - Indonesia dapat dikatakan tempat yang kaya akan hidangan kuliner karena terdapat beragam jenis masakan di setiap daerah, baik dalam bentuk makanan berat maupun camilan. Kemajuan zaman yang semakin *modern*, sedikit banyaknya telah berpengaruh pada penurunan popularitas beberapa makanan khas nusantara. Televisi harus lebih mengembangkan kreatifitas pada program *feature* kuliner nusantara. Maka dari itu terciptalah program *feature* kuliner berjudul “Rasa Nusantara” edisi Warung MJS. Program *feature* ini akan memberikan informasi tentang lokasi kuliner nusantara yang unik dengan eksplorasi tema dari tempat tersebut yang menjadi ciri khas. Program ini bukan hanya informatif saja, tetapi memiliki dampak untuk mengajak penonton untuk lebih mengenal ragam makanan khas nusantara. Dalam program ini pencipta karya berperan sebagai penulis naskah, dimana tugasnya melibatkan kemampuan untuk mengembangkan ide atau gagasan menjadi sebuah naskah, membuat *treatment*, membuat daftar pertanyaan untuk wawancara narasumber, dan menyusun naskah. Adapun manfaat secara umum yaitu menambah tayangan wisata kuliner nusantara, serta menjadi hiburan alternatif bagi penonton program ini. Pencipta karya berharap dengan adanya program *feature* kuliner ini agar generasi muda turut serta dalam melestarikan kekayaan kuliner Indonesia.

Kata Kunci: *program feature, kuliner, penulis naskah*

PENDAHULUAN

Pertumbuhan pesat teknologi informasi pada zaman globalisasi sekarang ini telah memberikan sejumlah keuntungan dalam kemajuan di berbagai bidang, termasuk di media penyiaran seperti televisi berbasis elektronik. Perkembangan alat komunikasi ini juga membawa tantangan baru dalam mengembangkan program-program kreatif, di mana pendekatan yang diambil dalam program-program tersebut menjadi bagian tak terpisahkan dari evolusi media penyiaran (Baker, 2011).

Televisi adalah jenis media yang menggabungkan penglihatan dan pendengaran, juga dikenal sebagai media *audio visual* yang berarti penonton tidak hanya mengamati gambar yang

Received Juli 30, 2024; Accepted Agustus 05, 2024; Published September 30, 2024

* Annisa Cikal Kartika Putri Madya , annisacikal11@gmail.com

ditampilkan, tetapi juga mendengar suara dan meresapi narasi yang terkait dengan gambar tersebut (Badjuri, 2010). Sebagai saluran yang menggabungkan aspek *audio* dan *visual*, televisi merupakan salah satu bentuk media massa yang memiliki dampak signifikan dalam menyampaikan informasi (Bala et al., 2022). Hal ini karena televisi mampu secara efektif mengkomunikasikan pesan melalui penggunaan gambar, gerakan, warna, dan suara untuk menarik perhatian penonton. Daya tarik televisi juga terletak pada kemampuan penonton untuk memilih program sesuai preferensi mereka, mengingat beragamnya program yang diproduksi dan disiarkan oleh berbagai stasiun televisi. Stasiun televisi rutin menghadirkan beragam jenis program setiap hari, termasuk program *feature* sebagai salah satu contohnya.

Konsep tayangan *feature* tetap menjadi salah satu elemen yang umumnya diterapkan dalam menyediakan informasi, sumber inspirasi, dan pendidikan melalui media televisi. Perkembangan konsep dan pelaksanaan media penyiaran program *feature* semakin maju berkat digitalisasi (Dewi & Adi, 2016). Oleh karena itu program *feature* harus menarik penonton sesuai dengan perkembangan digitalisasi. Program *feature* bisa dihadirkan dengan cara yang kreatif melalui perpaduan unsur budaya dan sinematik, menghasilkan pengalaman yang menghibur bagi penonton dan juga memahami pesan-pesan yang tersembunyi di dalamnya.

Pada era generasi Z saat ini kebanyakan anak muda lebih fokus mencari restoran yang bertema menarik dan kekinian untuk mengambil foto pada saat mengunjungi tempat tersebut yang kemudian diunggah ke media sosial. Pencipta karya melihat anak muda juga cenderung memilih tempat yang memiliki konsep fenomena yang menarik, nyatanya hal ini berdampak pada sosial, terutama gaya hidup serta pola konsumsi (Fauzi et al., 2017). Berdasarkan hal tersebut, orang-orang yang berusia antara 15 hingga 26 tahun seringkali memanfaatkan berbagai jenis media massa seperti televisi, internet, dan radio untuk mencari tempat atau restoran yang menarik (Sikunantindi, 2019). Namun, perlu dicatat bahwa masakan Indonesia memiliki peran yang signifikan dalam kebudayaan nasional Indonesia. Oleh karena itu, penting bagi industri kuliner budaya untuk mengembangkan kreativitas dalam mempromosikan makanan khas nusantara agar tetap relevan dan menarik bagi generasi muda.

Berbicara mengenai kuliner nusantara, Indonesia memiliki beragam hidangan yang khas dari setiap wilayah, termasuk makanan berat dan camilan. Sebagai negara yang beraneka ragam, penting untuk melestarikan kebudayaan ini karena ciri khas yang dimiliki budaya kita adalah salah satu cara bagi dunia untuk mengenal identitas bangsa Indonesia. Indonesia membentang luas dari Sabang sampai Merauke yang mencakup ribuan pulau, ditempati oleh berbagai suku, adat, dan kebiasaan yang beraneka ragam. Keragaman ini mencakup budaya, agama, dan khususnya, beragam kuliner nusantara. Hidangan-hidangan ini memainkan peran

penting dalam warisan budaya, menambah nilai penting masakan Indonesia dalam konteks kebudayaan nasional Indonesia (Wirochadi & Darwinsyah, 2021). Indonesia dapat dikatakan tempat yang kaya akan hidangan kuliner karena terdapat beragam jenis masakan di setiap daerah, baik dalam bentuk makanan berat maupun camilan.

