

Penerapan Ide Kreatif dalam Program *Feature* Televisi “Nusantara Bercerita” Edisi “Bocah Sisih Kidul”

Application of Creative Ideas in the “Nusantara Bercerita” Television Feature Program “Bocah Sisih Kidul” Edition

Agnesthia Maharani Sukma Dewi¹, Siti Asiatun²

^{1,2}Program Studi Manajemen Berita, Jurusan Penyiaran,

Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta

Jln. Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284

Email: agnesthiaamsd@gmail.com¹, asia@mmtc.ac.id²

Abstract

The dropout rate in Indonesia is still quite high in several regions. One of them is in Gunungkidul Regency, Yogyakarta. The role of education outside of school is very important to help out-of-school children to continue to get an education. The Bosskid Halfway House is a social organization that provides educational and recreational opportunities for out-of-school children in Ngasem Hamlet, Gunungkidul Regency. The purpose of creating this production work is to implement a creative idea in the form of an audio-visual entitled “Sisih Kidul Children's Halfway House”, which is outlined in a television feature program. The ideas and topics developed are suitable to be made into features because they provide interesting human interest values. The application of this creative idea was preceded by data collection in the form of descriptive and narrative with journalistic references to accuracy. Information is collected from various sources. Creative ideas are used from the concept-making stage to treatment by selecting the form of a feature program. In preparing the concept, creative ideas are applied so that the topics that have been determined can be packaged into an interesting television program. On-site observation was carried out to find interesting ideas that could be discussed in this feature work. From the data obtained, a discussion framework was developed, such as making sub-angles 1, 2 and 3. The sub-angles were delivered in 3 sequences which were packed with a duration of 17 minutes and were able to provide information quickly and uniquely to the audience.

Key words: features, creative ideas, school dropouts

Abstrak

Angka putus sekolah di Indonesia masih cukup tinggi di beberapa daerah. Salah satunya adalah di Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta. Peran pendidikan di luar sekolah menjadi sangat penting untuk membantu anak putus sekolah agar tetap mendapat pendidikan. Rumah Singgah Bosskid merupakan sebuah organisasi sosial yang memberikan wadah edukasi dan rekreasi bagi anak-anak putus sekolah yang ada di Dusun Ngasem, Kabupaten Gunungkidul. Tujuan penciptaan karya produksi ini adalah untuk menerapkan ide kreatif dalam bentuk audio visual bertajuk “Rumah Singgah Bocah Sisih Kidul”, yang dituangkan dalam program acara *feature* televisi. Ide dan topik yang dikembangkan cocok untuk diangkat menjadi *feature* karena memberikan nilai *human interest* yang menarik. Penerapan ide kreatif ini

didahului dengan pengumpulan data yang berbentuk deskriptif dan narasi dengan acuan jurnalistik akurasi. Informasi dikumpulkan dari berbagai sumber. Ide kreatif digunakan sejak tahap pembuatan konsep hingga *treatment* dengan memilih bentuk program *feature*. Pada penyusunan konsep, ide kreatif diterapkan agar topik yang sudah ditentukan dapat dikemas menjadi sebuah program televisi yang menarik. Observasi langsung di lokasi dilakukan untuk menemukan ide-ide menarik yang bisa dibahas pada karya *feature* ini. Dari data-data yang diperoleh kemudian disusun kerangka pembahasan yang diangkat, seperti membuat *sub angle* 1, 2 dan 3. *Sub angle* tersebut disampaikan dalam 3 *sequence* yang dikemas dengan durasi 17 menit serta mampu memberikan informasi dengan cepat dan unik kepada *audience*.

Kata kunci: *feature*, ide kreatif, anak putus sekolah

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, pendidikan menjadi bekal yang penting untuk dapat bersaing dengan negara lain. Masyarakat berlomba untuk dapat mengejar pendidikan setinggi-tingginya, tetapi masih ada masyarakat yang bahkan tidak bisa melanjutkan sekolah karena faktor ekonomi. Banyak daerah di Indonesia memiliki jumlah angka putus sekolah yang cukup tinggi. Salah satunya adalah Kabupaten Gunungkidul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Angka putus sekolahnya sebanyak 1.710 dari 57.000 siswa Sekolah Dasar (Ferri, 2018).

