

Kreativitas Produser Program Dokumenter “Catatan Gen-Z” Edisi “Pemudi Coding dalam Hening”

Producer Creativity on Documentary Program “Catatan Gen-Z” Edition of “Pemudi Coding dalam Hening”

Fajri Rizki Munif

Magister Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Sunan Kalijaga
Jln. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Depok, Sleman, D. I. Yogyakarta 55281
Email: riofrm@gmail.com

Abstract

*Hastu Wijayasri is a brilliant deaf young lady from Yogyakarta, who is internationally-known as the first deaf web developer in Indonesia. Her numerous achievements lead to her being selected as one of Indonesia representative at the prestigious Google I/O web developer conference in San Francisco, USA. With her perseverance, she wants to change people’s view on her as well as the disabled community. As a member of Developer Student Club, Hastu Wijayasri successfully developed an inclusive application named **SukaCare**. Her success drives the author to share the story with the audience in the television documentary program “Catatan Gen-Z”. The author as the producer chooses “Catatan Gen-Z” as the program name to highlight the achievements of young Indonesian Generation Z. With the applied creativity in this production, the author wishes that the audience would not be bored and keep being entertained. The audience should not pass an educative, informative and entertaining high quality show supported by motion graphics, infographics and 3D effects.*

Key words: *creativity, producer, documentary program, “catatan gen-z”, television*

Abstrak

Hastu Wijayasri, seorang penyandang difabilitas tuli berprestasi asal Yogyakarta dan dikenal secara internasional sebagai seorang *developer* tuli pertama di Indonesia. Memiliki segudang prestasi, membuatnya beruntung menjadi salah satu orang Indonesia yang diundang pada *event* bergengsi *Google I/O web developer conference* di San Fransisco, Amerika Serikat. Dengan ketekunannya, Hastu ingin mengubah pandangan orang kepada dirinya serta teman-teman difabel lainnya. Bergabung dengan *Developer Student Club*, membuat Hastu berhasil mengembangkan aplikasi inklusif yang diberi nama **SukaCare**. Kesuksesannya tersebut menjadikan penulis berkeinginan untuk membagi cerita kepada penonton dengan kemasan tayangan program dokumenter televisi “Catatan Gen-Z”. Penulis selaku produser memilih “Catatan Gen-Z” sebagai nama program, untuk mengisyaratkan tayangan yang disajikan seputar prestasi anak muda Indonesia Generasi Z. Dengan menerapkan kreativitas dalam pengemasan produksi kali ini, penulis berharap penonton tidak jenuh dan terhibur melalui *motion graphic*, infografik dan *3D effect*, yang menjadi penunjang tayangan edukatif, informatif, serta menarik untuk penonton dengan pengemasan yang berkualitas.

Kata kunci: kreativitas, produser, program dokumenter, catatan gen-z, televisi

PENDAHULUAN

Kota Yogyakarta di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu wilayah yang dijuluki sebagai kota pelajar di Indonesia, karena selalu menjadi tujuan utama belajar para penduduk luar daerah baik itu mereka yang menempuh belajar pada tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Dari kota pelajar inilah banyak tertoreh prestasi-prestasi, salah satunya prestasi dari seorang difabel tuli bernama Hastu Wijayasari. Ia adalah mahasiswi Jurusan Teknik Informatika di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berhasil menciptakan aplikasi untuk teman-teman inklusif, dan berhasil menyandang ‘gelar’ *developer* tuli muda berprestasi.

Gelar *developer* adalah gelar yang disematkan untuk seseorang yang pada satu waktu dapat berkontribusi ke berbagai aspek dalam proses pengembangan produk/proyek yang sedang dikerjakan. Tak hanya itu, *developer* pun bertugas untuk mendesain perangkat lunak, melakukan pengembangan, melakukan riset, menulis dokumentasi terkait proyek yang dikerjakan, melakukan *maintenance*, dan analisis.