Makanan yang memiliki ciri khas dapat muncul melalui cara penyajiannya, cara pelayanannya, atau inovasi pada rasanya yang dapat menarik perhatian konsumen. Untuk mencapai daya tarik konsumen, para pelaku bisnis kuliner perlu mengembangkan berbagai produk pangan dengan mengedepankan penampilan, tekstur, aroma, bentuk, warna, dan rasa yang menarik. Selain aspek *visual* dan rasa makanan, tema tempat makan juga menjadi faktor yang memikat konsumen. (Sikunantindi, 2019)

Warung MJS merupakan salah satu tempat makan dengan sajian khas nusantara dengan tema yang unik. Warung MJS singkatan dari Mbah Jingkrak Setiabudi. Sesuai dengan konsep lama, Warung MJS menawarkan hidangan khas nusantara yang kaya akan keberagaman rempah-rempah. Sebagian besar menu yang ditawarkan adalah makanan khas Jawa Sunda, dengan nama-nama hidangan yang agak unik, dan semua disajikan dalam gaya prasmanan di atas wadah yang antik. (<https://travelingyuk.com/warung-mjs-jakarta/92984/>)

Kemajuan zaman yang semakin *modern*, sedikit banyaknya telah berpengaruh pada penurunan popularitas beberapa makanan khas nusantara. Televisi harus lebih mengembangkan kreatifitas pada program *feature* kuliner nusantara dan hal tersebut membutuhkan keterlibatan media televisi yang mampu menyediakan informasi mengenai kuliner nusantara yang bukan hanya dari segi tempat atau makanan dan minumannya saja yang menarik, tetapi dengan tumbuh kembangnya digitalisasi pemilihan konsep semakin beragam juga dari segi kreatifitas penulisan naskah, *audio visual*, dan *editing* hasil tayangan yang dibuat. Maka dari itu pencipta karya ingin membuat program *feature* kuliner berjudul “**Rasa Nusantara**”. Program *feature* kuliner ini akan menyajikan informasi yang membahas tentang beragam macam makanan khas nusantara. Selain itu, program *feature* ini akan memberikan informasi mengenai makanan khas nusantara, seperti rasa makanan, harga, dan lain-lainnya, dan bukan hanya dari segi *host* nya saja, tetapi juga dari konsumen.

Perkembangan stasiun televisi swasta yang berkembang dengan cepat mendorong kebutuhan akan program-program tontonan berkualitas. Oleh karena itu, peran seorang penulis naskah menjadi semakin penting. Seorang penulis naskah berperan sebagai *creator* yang merangkai cerita, *scenario*, atau *script* untuk tayangan *audio visual*. Penulis naskah perlu memiliki kemampuan untuk menggambarkan bagaimana tulisannya akan diterjemahkan

menjadi tontonan *feature*. Ini mengharuskan kemampuan dalam membayangkan gambaran *visual* yang akan dihasilkan oleh tulisannya, agar tayangan tersebut menarik minat penonton. Kualitas dari program *feature* sangat bergantung pada kualitas naskah yang dibuat. Seorang penulis naskah perlu memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang dapat meningkatkan nilai tayangan, sambil tetap menjaga keterkaitannya dengan topik yang diangkat, memberikan informasi, dan menghindari rekayasa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam pembuatan karya ini adalah “bagaimana peran penulis naskah dalam pembuatan program *feature* perjalanan kuliner Rasa Nusantara edisi Warung MJS?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari pembuatan karya ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran penulis naskah dalam pembuatan program *feature* perjalanan kuliner Rasa Nusantara edisi Warung MJS.

Pencipta karya berharap program *feature* kuliner “Rasa Nusantara” dapat memberikan manfaat baik secara akademis dan praktis. Dari segi akademis, tujuan pembuatan program *feature* ini adalah untuk melengkapi kajian ilmiah dalam bidang ilmu komunikasi dan penerapannya, terutama dalam aspek penyiaran yang diimplementasikan pada program *feature* ini. Kemudian dari segi praktisnya, diharapkan program ini mampu menyuguhkan program *feature* kuliner yang inovatif. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan kontribusi dalam penyampaian informasi mengenai beragam masakan nusantara yang ada di Indonesia.

TINJAUAN LITERATUR

Karya Sebelumnya

Sebelum memutuskan untuk membuat program *feature* mengenai kuliner, pencipta karya mempelajari beberapa studi terhadap beberapa program *feature* kuliner yang sudah ada. Berikut adalah karya-karya sebelumnya sebagai referensi untuk membuat karya ini.

Karya yang pertama berjudul “Citra Rasa Indonesia”, referensi ini diambil dari jurnal Prosiding Jurnalistik, UNISBA tahun 2021. Karya ini merupakan tugas akhir berbentuk program *travelogue feature* yang dimaksudkan untuk memperkenalkan makanan khas tradisional Indonesia. Dalam program *feature* ini, seorang *host* akan berperan sebagai konsumen yang menggambarkan cita rasa makanan dan suasana di Baso Aci Akang, serta melakukan wawancara dengan pemilik dan juru masaknya. (Wirochadi & Darwinsyah, 2021).