Peran pendidikan di luar sekolah seperti Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) sangat penting karena dapat membantu anak-anak putus sekolah agar tetap mendapat pendidikan. Menurut Susanto (2019):

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Pasal 1 Nomor 4 Tahun 2016 tentang Alih Fungsi Sanggar Kegiatan Belajar menjadi Satuan Pendidikan Nonformal Sejenis (Satuan PNF Sejenis), SKB adalah unit pelaksana teknis dinas yang menangani urusan pendidikan pada kabupaten/kota yang berbentuk satuan pendidikan nonformal sejenis. Satuan PNF Sejenis adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan Program Pendidikan Nonformal (Program PNF) yang diselenggarakan untuk

memberdayakan masyarakat melalui pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Salah satu SKB yang berperan dalam mengentaskan masalah putus sekolah di Gunungkidul adalah Rumah Singgah Bosskid, sebuah organisasi sosial yang memberikan wadah edukasi dan rekreasi bagi anak-anak putus sekolah yang ada di Dusun Ngasem, Desa Tepus, Kabupaten Gunungkidul. Pendiri Rumah Singgah Bosskid bernama Juni Sunarto, warga asli Dusun Ngasem atau biasa dikenal dengan sebutan Mas Jun. Kepekaan Mas Jun terhadap pendidikan yang rendah di lingkungannya menjadi salah satu alasan ia mendirikan Rumah Singgah Bosskid di rumahnya sendiri.

Mendirikan sanggar non formal tidaklah mudah, masih banyak anak putus sekolah yang memang tidak melanjutkan pendidikannya karena berbagai alasan. Rumah Singgah Bosskid selalu menerima anak-anak yang memiliki minat belajar baik ilmu pengetahuan, seni, bahasa, dan lain-

lain. Rumah Singgah Bosskid merupakan wadah pendidikan non formal yang sangat menarik dan bermanfaat. Tidak hanya belajar, tetapi anak-anak juga dapat bermain agar tidak cepat bosan dan cara ini membuat anak-anak semakin semangat dalam menuntut ilmu.

Tujuan penciptaan karya produksi ini adalah untuk menerapkan ide kreatif dalam bentuk audio visual bertajuk “Rumah Singgah Bocah Sisih Kidul”. Karya ini menjadi objek bahasan yang dituangkan dalam program acara *feature* interpretatif televisi. Morissan (2010:26) mengungkapkan bahwa:

Kita sering melihat suatu program berita yang menampilkan berita-berita ringan misalnya informasi mengenai tempat makan enak atau tempat liburan yang menarik, berita semacam ini disebut *feature*. Dengan demikian, *feature* adalah berita ringan namun menarik. Pengertian “menarik” adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya.

Fachruddin (2012: 238) menjelaskan:

Features mencoba memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik-topik yang telah diberitakan. *Features* interpretatif bisa menyajikan sebuah organisasi, aktivitas, tren, atau gagasan tertentu yang sedang menjadi buah bibir di masyarakat. Misalnya, setelah informasi berita menggambarkan aksi terorisme, *features* interpretatif bisa mengkaji identitas taktis dan tujuan terorisme yang mungkin tidak masuk akal bagi sebagian orang.

Mondry (dalam Maghrifi, 2020) mengungkapkan bahwa:

Akurasi adalah tepat, benar, dan tidak terdapat kesalahan. Penilaian kredibilitas media dan jurnalis sangat dipengaruhi oleh akurasi. Akurasi bukan hanya ketepatan pada detail spesifik tetapi juga kesan umum, cara detail yang disajikan, dan cara penekanannya. Akurasi media dapat membangun kepercayaan pembaca. Mondry beranggapan bahwa keseluruhan dari unsur berita yang terkait dengan nilai berita akan terlihat dalam berita. Sementara akurasi adalah satu-satunya unsur yang tidak dapat dilihat dalam berita namun dapat dirasakan.