Dari data yang penulis peroleh, menunjukkan bahwa pelajar di Indonesia menduduki peringkat kedua tertinggi di dunia dalam penggunaan komputer desktop (54%) setelah Amerika Serikat. (Mulyani, 2018). Selain itu, survei yang dilakukan oleh *Dicoding* tentang demografi *developer* di Indonesia, hanya 56 persen lulusan TI yang berkarier sebagai *developer* di perusahaan. Penelitian itu dilakukan bulan April 2019 lalu, yang melibatkan 150.000 *developer* TI yang tersebar di 460 kabupaten/kota di seluruh Indonesia (Kusumah, Warnanda, 2019).

Dari data tersebut menunjukkan prestasi-prestasi yang dicapai oleh pelajar normal. Dari titik ini timbul pertanyaan penulis, bagaimana seorang difabel tuli juga dapat berprestasi internasional? Pertanyaan ini kemudian melatar belakangi terciptanya karya produksi program dokumenter episode “Pemudi *Coding* dalam Hening”. Dalam program dokumenter kali ini, penulis membuat dokumenter potret. Sisi menarik

yang kami bahas yakni mengenai profil Hastu Wijayasari, yang memiliki keterbatasan dalam hal pendengaran atau biasa disebut dengan tuli tetapi telah menorehkan prestasi Internasional.

Hastu memiliki cita-cita yang mulia, untuk memajukan teman-temannya yang memiliki keterbatasan pendengaran. Ini dilakukan agar dipandang layaknya manusia normal. Berkat doa dan usaha kerasnya, Hastu berhasil melakukan hal itu. Dengan segala keterbatasannya, ia mencoba perlahan-lahan membuat *coding*, yang pastinya hasil akhirnya dapat dinikmati oleh teman tulinya. Mengikuti berbagai macam kegiatan, tak membuat Hastu lupa akan tekadnya. Hastu *concern* akan tekadnya tersebut dan memutuskan bergabung dengan kelas *Android Developer Expert di Dicoding*, serta aktif di *Developer Student Club (DSC)* yang berhasil membawanya ke *San Fransisco* untuk bertemu dengan *Developer Expert* lainnya dan turut diundang oleh *Google*, atas aplikasi SukaCare ciptaannya dan teman-temannya.

Konsep suguhan yang disajikan kepada penonton adalah cerita bagaimana Hastu, seorang manusia yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan mendengar bisa beprestasi menghasilkan karya sehingga membawanya terkenal di kancah Internasional. Kemasan diformat secara *continuity* dengan fokus *subject* sebagai benang merah alur penceritaan dokumenter yang penulis dan tim kerjakan.

Kreativitas produser dalam pengimplementasian dokumenter ini merupakan elemen penting dalam tayangan format televisi. Oleh karena itu penulis mempunyai gagasan bahwasanya dalam program dokumenter ini diberikan grafik yang mendukung, sesuai dengan topik yang dibahas. Penulis berharap nantinya dokumenter ini tidak hanya menjadi tontonan yang menghibur, namun juga dapat mengedukasi masyarakat betapa pentingnya menghargai dan menghormati antar sesama, terlebih teman-teman difabel.

Penulis serta pengarah acara sepakat bahwa di dokumenter kali ini menggunakan pemaparan dokumenter interaktif. Adegan komunikasi antara sutradara dengan subjeknya terlihat jelas

(Fachruddin, 2012). Jika ada wawancara, tidak hanya menampilkan adegan wawancara, namun juga bagaimana tata cara wawancara dilakukan.

Tujuan program acara ‘‘Catatan Gen-Z’’ ini diproduksi yakni untuk: 1) membagikan kisah inspiratif; 2) memberikan dorongan baik kepada masyarakat maupun kepada pemerintah untuk dapat bergerak cepat dalam kemajuan pendidikan teman-teman difabel; 3) menerapkan teori dokumenter yang telah dipelajari selama perkuliahan; 4) menciptakan karya yang bermanfaat bagi pihak yang ingin menggunakannya sebagai acuan atau referensi untuk diteliti pokok masalahnya lebih lanjut dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah karya yang baru dan berbeda. Melalui kreativitas produser yang penulis kembangkan dan rangkai sedemikian rupa, tercipta judul: Kreativitas Produser Program Dokumenter ‘‘Catatan Gen-Z’’ edisi ‘Pemudi *Coding* dalam Hening’’.