Karya yang kedua berjudul “Kurma (Kuliner Kaki Lima)”, referensi ini diambil dari jurnal Prosiding Jurnalistik tahun 2021. Karya ini merupakan sebuah program *feature* kuliner yang memperkenalkan makanan kaki lima di Indonesia yang beranekaragam. Beragamnya hidangan khas Indonesia berasal dari banyaknya budaya yang tersebar di setiap daerah,

terutama dalam konteks makanan kaki lima yang sedang mengalami pertumbuhan signifikan di Indonesia, terutama di wilayah Jakarta. (Syahputra & Darwinsyah, 2021).

Karya yang ketiga berjudul “TABLE STORY”, referensi ini diambil dari jurnal *Inter Community Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Interstudi* tahun 2019. Karya ini merupakan sebuah program yang penuh dengan informasi, inspirasi, dan edukasi tentang dunia kuliner, termasuk hidangan dan lokasinya. Jenis program ini adalah *feature* perjalanan yang menghadirkan berbagai ragam makanan unik yang ada di Indonesia. Selain menjelajahi makanan, program ini juga memberikan wawasan mendalam mengenai tema kuliner dan karakteristik tempat yang menjadi latar belakangnya, menonjolkan keunikan yang menjadi ciri khas tempat tersebut. (Sikunantindi, 2019).

Karya yang keempat berjudul “ITS MY JOURNEY”, referensi ini diambil dari jurnal *Ilmu Komukasi AKRAB* tahun 2022. Karya ini merupakan program *feature* dimana penulis sebagai penulis naskah bersama dengan sutradara mengangkat Desa Wisata Kembangarum menjadi karya program *feature*. Dalam karya ini penulis menerapkan teknik penulisan naskah naratif karena sangat tepat dengan jalan ide cerita yang bervariasi dan dapat menjelaskan sebuah wisata kepada pemirsa sehingga pemirsa dapat menikmati dan merasakan *euphoria* dengan menonton program *feature* wisata di Desa Kembangarum yang dibawakan oleh *host* dalam program tersebut. (Dyatri et al., 2022)

Karya yang kelima berjudul “BALI SANTHI INEWS BALI”, referensi ini diambil dari jurnal *Calaccitra* tahun 2022. Karya ini adalah sebuah dokumenter film yang fokus pada seni budaya Bali. Program Bali Santhi ini menunjukkan tahap-tahap upacara adat Bali, mulai dari permulaan hingga akhir acara, melibatkan berbagai upacara adat Bali yang akurat dan menarik. Produksi program ini juga melibatkan kontribusi yang penting dari penulis naskah dalam mengembangkan ide yang ada. (Bala et al., 2022)

Komunikasi Massa

Dalam keterangan yang diambil dari buku “Komunikasi Massa” yang ditulis oleh Drs. Wawan Kuswandi, JB. Wahyudi mengartikan bahwa komunikasi massa media televisi sebagai interaksi komunikatif antara pengirim pesan dan penerima pesan (massa) melalui perantara televisi (Kuswandi, 2008). Komunikasi massa juga bisa diartikan sebagai suatu rangkaian komunikasi di mana pesan berasal dari sumber yang memiliki otoritas dan ditujukan kepada publik secara meluas melalui perangkat mekanis seperti televisi, radio, dan film (Cangara, 2004).

Pendefinisian komunikasi massa yang paling sederhana, seperti yang dijelaskan oleh (Rakhmat, 2003), adalah bahwa komunikasi massa mengacu pada penyampaian pesan melalui media massa kepada khalayak yang luas. Dari pendefinisian tersebut, dapat dipahami bahwa komunikasi massa bergantung pada penggunaan media massa sebagai alat komunikasinya. Oleh karena itu, walaupun pesan komunikasi diarahkan kepada audiens yang besar, seperti acara pertemuan besar di lapangan terbuka dengan partisipan ribuan orang, jika tidak mengandalkan media massa sebagai perantara, maka hal tersebut tidak dapat disebut sebagai komunikasi massa (Ardianto et al., 2007).

Melihat perbedaan definisi komunikasi massa, tidak terlihat adanya perbedaan mendasar. Ini telah memberikan pemahaman yang nyata mengenai makna komunikasi massa, yakni jenis komunikasi yang ditujukan kepada beragam audiens yang tersebar, melalui penggunaan media massa seperti koran, majalah, televisi, radio, dan internet, sehingga pesan yang sama dapat diterima oleh banyak orang secara bersamaan.

Televisi

Asal mula istilah televisi berasal dari penggabungan kata dalam bahasa Yunani “*tele*” yang berarti “jauh” dan “*vision*” yang berarti “penglihatan”. Jadi, ini dapat diinterpretasikan sebagai sesuatu yang memungkinkan penonton melihat gambar dan suara dari tempat yang jauh dari studio TV. Televisi bukanlah produk yang langsung tercipta oleh satu individu, melainkan melibatkan berbagai ahli yang bekerja dalam beberapa tahun untuk menemukannya. Pada tahun 1831, Joseph Henry dan Michael Faraday memainkan peran penting dalam penemuan ini, yang berhubungan dengan hukum gelombang elektromagnetik, dan pencapaian mereka menandai permulaan era komunikasi elektronik. Dampak dari penciptaan televisi menyebabkan transformasi dunia dengan kecepatan yang luar biasa. Standar penyiaran seperti NTSC, PAL, dan SECAM digunakan di seluruh dunia. (Zoebazary, 2010)