Menurut Fachruddin (2012: 227), *features* televisi memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

1. Kreativitas (*creative*)

Berbeda dari berita (*hardnews*), *features* memungkinkan jurnalis menciptakan seorang jurnalis. Meskipun masih diikat etika bahwa *features* harus akurat, karangan fiktif dan khayalan tidak diperbolehkan. Jurnalis bisa mencari *features* dalam pikirannya, kemudian setelah mengadakan penelitian terhadap gagasannya itu, ia bisa memulai memproduksi secara bertahap.

2. Informatif

Features bisa memberikan informasi kepada masyarakat mengenai situasi atau aspek kehidupan yang mungkin diabaikan dalam kemasan informasi berita *hardnews*.

3. Eksklusif

Dalam persaingan program televisi yang sangat ketat saat ini, *features* menjadi alternatif untuk meng-counter program sinetron, reality show, dan lain sebagainya, karena memiliki segmentasi audiensi yang berbeda.

4. Menghibur (*entertainment*)

Seorang jurnalis bisa menggarap “cerita warna-warni” untuk menangkap

perasaan dan suasana dari sebuah peristiwa. Dalam setiap kasus, sasaran utamanya adalah bagaimana menghibur pemirsa dan memberikan hal-hal yang baru dan segar.

5. Awet

Berita (*hardnews*) mudah sekali “punah” dimakan waktu, tetapi *features* bisa ditayangkan kapan saja bahkan berkali-kali disiarkan pun masih tetap menarik perhatian pemirsa. Karena deartemen programming televisi tahu bahwa nilai cerita *features* tidak akan musnah dimakan waktu.

6. Subjektivitas

Beberapa *features* ditulis dalam bentuk “aku” sehingga memungkinkan pada program *features* jurnalis memasukkan emosi dan pikirannya sendiri. Meskipun banyak jurnalis yang didik dalam reporting objektif, hanya memakai teknik ini bila tidak ada pilihan lain, hasilnya bisa enak ditonton.

Sukini (2010:33) menjelaskan ide sebagai “sebuah representasi yang dengan cepat dipahami, tentang sesuatu yang secara universal telah dikenal atau diterima, tapi yang dinyatakan dengan cara baru, unik dan tidak terduga”. Munandar (2004:32) menjelaskan kreativitas sebagai:

Sebuah proses yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan. Definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi).

Menurut Williamson (dalam Sudarman, 2008:179), “*Feature* adalah artikel yang kreatif, kadang-kadang subjektif yang dirancang terutama untuk menghibur dan memberitahu pembaca tentang suatu peristiwa atau kejadian, situasi atau aspek kehidupan seseorang”.

METODE PENCIPTAAN

Ide kreatif pada artikel ini diterapkan pada tahap pra produksi program *feature* televisi “Nusantara Bercerita”. Produser bertanggung jawab atas keseluruhan perencanaan, pengembangan ide, pembuatan konsep gagasan, dan persiapan untuk produksi. Fasilitator menyediakan segala kebutuhan tim dalam penciptaan karya serta menyusun jadwal dan biaya produksi. Pembuatan konsep gagasan diawali dengan mencari ide dan topik melalui riset maupun observasi mengenai Rumah Singgah Bosskid. Kemudian, data disusun menjadi konsep gagasan program *feature* televisi ini.

Berikutnya produser beserta tim menentukan fokus bahasan, yaitu Rumah Singgah Bosskid, sebuah organisasi yang menjadi wadah edukasi dan rekreasi anak putus sekolah di Desa Tepus. Program ini mengangkat sisi *human interest* dari kehidupan organisasi yang didirikan oleh seseorang yang bernama Juni Sunarto dengan tujuan untuk mengembalikan minat anak-anak Desa Tepus terhadap pendidikan. Setelah menentukan objek dan mengumpulkan bahan untuk mengembangkan konsep pembuatan naskah dan *shooting list*, pada tahap pra produksi produser juga bertugas membuat sinopsis dan *treatment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masalah pendidikan di Indonesia sangat beragam. Untuk membuat sebuah program televisi yang menarik diperlukan proses kreatif dalam penciptaannya. Diskusi, riset, hingga observasi dilakukan demi menemukan sebuah *angle* yang unik untuk menceritakan permasalahan ini.