Dalam penciptaan karya produksi audio visual pada Program Dokumenter Catatan Gen-Z edisi Pemudi *Coding* dalam Hening, peran produser adalah mengembangkan ide gagasan kepada kerabat kerja. Ide gagasan yang telah tersampaikan menjadi acuan dalam memproduksi sebuah paket program dokumenter. Media televisi merupakan sistem komunikasi yang menggunakan suatu rangkaian gambar elektronik yang dipancarkan secara cepat, berurutan, dan diiringi unsur audio. Gaya dokumenter eksposisi artinya narasi pada dokumenter menjadi yang utama. Tidak hanya sebagai penjelasan tokoh tersebut tetapi juga membangun emosi audiens (Sutisno, 1993:1).

Menurut Yusiatie (2017:121) dokumenter televisi merupakan dokumenter yang tidak disebut sebagai suatu karya film, tetapi disebut dengan istilah program dokumenter. Dokumenter televisi umumnya di produksi dengan pendekatan televisi, yang memiliki kepentingan bisnis, hiburan, dan pendidikan. Dokumenter jenis ini dibuat berdasarkan segmentasi penonton televisi, dengan memberikan sentuhan kreativitas untuk menarik perhatian audiensi.

Sentuhan kreativitas pada dokumenter televisi dapat terjadi pada tema, materi, penyajian,

dan konsep produksi yang disesuaikan dengan tuntutan industri televisi yang menekankan unsur-unsur kreatif. Namun, tetapi teguh pada pendekatan dan prinsip jurnalistik, dan selalu memperhatikan peristiwa atau tema layak berita di antara, *prominence*, *proximity*, *human interest*, *consequence*, unik, dan sebagainya.

Dokumenter sering dianggap sebagai rekaman ‘aktualitas’ potongan rekaman sewaktu kejadian sebenarnya berlangsung, saat orang yang terlibat di dalamnya berbicara, kehidupan nyata seperti apa adanya, spontan dan tanpa media perantara. Gaya dan bentuk film dokumenter memang lebih memiliki kebebasan dalam bereksperimen meskipun isi ceritanya tetap berdasarkan sebuah peristiwa nyata apa adanya. Ketika teknologi *audiovisual* berkembang – salah satunya muncul televisi – maka bentuk dan gaya dokumenter pun ikut berkembang dalam bermacam gaya dan bentuk. Karena produksi program televisi bertujuan komersial, seperti halnya barang dagangan, para dokumentaris pun mencoba segala macam cara sehingga ada pula yang mengesampingkan metode dasar bertutur film dokumenter. Akhirnya, bentuk film dokumenter terpecah menjadi dua kategori produksi. Yang pertama adalah film dokumenter, yang kedua adalah dokumenter televisi.

Karya dokumenter televisi merupakan representatif film yang menceritakan sebuah kejadian nyata dengan kekuatan ide kreatornya dalam merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan. Prinsip film dokumenter membiarkan spontanitas objek yang difilmkan bukan rekayasa. Maka objek riset menjadi penggerak utama. Ide-ide yang diangkat dari hal-hal yang kecil/sederhana yang mungkin luput dari perhatian yang lain atau kita pada umumnya. Ide keprihatinan/kejenuhan terhadap fenomena/peristiwa yang terjadi di sekeliling kita (Fachruddin, 2012: 321)

Menurut Buku Kreatif Siaran Televisi karya Latief (2017: 124-125), dokumenter jenis ini merupakan representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa, yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik, atau

menyediakan. Dokumenter potret/biografi umumnya berkaitan dengan *human interest*. Isi tuturnya biasanya kritik, penghormatan, atau simpati.

Dalam dokumenter interaktif, *film makernya* menampakkan diri secara mencolok di layar dan sering melibatkan diri pada peristiwa serta berinteraksi dengan subjeknya. Aspek utama dokumenter interaktif adalah wawancara, terutama dengan subjek-subjeknya sehingga bisa didapatkan komentar-komentar dan respon langsung dari narasumbernya (kusendony.wordpress.com, 2011).