Program Televisi

Program acara televisi terbentuk melalui penyatuan elemen suara dan gambar yang diatur menjadi suatu program *audio visual*, lalu disebarkan kepada penonton melalui media dengan bentuk *audio visual* atau format program televisi (Herry Kuswita, 2014). Program acara televisi juga merupakan hasil karya dari tim produksi televisi yang ditujukan untuk ditonton oleh pemirsa televisi. Secara umum, program televisi dapat dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu program berdasarkan cerita dan program tanpa cerita. Untuk program berdasarkan cerita dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu program berdasarkan cerita imajinasi atau fiksi dan program

berdasarkan fakta atau nonfiksi. Program berdasarkan cerita imajinasi atau fiksi mencakup serial televisi, FTV, dan film pendek. Di sisi lain untuk cerita yang berdasarkan fakta atau nonfiksi menghasilkan beragam program pendidikan, film dokumenter, atau profil tokoh. Sementara itu, program tanpa cerita mencakup program *variety show*, *game show*, *talk show*, dan siaran berita. (Zoebazary, 2010)

Program Feature

Program *feature* merupakan hasil peliputan dengan pendekatan narasi yang santai. Tujuan dari program *feature* adalah untuk memberikan informasi latar belakang suatu peristiwa dengan tujuan menghibur serta memberikan pembelajaran, seraya menambahkan unsur *human interest* untuk memberikan kesan dramatis. Inti topik atau tema dalam program *feature* dijelaskan melalui pendekatan kritis dan inovatif. Inovasi dalam program *feature* dapat berbentuk narasi, wawancara, atau kumpulan pendapat tentang topik tertentu. (Fachruddin, 2017).

Format ini merupakan salah satu tipe program yang paling diminati oleh para penonton, ini disebabkan oleh ciri khasnya yang menyajikan informasi berita ringan dengan gaya yang santai. Istilah *feature* sendiri diambil dari bahasa Inggris, yang mengacu pada pembuatan atau penciptaan, sebab program *feature* cenderung ditulis dengan sudut pandang subjektif oleh penulisnya, berfokus pada ide yang inovatif dan menarik. *Feature* berisi informasi yang bersifat ringan, yang berarti tidak secara langsung mengangkat isu pokok atau *straight news*, tetapi juga memiliki struktur yang terorganisir dan bersifat investigatif dalam penyajiannya. Dengan demikian, *feature* dapat dianggap sebagai bagian dari liputan yang lebih mendalam (Fachruddin, 2017). Adanya kekayaan budaya, masakan tradisional, kepercayaan, keragaman alam, dan wilayah yang luas, Indonesia menjadi objek yang ideal untuk dijadikan fokus dalam pembuatan program *feature*.

Setiap orang asing yang datang ke Indonesia selalu mengabadikan keberagaman dan pesona negeri ini untuk dibagikan ketika kembali ke negara asal mereka. Oleh karena itu, stasiun televisi Indonesia tentu perlu meningkatkan upaya dalam menggali kekayaan Indonesia untuk ditampilkan melalui layar kaca televisi.

Jenis Program Feature

Menurut Andi (Fachruddin, 2017) ada beberapa jenis program *feature*, yaitu, (a) *Human Interest Feature*, meliputi konten yang membahas kehidupan sehari-hari dengan gaya

informatif dan inspiratif, serta mengungkapkan kelebihan dan kekurangan manusia. (b) *Biography Feature* / Profil, mengupas riwayat hidup tokoh menarik, membeberkan karakter manusia secara menarik, bukan sekadar menghadirkan data pencapaian atau momen penting. (c) *Feature Historical* / Sejarah, merayakan hari-hari tertentu dan peristiwa bersejarah seperti proklamasi kemerdekaan, merayakan peringatan 100 tahun atau kematian tokoh pahlawan nasional, dengan tujuan menciptakan pengalaman pemirsa bahwa mereka bertemu dan berbicara dengan tokoh tersebut. Oleh karena itu, informasi dari sumber penting memberikan keseimbangan dalam representasi tokoh. (d) *Adventure Feature* / Petualangan, menceritakan pengalaman-pengalaman luar biasa seperti bertahan dari kecelakaan pesawat, pendakian gunung, berlayar mengelilingi dunia, hingga terlibat dalam peperangan, dan yang paling penting dalam *feature* ini adalah formatnya, dimana kutipan dan deskripsi sangat penting. (e) *Travelogue Feature* / Perjalanan dan Wisata, mengunjungi lokasi-lokasi bersejarah di dalam dan luar negeri atau destinasi populer, dengan unsur subjektif yang kuat karena umumnya pencipta terlibat secara langsung dalam perjalanan tersebut. (f) *Feature Kuliner*, membahas makanan tradisional atau khas dengan menjelaskan tekstur, rasa, cara pembuatan, dan kenikmatan yang disajikan.

Peran Penulis Naskah

Menurut (Soerjono, 2002) pengertian peran adalah mencakup dimensi dinamis dari posisi seseorang. Jika seseorang menjalankan hak dan kewajibannya sesuai dengan posisinya, maka itu merupakan pelaksanaan peran. Dengan kata lain, peran merujuk pada serangkaian tindakan teratur yang timbul dari posisi tertentu. Dengan memiliki peran yang terdefinisi dengan jelas, terstruktur dan terkait tugasnya, alur kerja dapat berjalan efisien.

Seorang penulis naskah adalah individu yang bertanggung jawab untuk mengubah ide atau gagasan menjadi bentuk tulisan yang sesuai dengan pedoman penulisan dalam format acara televisi (Mabruri, 2018). Lalu, konsep yang telah ada di kembangkan dengan sebaik-baiknya agar menarik bagi pemirsa dan dapat diterima dengan baik. Dalam tahap pra-produksi, peran penulis naskah umumnya sangat penting karena seorang penulis naskah merupakan individu yang memiliki peran dalam menyusun naskah, serta memiliki keahlian dalam mengubah ide atau gagasan menjadi tulisan yang memiliki makna dan mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada penonton atau pendengar (Suprpto, 2013).