Sesuai dengan teori ide menurut Sukini (2010:33), “ide merupakan sebuah representasi yang dengan cepat dipahami,

tentang sesuatu yang dinyatakan dengan cara baru, unik dan tidak terduga” maka *treatment* yang dapat menangkap perhatian *audience* dikembangkan. Tujuannya agar informasi mengenai fenomena anak putus sekolah ini menjadi sesuatu yang menarik, dengan cara menentukan visual, audio, dan durasi pada *treatment*. Pemilihan tersebut juga merupakan sebuah proses kreatif yang sesuai dengan teori Munandar (2004:32) yang mencerminkan fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan.

Artikel ini membahas mengenai penerapan ide kreatif dalam program *feature* televisi “Nusantara Bercerita” edisi “Bocah Sisih Kidul” yang dibatasi pada tahap pra-produksi saja, yaitu *treatment*, naskah, dan *shooting list*. Ide dan topik yang dikembangkan cocok untuk diangkat menjadi *feature* karena memberikan nilai *human interest* yang menarik. Jenis *feature* interpretatif dapat digunakan pada karya ini karena informasi disajikan secara detail mengenai sebuah organisasi baik dari aktivitasnya maupun gagasan dari Rumah Singgah Bosskid.

Produser bertanggung jawab memfasilitasi proses penciptaan karya program *feature*, menyiapkan segala kebutuhan produksi dari tahap awal hingga akhir, termasuk menyiapkan segala formulir dan catatan produksi untuk kelancaran shooting. Produser juga merupakan orang yang memimpin departemen produksi yang bisa menjadi penggerak awal sebuah produksi film.

Dalam pembuatan konsep gagasan, produser dan tim produksi melakukan rapat untuk mengumpulkan alternatif-alternatif ide yang akan diangkat. Setelah melakukan proses konsultasi serta riset awal melalui internet, sebuah ide ditetapkan, yaitu

tentang anak putus sekolah. Selain itu juga objek yang berkaitan berupa Organisasi “Rumah Singgah Bosskid” sebagai sekolah non-formal yang membantu anak-anak putus sekolah di Dusun Ngasem, Kabupaten Gunungkidul.

Penerapan ide kreatif dimulai dari penyusunan konsep agar topik yang sudah ditentukan dapat dikemas menjadi sebuah program televisi yang menarik. Penulis bersama tim mengembangkan konsep program dalam program *feature* televisi dengan format *interpretative* untuk mengimplementasikan ide-ide kreatif tersebut. Proses kreatif juga diterapkan dalam menciptakan nama program, yaitu “Nusantara Bercerita” edisi “Bocah Sisih Kidul”. Judul edisi tersebut diambil dari objek dari karya *feature* ini, yaitu “Bosskid” yang merupakan akronim dari “Bocah Sisih Kidul”. Artinya adalah anak-anak yang berada di bagian selatan Kabupaten Gunungkidul.

Sebelumnya, penulis dan tim melakukan observasi langsung di lokasi Rumah Singgah Bosskid untuk menggali data dari narasumber utama, yaitu Juni Sunarto, pendiri Rumah Singgah Bosskid. Saat observasi, penulis dan tim menemukan banyak hal menarik yang bisa dibahas pada karya *feature* ini. Rumah Singgah Bosskid yang lokasinya berada di paling ujung selatan Kabupaten Gunungkidul, berdiri dengan segala keterbatasan yang ada. Meski begitu, rumah ini mampu menampung anak-anak desa yang putus sekolah mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA secara sukarela agar bisa mengikuti kegiatan yang positif.

Data menunjukkan bahwa masyarakat Desa Tepus, khususnya Dusun Ngasem banyak yang kurang peduli akan pendidikan karena faktor ekonomi dan lingkungan. Keadaan tersebut memicu munculnya

stigma negatif masyarakat yang lebih memilih bekerja di luar kota atau hanya sekedar bekerja di ladang dibanding menempuh pendidikan. Keprihatinan tersebutlah yang membuat Juni Sunarto tergerak mendirikan Rumah Singgah Bosskid, untuk membantu anak-anak putus sekolah dan mengajak masyarakat Dusun Ngasem lebih peka terhadap pendidikan.