Dengan demikian, subjek dalam film tersebut bisa menyampaikan pendapat dan pandangan mereka terhadap permasalahan yang diangkat oleh *film makernya*. Ketika di meja *editing*, pendapat-pendapat tersebut bisa disuguhkan secara berselang-seling sehingga menghasilkan pendapat yang saling mendukung satu sama lain atau sebaliknya, saling bertentangan satu sama lain. Oleh karena itu, wawancara dibuat bertujuan sebagai argumentasi *filmmaker* terhadap permasalahan yang diangkat dan tidak ada usaha untuk menjadi netral terhadap permasalahan tersebut

Menurut Wibowo (2007:23), dalam melaksanakan sebuah produksi program televisi seorang produser profesional akan dihadapkan pada lima hal sekaligus yang membutuhkan pemikiran yang mendalam. Lima hal tersebut adalah:

a. Materi Produksi

Materi produksi bagi seorang produser bisa berasal dari mana saja. Mengumpulkan ide dan mengembangkannya pun bisa dengan berbagai cara. Suhardjono (2012 ; 55) inspirasi tidak hanya datang dari sesuatu yang seringkali dianggap sebelah mata. Ada berbagai sumber inspirasi yang dapat membangkitkan semangat, diantaranya melalui buku atau media (elektronik, cetak, *online*) mendengarkan cerita seseorang, mengamati peristiwa secara langsung ataupun cerita dongeng yang didengar ketika masih kecil.

b. Sarana Produksi

Sarana produksi merupakan sarana penunjang terwujudnya ide produser terutama pada peralatan dan transportasi. Produser harus mengetahui sarana apa saja yang dibutuhkan. Dari tahap pra produksi, produksi, hingga paska produksi.

c. Biaya Produksi

Perencanaan biaya produksi didasarkan pada dua kemungkinan yaitu *financial oriented* dan *quality oriented*. *Financial oriented* merupakan perencanaan biaya produksi yang didasarkan pada kemungkinan keuangan yang ada. Sedangkan *quality oriented* merupakan perencanaan biaya produksi yang didasarkan atas tuntutan kualitas hasil produksi yang maksimal.

d. Organisasi Pelaksana Produksi

Suatu produksi program televisi melibatkan banyak orang. Termasuk kru dan pihak luar yang diajak kerja sama. Agar pelaksanaan produksi lancar produser harus memikirkan penyusunan organisasi pelaksanaan produksi dengan rapi.

e. Tahap Pelaksanaan Produksi

Tahapan produksi di televisi yang lazim disebut *Standart Operation Procedure* (SOP) adalah:

- 1) Pra Produksi (ide, perencanaan, persiapan)
- 2) Produksi (pelaksanaan)
- 3) Paska Produksi (penyelesaian dan penayangan)

Produksi yang bernilai atau berbobot diciptakan oleh produser yang memiliki visi. Bagi seorang produser profesional, produksi program televisi berarti mengembangkan gagasan bagaimana materi produksi selain menghibur dapat menjadi suatu sajian yang bernilai dan memiliki makna. Apa yang disebut nilai akan tampil jika produksi acara mengacu pada visi. Visi seorang produser bisa berasal dari orientasi, religi, ideologi, dan pemikiran-pemikiran kritis atau sarana yang dipakai untuk menampilkan materi produksi. Jika sekedar ikut-ikutan atau mengikuti arus boleh disebut tanpa visi (Wibowo, 2007;23).

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya produksi dokumenter “Catatan Gen-Z” edisi “Pemudi *Coding* dalam Hening” menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, riset, wawancara dan dokumentasi. Dengan metode yang digunakan, pada saat setelah observasi, penulis dapat menentukan ide yang harus dikembangkan dalam program dokumenter ini nantinya seperti apa, lalu dilanjutkan dengan proses riset (online maupun *by chat* dengan narasumber). Setelah proses tersebut, penulis melanjutkan dengan sesi wawancara yang kebetulan hanya bisa dilakukan *by chat* saja, dikarenakan pandemi yang menyebar sehingga tidak memungkinkan jika penulis bertatap muka dengan narasumber langsung. Berikutnya, pertemuan penulis dengan tim untuk menemukan gagasan inti untuk program dokumenter “Catatan Gen-Z” yaitu:

1. Ide : Inspiratif
2. Topik : *Developer* Wanita Tuli
3. Angle : Hastu *Developer* Wanita Tuli Asal Yogyakarta
4. Sub Angle :
 - a. Profil Hastu Wijayasri
 - b. Kiprah Hastu di Dunia *Programming*
 - c. Tekad dan Harapan Hastu Si *Developer* Tuli