Penulisan naskah merupakan suatu pekerjaan kreatif yang menuliskan naskah untuk sebuah tayangan video (Lutters, 2004). Seorang penulis naskah perlu memiliki kemampuan dalam merangkai tulisan menjadi naskah, mengembangkan ide menjadi narasi tertulis yang

kemudian dapat diwujudkan dalam bentuk visual. Terdapat beberapa tugas dan kewajiban seorang penulis naskah *feature*. Menurut (Sarumpaet, 2008) tugas dan kewajiban seorang penulis naskah meliputi, (a) Merancang dan menulis kerangka dasar dalam format naskah berdasarkan ide cerita sendiri atau ide yang diberikan dari orang lain. (b) Bagi penulis, tahap merancang dasar acuan dapat dilakukan secara bertahap dengan meliputi ide cerita, sinopsis, *treatment*, dan naskah atau juga bisa langsung melanjutkan ke pembuatan naskah. (c) Menghasilkan naskah sesuai dengan format yang telah ditetapkan. (d) Terlibat dalam seluruh tahap pengembangan ide hingga tahap akhir. (e) Mengumpulkan materi lengkap untuk penulisan skenario, baik berupa riset literatur maupun riset lapangan.

METODE

Deskripsi Rencana Karya

Pencipta karya ingin membuat program *feature* kuliner berjudul “**Rasa Nusantara**”. Program *feature* kuliner ini akan dikemas dengan konsep yang menarik dan berbeda dari program *feature* kuliner lainnya. Kemudian program *feature* kuliner ini juga akan membahas tentang beragam macam makanan khas nusantara dan akan memberikan informasi mengenai makanan khas nusantara, seperti rasa makanan, harga, dan lain-lainnya, dan bukan hanya dari segi *host* nya saja, namun juga berdasarkan ulasan dari konsumen yang dilengkapi dengan informasi mengenai *review* makanan, yang nantinya akan dipadu dengan berbagai teknik pengambilan gambar yang beragam.

Program *feature* kuliner ini akan berdurasi 15-20 menit, yang sudah termasuk *commercial break* dan program ini akan tayang seminggu sekali. Program *feature* kuliner ini memiliki segmentasi untuk generasi Z yang berada di usia 11 hingga 26 tahun. Lalu agar program ini dapat disaksikan oleh anggota keluarga, pencipta karya memilih penayangan program ini pada hari Sabtu dengan jam tayang 09:30 WIB pagi. Episode pertama dalam program *feature* kuliner “**Rasa Nusantara**” yaitu “Edisi Warung MJS” yang akan dibawakan oleh *host* bernama Fatimah Azzahra dan juga akan digabungkan dengan *voice over*. *Host* akan membawakan program dengan cara berbicara yang santai dan mudah dipahami untuk para penonton. Tidak lupa *host* juga akan mewawancarai narasumber, yaitu pemilik Warung MJS dan memberikan informasi seputar makanan yang disediakan.

Salah satu alasan mengapa pencipta karya membuat program *feature* kuliner ini dikarenakan pencipta karya ingin mengenalkan makanan-makanan khas nusantara yang mulai sedikit peminatnya dikalangan anak muda jaman sekarang. Anak muda jaman sekarang

cenderung memilih untuk mengeksplor makanan-makanan yang tengah *viral* dan juga tempat-tempat *café* yang sedang populer, yang juga menjadi lokasi yang menarik untuk spot foto yang bagus. Pencipta karya ingin anak muda jaman sekarang mengenal dan ikut serta melestarikan kekayaan kuliner Indonesia.

Objek Karya dan Analisis Obyek

Episode pertama pada program *feature* kuliner ini pencipta karya memilih Warung Mbah Jingkrak Setiabudi atau yang biasa diketahui Warung MJS. Tempat ini berlokasi di Jl. Setia Budi Tengah No.11, RT.1/RW.1 Kuningan Setiabudi, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Restoran ini termasuk salah satu restoran tradisional unik dan menarik yang bertemakan Jawa Sunda dengan ruangan yang luas dan berisikan pajangan-pajangan unik di sudut area. Selain itu terdapat beberapa dekorasi Jawa yang klasik dan sejumlah wayang yang disusun di depan kain panjang untuk menciptakan atmosfer pertunjukan pementasan. Ada juga kolam ikan yang dikelilingi oleh tanaman merambat yang menjulur ke batang-batang besi setengah lingkaran serta jembatan yang menghubungkan bagian *indoor* dan *outdoor*. Semua ini memberikan Warung MJS sentuhan seni yang meningkatkan kesan artistiknya.

Warung MJS menawarkan hidangan khas nusantara yang diperkaya dengan aneka rempah-rempah. Mayoritas hidangan ini berasal dari Jawa Sunda dengan sebutan yang agak unik. Sebagai contoh, terdapat ayam setan yang sebenarnya menjadi menu andalan di Warung MJS. Di samping itu, ada pula variasi menu seperti ayam siluman, sambal demit, sayur mangut tahu, dan lainnya, yang disajikan prasmanan di atas wadah antik. Selain itu, minuman yang ditawarkan juga memiliki karakteristik yang unik dengan sebutan yang agak tidak biasa, seperti es rondo ayu, es kelelep, es samudra, es tuyul, es tombo budrek, dan lainnya.

Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Konsep kreatif

Konsep kreatif pada program *feature* kuliner ini, pencipta karya sebagai penulis naskah akan menceritakan gambar kasarnya melalui gambar yang menjelaskan tentang lokasi yang diliput, latar belakang, suasana lokasi, dan juga atmosfernya dengan bantuan gambar serta *audio* dari *narrator*. Pencipta karya akan memperkuat dalam pemilihan bahasa dalam memperjelas informasi yang sudah disajikan pada gambar dengan memperkaya bahasa dan penyusunan kata yang nantinya akan memberikan kekuatan pada gambar sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan kepada penonton. Kemudian untuk *audio* penulisan naskah

lebih memfokuskan kepada pemilihan kalimat yang sesuai atau tidaknya dalam penayangan program *feature* kuliner ini sehingga informasi dari keduanya seimbang.

Konsep Teknis

Konsep teknis pada program *feature* kuliner ini, pencipta karya sebagai penulis naskah mengawali dengan menentukan ide tentang *feature* yang diangkat. Setelah ide terbentuk, penulis naskah bersama tim melakukan riset dan wawancara dengan mengumpulkan data-data yang mendukung sebelum diangkatnya ide *feature*, lalu penulis naskah melakukan pengumpulan materi atau data. Proses ini meliputi pengambilan gambar ke lokasi secara langsung, wawancara yang berkaitan dengan tema *feature*, pengumpulan data berkas dan *audio*. Kemudian penulis naskah membuat *treatment* dan naskah. Setelah itu penulis naskah melakukan *shooting*.

Proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi

Tahapan pembuatan karya program *feature* kuliner sebagai penulis naskah terdiri dari 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pertama yaitu pra produksi, tahap ini pencipta karya sebagai penulis naskah berperan dalam membantu sutradara menggali dan mengembangkan ide-ide yang sudah didapatkan. Berdasarkan ide tersebut, pencipta karya sebagai penulis naskah dan sutradara bersama-sama menentukan tema serta topik yang akan diangkat dalam produksi *feature*. Pencipta karya sebagai penulis naskah juga melakukan riset terkait topik dan tema yang akan dijadikan fokus, dengan menganalisis berbagai sumber referensi seperti internet dan sumber lainnya. Kemudian pencipta karya sebagai penulis naskah menyusun sinopsis berdasarkan gagasan yang telah diberikan oleh sutradara, membuat daftar pertanyaan, melakukan transkrip hasil wawancara, dan menyusun naskah sesuai dengan *treatment* dan sinopsis yang telah disetujui sutradara.

Lalu masuk ke dalam tahap kedua yaitu tahap produksi, pada tahap ini pencipta karya sebagai penulis naskah bekerjasama dengan tim selama proses pengambilan gambar, membangun komunikasi yang baik untuk memastikan kelancaran produksi. Pencipta karya sebagai penulis naskah juga menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber, serta membantu sutradara dalam mewujudkan konsep *visual* berdasarkan informasi yang didapat dari hasil riset pada tahap pra produksi.

Kemudian masuk ke dalam tahap terakhir yaitu pasca produksi, pada tahap ini pencipta karya sebagai penulis naskah merapihkan naskah berdasarkan hasil pengambilan video yang

sudah dilakukan. Lalu sebagai penulis naskah juga berusaha untuk menjaga kelancaran alur cerita dengan tetap berkomunikasi dengan sutradara dan juga *editor* apabila terjadi perubahan dalam alur cerita.

PEMBAHASAN HASIL KARYA

Pembahasan Proses Penciptaan Karya

Dalam proses pra produksi, pencipta karya sebagai penulis naskah berdiskusi dengan anggota kelompok untuk membahas jenis program yang akan dihasilkan dan menyepakati untuk membuat program dengan format *feature* sebagai karya tugas akhir. Selanjutnya, pencipta karya dan anggota kelompok melakukan pencarian referensi untuk menentukan topik yang akan diangkat dalam program *feature* ini. Setelah berbagai diskusi, pencipta karya dan anggota kelompok memutuskan untuk mengambil tema kuliner nusantara yang salah satu lokasinya terletak di Setiabudi, Jakarta Selatan.

Pencipta karya yang berperan sebagai penulis naskah, bekerja sama dengan sutradara untuk mencari informasi melalui internet sebagai langkah awal sebelum melakukan survei langsung ke lokasi. Setelah itu, pencipta karya bersama dengan sutradara dan kru lainnya melakukan survei lokasi secara langsung untuk memastikan kondisi sebenarnya lokasi yang akan digunakan dalam produksi. Tujuan survei lokasi ini tidak hanya untuk memverifikasi informasi yang telah diperoleh dari internet, tetapi juga untuk mendapatkan gambaran langsung dan memastikan kebenaran informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait. Informasi yang diperoleh dari survei lokasi ini yang akan digunakan sebagai dasar untuk menyusun naskah.

Pencipta karya dan sutradara bersama-sama memulai proses pembuatan *treatment* yang akan dijadikan dasar untuk mengembangkan sebuah naskah. Setelah *treatment* disetujui, pencipta karya mulai menyusun naskah. Dalam tahap ini, sangat penting bagi pencipta karya untuk memastikan bahwa naskah yang dibuat sejalan dengan visi keseluruhan dan tetap sesuai dengan segmentasi program yang telah ditetapkan. Setelahnya, pencipta karya mengajukan naskah yang telah disusun kepada sutradara. Proses ini diikuti oleh beberapa tahap revisi, yang kemudian langsung diperbaiki oleh pencipta karya. Setelah mendapatkan persetujuan dan menghasilkan naskah akhir yang final, pencipta karya memberikan naskah tersebut kepada host dan melakukan sesi *reading* naskah bersama.