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam jurnal yang berjudul Kreativitas Produser Program Dokumenter “Catatan Gen-Z” edisi “Pemudi *Coding* dalam Hening”, penulis menyelesaikan tugas dan tanggung jawab sebagai produser dalam segala aspek, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Penulis memilih kreativitas produser sebagai dasar penciptaan karya dokumenter televisi ini karena, penulis ingin menampilkan sajian yang menarik, kreatif, dan tidak membosankan. Terlebih topik yang diangkat mengenai dunia *programming*, sehingga dengan menampilkan *motion graphic*, infografik dan *3D effect*, tentunya menarik bagi penonton yang menyaksikannya.

1. *Id's Program*

Id's Program digunakan sebagai identitas atau ciri khas suatu program acara. Dalam *Id's Program* “Catatan Gen-Z” ini menampilkan visual berupa grafis catatan pemudi berprestasi berbentuk beberapa *sticky notes* yang berisi foto-foto yang dipadukan dengan grafis *font* “Catatan Gen-Z”. Program dokumenter televisi “Catatan Gen-Z” ini memiliki arti mengenai catatan atau kejadian yang kita alami. Namun kali ini penulis memilih Gen-Z sebagai nama program ini karena nantinya program-program yang penulis hasilkan menampilkan mengenai prestasi yang dimiliki oleh Generasi Z, yakni generasi peralihan antara Generasi X dan Generasi Y, dimana mereka lebih mengenal tentang perkembangan teknologi yang kian pesat, sehingga bisa disebut juga Generasi I (Generasi Internet).

2. *Eye Catcher*

Eye Catcher dalam suatu program merupakan suatu pembukaan program yang bertujuan untuk menarik perhatian penonton, sehingga saat *eye catcher* ditayangkan (*opening*) yang telah diambil dari cuplikan menarik dari potongan-potongan visual yang terdapat dalam program dokumenter tersebut menarik minat penonton dan menjadikan identitas dari topik/ tema program dokumenter yang ditayangkan saat itu.

Eye Catcher dalam program dokumenter ini berisi cuplikan gambar *courtesy youtube* milik Hastu Wijayasri saat melakukan *coding*, sehingga membuat rasa penasaran penonton yang menyaksikan. Ditambah saat Hastu Wijayasri menjadi pembicara di acara *web developer conference I/O Google* di California. *Eye Catcher* nantinya ditampilkan beriringan dengan visual yang dipadupadankan dengan musik ilustrasi yang menggugah minat penonton.

Selain itu, untuk menambah sisi ikonik dalam program dokumenter edisi “Pemudi *Coding* dalam Hening”, penulis sepakat dengan pengarah acara menampilkan subjek di salah satu ikon Kota Yogyakarta, yakni di Malioboro.

Nantinya Hastu Wijayasri berjalan sepanjang Jalan Malioboro disertai dengan hiruk pikuk pengunjung Malioboro yang bervariasi, mulai dari wisata kuliner, bermain gawai, hingga berjalan-jalan sekedarnya. Setelah itu, seperti ilustrasi pada Gambar 4.4 ditampilkan sosok Hastu Wijayasri yang berada di tepi kiri *frame* kamera serta menatap langit dengan ditambahkan judul “Pemudi *Coding* dalam Hening”. *Framing* yang penulis buat untuk Hastu tersebut sudah penulis diskusikan terhadap tim, seolah-olah menatap langit diartikan seperti menatap ‘masa depan’ serta berlatar belakang awan-awan yang membiru menandakan kebahagiaan serta optimisme yang kuat untuk bisa meraih ‘masa depan’ itu sendiri.

3. *Sequence* Pertama

Pada bagian *sequence* 1, penulis menampilkan sajian mengenai profil Hastu Wijayasri. Dalam *segment* ini, dijelaskan oleh Hastu Wijayasri mengenai perbedaan *developer* dan *programmer*. Diawali dengan opening tentang berkembang pesatnya teknologi khususnya *android*, dan ditampilkan data minat pelajar Indonesia dalam bidang Ilmu Teknologi (IT) khususnya *programming*. Dari data-data tersebutlah, penulis nantinya menjahit alur mengenai sosok Hastu Wijayasri. Seorang pemuda Tuli yang dapat berprestasi dibidang IT khususnya *coding*.