Proses produksi *feature* ini hanya memerlukan waktu satu hari. Dimulai dari hari sebelumnya, pencipta karya bersama anggota kelompok memastikan bahwa semua keperluan

yang telah dibahas selama proses pra produksi sudah terpenuhi. Selain itu, pencipta karya juga menghubungi pihak-pihak yang akan terlibat dalam proses produksi. Dengan persiapan yang telah dilakukan selama proses pra produksi, diharapkan proses produksi dapat berjalan sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Setelah dianggap bahwa semua kebutuhan dan persiapan untuk proses produksi telah siap, pencipta karya dan anggota kelompok baru berangkat ke lokasi produksi pada hari yang ditentukan.

Ketika tiba pada saat proses produksi, pencipta karya melakukan *briefing* bersama dengan anggota kelompok serta pihak-pihak terlibat, seperti *host*, manajer Warung MJS, dan pegawai Warung MJS. Sebagai penulis naskah, pencipta karya juga turut membantu sutradara dalam mengarahkan *host*. Selama proses produksi, peran pencipta karya sebagai penulis naskah yaitu memantau jalannya proses produksi untuk memastikan tetap sesuai dengan naskah. Selain itu, pencipta karya juga aktif membantu memenuhi kebutuhan anggota kelompok selama proses produksi.

Proses terakhir yaitu pasca produksi dimana pencipta karya mendampingi *host* saat melakukan pengambilan suara untuk *voice over*. Pencipta karya harus memastikan saat *recording voice over*, *tone* suaranya harus sesuai dengan yang pencipta karya inginkan. Di dalam proses ini ada banyak sekali *re-take*, dan juga beberapa pengurangan dan penambahan dalam naskah *voice over* nya. Pencipta karya juga bertanggung jawab menyusun transkrip wawancara dengan narasumber

Sebagai penulis naskah, pencipta karya berupaya menjaga kelancaran alur cerita yang ada dalam naskah dan tetap berkomunikasi dengan *editor* dan sutradara apabila ada perubahan alur selama proses *editing*. Pencipta karya juga memperhatikan apakah ada penambahan atau pengurangan *dialog* dari naskah yang telah disiapkan sebelumnya. Saat melakukan proses *editing*, pencipta karya memberikan saran terkait *visual* yang akan digunakan, namun beberapa kendala muncul seperti *audio* yang harus jelas agar *voice over* dapat dipahami oleh penonton. Setelah menyelesaikan proses *editing offline*, pencipta karya dan anggota kelompok menghadiri sesi bimbingan. Saran dan kritik yang diberikan oleh pembimbing menjadi motivasi bagi pencipta karya untuk menciptakan sebuah karya yang menarik.

Peran seorang penulis naskah sebagai pencipta karya, melibatkan kemampuan untuk merangkai dan mengembangkan hasil riset dan *survey* menjadi naskah. Hal ini karena naskah berperan sebagai panduan utama dalam seluruh proses produksi. Oleh karena itu, penulisan naskah harus mencerminkan kondisi di lokasi yang bersangkutan. Pembuatan naskah juga harus berdasarkan konsep yang ada di tempat tersebut, mengingat bahwa selama proses

produksi, pengambilan gambar harus sejalan dengan isi naskah untuk menghindari ketidaksesuaian antara gambar yang diambil dan naskah yang telah disusun.

Kemudian dalam melakukan wawancara dengan narasumber, pencipta karya sebagai penulis naskah harus menyusun sejumlah pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Pertanyaan tersebut harus disesuaikan dengan kondisi di lokasi tersebut agar tidak ada kesalahpahaman maksud dan tujuan wawancara. Disini penulis naskah juga harus menyiapkan pertanyaan wawancara dengan sebaik-baiknya, sehingga jawaban narasumber dapat memicu antusiasme dan memberikan informasi yang jelas kepada para penonton.

Kendala Produksi dan Solusi

Dalam proses pembuatan program feature kuliner “Rasa Nusantara” Edisi Warung MJS, pencipta karya sebagai penulis naskah tentu saja menghadapi beberapa kendala. Kendala pertama timbul karena minimnya informasi saat mencari data tentang Warung MJS melalui internet. Untuk mengatasi hal ini, pencipta karya mengambil solusi dengan menanyakan informasi langsung kepada pihak yang terkait selama *survey* di Warung MJS. Kemudian kendala kedua muncul ketika pencipta karya mengembangkan ide untuk naskah, dimana harus disesuaikan dengan target *audience* yang sudah ditetapkan. Solusinya adalah pencipta karya harus meningkatkan pencarian referensi. Selanjutnya, kendala ketiga yang muncul selama proses produksi adalah ketika *host* mengalami kesulitan menyesuaikan intonasi saat membaca naskah. Pencipta karya memberikan solusi dengan memberikan saran kepada *host* mengenai cara menyampaikan naskah dengan intonasi yang benar. Kendala terakhir adalah ketidaksesuaian *voice over* dengan gambar. Pencipta karya menanggapi kendala ini dengan melakukan perubahan pada naskah *voice over* dan merekam ulang *audio voice over* agar sesuai dengan gambar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Feature merupakan program televisi yang menggabungkan informasi dan hiburan dalam satu tayangan. Meskipun tujuan utamanya adalah menyampaikan fakta yang akurat, *feature* dirancang agar menarik sehingga penonton dapat menikmatinya dengan santai dan tanpa keterikatan waktu. Dalam proses produksi *feature*, riset juga diperlukan untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan sesuai dengan fakta yang ada. Peran kunci dalam produksi program televisi dimiliki oleh penulis naskah, yang bertugas memaksimalkan naskah guna mendukung tim produksi dalam menciptakan tayangan yang menarik perhatian penonton.