Penulis selaku produser juga menyajikan sisipan dengan ditambahkan *Motion Graphic*. Nantinya saat Hastu Wijayasri menjelaskan mengenai perbedaan antara *programmer* dan *developer*, disitulah penulis dan tim sisipkan grafis mengenai perbedaan antar keduanya, sehingga mempermudah penonton dalam mencernanya. Penulis mengemas *Motion Graphic* untuk memudahkan pemirsa membandingkan perbedaan antara *programmer* dan *developer* seperti yang dipaparkan oleh Hastu Wijayasri. Dalam *Motion Graphic* tersebut, penulis sengaja menginginkan warna biru cerah untuk menarik daya lihat penonton agar lebih terpacu terhadap *Motion Graphic* yang sedang diputar. Terlebih, dalam *Motion Graphic* tersebut,

penulis sengaja membuat berbagai macam peralatan penunjang dalam dunia IT, seperti Komputer, Laptop, Mouse, Keyboard, dll untuk menambah kesinambungan *episode* yakni Pemudi *Coding* dalam Hening, dengan *Motion Graphic* yang dibuat.

Seperti yang sudah penulis jelaskan, nantinya di *sequence* 1 ini menampilkan sosok Hastu Wijayasri, dimulai dari kegiatannya dirumah, serta sederet piagam penghargaan yang diterima Hastu Wijayasri, kemudian aktivitas Hastu di kampus bersama dengan teman-temannya. Lalu dilanjutkan dengan fokusnya yakni dunia *programming* bersama dengan teman-temannya untuk mengembangkan aplikasi “sukacare”. Dan ditutup dengan kegiatannya saat bertemu dengan teman-temannya di Kafe Susu Tuli (KASULI) untuk belajar bersama dengan teman tuli dan teman dengar.

4. *Sequence* Kedua

Pada *sequence* 2, alur yang penulis sampaikan mulai sedikit menanjak, yakni semakin dinamis dan dramatis, dalam *sequence* ini membahas lebih dalam mengenai kiprah Hastu Wijayasri di dunia *Programming*. Hastu Wijayasri bercerita mengenai kisahnya belajar bahasa isyarat agar ia mudah berkomunikasi dengan teman dengar, lalu bagaimana ia mampu menempuh pendidikan di sekolah formal, bukan di Sekolah Luar Biasa (SLB), dan awal mula bagaimana ia bisa mengenal dunia *coding*. Dalam *sequence* ini, penulis dan tim mengikuti kegiatan Hastu mulai dari pergi ke kampus, hingga berkumpul bersama dengan teman-teman *Developer Student Club* (DSC).

Penulis juga menampilkan Hastu Wijayasri bersama dengan Tesya Nurintan yang merupakan mentornya dalam pembelajaran per-*coding*-an di DSC UIN Sunan Kalijaga. Dalam visual yang penulis tayangkan, terlihat jelas bahwa Hastu dan teman-temannya bekerjasama dalam membuat aplikasi android untuk mempermudah teman tuli sepertinya untuk belajar, sehingga mudah dalam memahami pelajaran, hingga mudah dalam berkomunikasi dengan teman dengar.

Tak hanya itu, dari cuplikan video yang penulis masukkan, menunjukkan sosok Hastu Wijayasri yang penulis bisa menyebut ia sebagai seorang *Influencer*, karena dengan kegiatan yang ia lakukan, baik untuk dirinya, lingkungan, maupun negerinya, selalu memberikan energi positif ser ta kepada *audiens* saat *event* tersebut berlangsung, maupun mengajak teman-teman media sosialnya untuk bisa mengembangkan potensi dari dalam diri mereka masing-masing, seperti yang Hastu Wijayasri lakukan sejauh ini.