Dalam proses penciptaan program *feature* ini, pencipta karya sebagai penulis naskah terlibat sepanjang tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

Program *feature* kuliner “Rasa Nusantara” Edisi Warung MJS merupakan program yang mengeksplorasi berbagai kuliner khas nusantara secara mendalam di setiap episode untuk memenuhi kebutuhan informasi penonton. Program ini berusaha mengajak pemirsa untuk lebih mengenal makanan khas nusantara yang kini kurang diminati oleh generasi muda. Pencipta karya berharap agar generasi muda turut serta dalam melestarikan kekayaan kuliner budaya Indonesia, mengingat masakan Indonesia memiliki peran yang penting dalam kebudayaan nasional.

Selama proses produksi program *feature* “Rasa Nusantara” Edisi Warung MJS, pencipta karya memiliki tanggung jawab sebagai penulis naskah. Oleh karena itu, pencipta karya dapat menyimpulkan ilmu yang diperoleh saat memegang peran sebagai penulis naskah dalam pembuatan program tersebut. Sebagai penulis naskah, tugasnya melibatkan kemampuan untuk mengembangkan ide atau gagasan menjadi sebuah naskah, membuat *treatment*, membuat daftar pertanyaan untuk wawancara narasumber, dan menyusun naskah.

Kelebihan program ini terletak pada penyediaan informasi kepada penonton tentang lokasi kuliner Nusantara yang unik, serta eksplorasi tema dari tempat tersebut yang menjadi ciri khas atau daya tarik bagi pelanggannya. Ini bertujuan memberikan referensi lokasi kuliner nusantara yang menarik untuk dikunjungi penonton. Program ini bukan hanya informatif saja, melainkan juga memiliki dampak positif dengan mengajak pemirsa untuk lebih mengenal ragam makanan khas nusantara.

Saran untuk program *feature* “Rasa Nusantara” Edisi Warung MJS adalah meningkatkan komunikasi di antara anggota kelompok selama tahap pra produksi dan produksi, terutama saat melakukan *briefing*, yang bertujuan untuk mengurangi potensi kesalahpahaman di antara anggota kelompok. Selain itu, penting untuk mempersiapkan konsep secara matang dan menyusun solusi untuk mengatasi potensi ketidaksesuaian dengan rencana yang telah dibuat. Terakhir, memaksimalkan riset lokasi dan materi menjadi kunci untuk memastikan pengumpulan informasi yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media.

Badjuri, A. (2010). *Jurnalistik Televisi*. Graha Ilmu.

- Baker, C. C. (2011). Instilling Creativity in Broadcast Media Design Students: Creative Processes in Applied Video Aesthetics. *International Journal of Learning and Media*, 3(2). https://doi.org/10.1162/ijlm_a_00071
- Bala, R., Darmawan, I. D. M., & ... (2022). Peran Penulis Naskah Dalam Proses Produksi Program Film Dokumenter Bali Santhi Inews Bali. ... : *Jurnal Film Dan ...*, 02(01), 41–46. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/calaccitra/article/view/1470%0Ahttps://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/calaccitra/article/download/1470/415>
- Cangara, H. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. RajaGrafindo Persada.
- Dewi, D. S., & Adi, A. E. (2016). Perancangan Program Televisi Feature Tentang Produk Ramah Lingkungan Di Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 415–422.
- Dyatri, D. F. I., Nurrahmi, D., & Suparwoto, M. (2022). *Penulisan Naskah Dengan Teknik Naratif Dalam Produksi Feature Desa Wisata Kembangarum Sleman “Its My Journey.”* 7(1), 1–14.
- Fachruddin, A. (2017). *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Fauzi, A., Punia, I. N., & Kamajaya, G. (2017). Budaya Nongkrong Anak Muda di Kafe (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda di Kota Denpasar). *Jurnal Ilmiah Sosiologi (SOROT)*, 3(5), 1–3. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/29665>
- Herry Kuswita. (2014). Perencanaan Dan Produksi Program Televisi Pendidikan Di Televisi Edukasi. *Jurnal Komunikologi*, 11, 85–95.
- Kuswandi, W. (2008). *Komunikasi Massa Analisis Interaktif Budaya Massa*. Rineka Cipta.
- Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Grasindo.
- Mabruri, A. (2018). *Produksi Program TV Non-Drama Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rakhmat, J. (2003). *Psikologi Komunikasi (Edisi Revi)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sarumpaet, S. (2008). *Job Description Pekerja Film (Versi 01)*. FFTV IKJ.
- Sikunantindi, R. (2019). Sebuah Karya Feature Wisata Dan Perjalanan “Table Story.” *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 1(1), 44–58. <https://doi.org/10.33376/ic.v1i1.356>
- Soerjono, S. (2002). *Teori Peranan*. Bumi Aksara.
- Suprpto, T. (2013). *Berkarir Di Bidang Broadcasting*. CAPS.
- Syahputra, I. J., & Darwinsyah, M. (2021). *Peran Produser dalam Proses Produksi Karya Feature Televisi “ Kurma (Kuliner Kaki Lima).”* 377–385.
- Wirochadi, D., & Darwinsyah, M. (2021). Sebuah Program Feature Perjalanan Kuliner Citra Rasa Indonesia Episode Kuliner Baso Aci Khas Garut Jawa Barat. *Prosiding Jurnalistik*, 7(1), 175–184. <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/Jurnalistik/article/view/27173>
- Zoebazary, I. (2010). *Kamus Istilah Televisi & Film*. Gramedia Pustaka Utama.