5. Sequence Ketiga

Sequence 3 merupakan *sequence* akhir dalam program dokumenter “Catatan Gen-Z” ini. Pada *sequence* ini, penulis ingin menampilkan pesan dan kesan Hastu Wijayasri mengenai harapan dan tekadnya untuk teman-teman inklusifnya dalam meraih cita-cita mereka. Pada *segment* ini, penulis dan tim nantinya menampilkan *footage* dimana Hastu sedang bercengkrama bersama teman-temannya. Tidak hanya itu, Hastu nantinya memberikan motivasi untuk penonton agar bisa berkembang melebihi batas yang mereka punya.

Tak hanya itu, dalam gambar atau cuplikan akhir pada *segment* ini, penulis menambahkan *sound effect* dengung (seperti orang yang tidak bisa mendengar apa-apa) untuk memberikan gambaran kepada pemirsa bagaimana teman tuli saat mendengar sekitar. Hal tersebut menjadi salah satu kreativitas penulis untuk program dokumenter Catatan Gen-Z ini.

SIMPULAN

Pembuatan karya produksi berjudul Kreativitas Produser dalam Program Dokumenter “Catatan Gen-Z” edisi “Pemudi *Coding* dalam Hening” telah sesuai dengan tujuan awal yaitu, menciptakan sebuah karya dokumenter yang didalamnya terdapat unsur relevansi terhadap isu yang saat ini sedang dibicarakan yakni tentang ketidaksetaraan pendidikan untuk teman-teman difabel. Tidak hanya itu, didalam program dokumenter ini, juga membahas mengenai data minat pelajar Indonesia terhadap dunia IT. Penulis mengonsep program dokumenter ini sedemikian

rupa agar mudah dipahami, dapat mengedukasi, menghibur, serta menginformasi.

Sesuai dengan judul penulisan jurnal ini yakni tentang kreativitas produser, penulis mengemas program “Catatan Gen-Z” episode “Pemudi *Coding* dalam Hening” secara menarik menggunakan *Motion Graphic* untuk menunjukkan perbedaan *programmer* dan *developer*, lalu Infografik yang menampilkan data minat pelajar di Indonesia terhadap IT, dan 3D *effect* saat *eye catcher* berisikan rumusan *coding* yang dijadikan sebagai *framing* Hastu Wijayasri, hal tersebut penulis lakukan untuk menunjang inovasi program dokumenter ini. Sehingga diharapkan menambah minat penonton dalam menyaksikan tiap detik tayangan program “Catatan Gen-Z” ini hingga selesai. Sisi lain kehidupan khususnya “teman tuli” yang mungkin tidak pernah terfikirkan oleh penonton juga berhasil penulis dan tim kemas secara epik agar penonton bisa turut merasakan tiap alur yang terangkai dalam *episode* Pemudi *Coding* dalam Hening.

Penulis sudah menjelaskan hambatan yang ditemui saat observasi hingga paska produksi pada bab sebelumnya, maka saran yang dapat penulis berikan adalah: 1) Perbanyak riset, sehingga data yang didapat lebih kaya serta akurat. 2) Diskusi dalam setiap kegiatan penciptaan produksi karya akhir dengan tim teramat penting, untuk mendapatkan *chemistry* serta kerja sama yang baik. 3) Pendekatan kepada narasumber harus dilakukan sebaik dan seintens mungkin, namun dengan porsi yang tidak berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, Suhardjono, Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Fachruddin, Andi. (2012). *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenada Media Group.

Latief, Rusman & Yusiatie Utud. (2017). *Siaran Televisi Non-drama: Kreatif, Produksi, Public Relations, dan Iklan*. Jakarta.

Sutisno, P.C.S. (1993). *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Wibowo, Fred (2007). *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Artikel internet:

kusendony.wordpress.com. (2011). *Tipe Mode Dokumenter*. <https://kusendony.wordpress.com/2011/04/05/tipe-tipe-mode-dokumenter/>. Diakses pada 1 Maret 2020.

Mulyani. (2018). *“Riset Cambridge: Pelajar Indonesia Pengguna Teknologi Tertinggi di Bidang Pendidikan”*. Diakses 21 Juni 2020. <https://bit.ly/2Z9j5of>

Kusumah, Warnanda. (2019). *“Masih Sedikit Sarjana TI Indonesia yang Jadi ‘Programmer’ “*. Diakses 21 Juni 2020. <https://bit.ly/3fKOy6Q>