Gambar 1 Rumah Singgah Bosskid
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dari data-data yang diperoleh, disusun kerangka pembahasan yang diangkat, seperti membuat *sub angle* 1, 2, dan 3. Penerapan ide kreatif pada karya produksi ini dilakukan dengan mendeskripsikan *sub angle* tersebut, yaitu:

1. Rumah Singgah Bosskid dan stigma masyarakat yang mengabaikan pendidikan.
2. Sanggar Bosskid Wadah Edukasi dan Rekreasi.
3. Mimpi Desa Tepus melalui Rumah Singgah Bosskid.

Pada setiap *sub angle* diberikan informasi dan sudut pandang baru sesuai dengan maksud dan tujuan penciptaan karya. *Sub angle* yang sudah ditentukan menjadi acuan untuk mengembangkan data yang sesuai dengan *sub angle* yang disusun

dalam bentuk *treatment*. Prinsip akurasi juga diterapkan pada proses pengambilan data dalam *feature* televisi ini, baik melalui sumber primer maupun sekunder. Prinsip akurasi dilakukan dengan melakukan verifikasi terhadap semua informasi awal serta mengulik informasi dari sumber lain.

Teori ide kreatif juga diterapkan dalam menentukan 3 *sequence* yang dikemas dengan durasi 17 menit 15 detik. Setiap *sequence* program “Nusantara Bercerita” edisi “Rumah Singgah Bosskid” menjelaskan setiap *sub angle* yang diharapkan mampu memberikan informasi dengan cepat dan unik kepada *audience*. Sub-sub *angle* tersebut adalah: (1) Rumah Singgah Bosskid dan Stigma Masyarakat yang Mengabaikan Pendidikan, (2) Sanggar Bosskid Wadah Edukasi dan Rekreasi, dan (3) Mimpi Desa Tepus Melalui Rumah Singgah Bosskid.

Dari ketiga *sub angle* tersebut, penulis sebagai produser mengembangkannya menjadi *treatment* atau catatan konsep acara atau ide yang siap untuk diproduksi, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Naratama (2004:99). Hasil dari *treatment* tersebut dirinci pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1 *Treatment* 1

Program Acara	Nusantara Bercerita
Format Program	<i>Feature</i>
Ide	Pendidikan
Topik	Anak Putus Sekolah
Judul	Bocah Sisih Kidul
Durasi	15 Menit
Produser	Agnesthia Maharani
Pengarah Acara	Muthia Syifaani
Penulis Naskah	Annisa Ilmi Rahmani

Tabel 2 Treatment 2

No.	Visual	Audio	Durasi
1.	<i>Colour Bar</i>	<i>Tune 1khz</i>	5''
2.	<i>Clapper in</i>	<i>Blank music</i>	5''
3.	<i>Countdown</i>	<i>Countdown tune</i>	5''
4.	<i>Blank</i>		3''
Eye Catcher			
5.	Cue: - <i>Time elapse</i> awan - Keindahan pantai Gunungkidul - Anak-anak bermain di pantai - Detail ekspresi anak-anak tertawa	- <i>Atmosphere</i> - - Musik ilustrasi - Narasi kata-kata mutiara untuk menggapai cita-cita.	15''
6.	<i>Id's program:</i> Nusantara Bercerita	<i>Music Id's Program</i> Nusantara Bercerita	20''
SEQUENCE 1			
Rumah Singgah Bosskid dan Stigma Masyarakat akan Pendidikan Anak			
7.	Cue: - <i>Drone</i> di atas Dusun Ngasem, Desa Tepus. - Rumah Singgah Bosskid tampak depan. - Anak-anak desa duduk di pos ronda. - Detail ekspresi anak-anak - <i>Blank</i>	- <i>Atmosphere</i> - - Musik ilustrasi - - Suara burung, suara anak-anak bermain -	15''
8.	Cue: - Anak-anak sedang menari - Detail <i>gesture</i> seorang anak. - Guru tari sedang mengajar. - Detail ekspresi guru. - Anak-anak bermain dengan selendang tari. - Dua orang anak menari. - Ekspresi anak-anak lain memperhatikan. - Bangunan Rumah Singgah Bosskid tampak depan. - Detail papan tulisan Sanggar Bosskid. - Suasana di dalam rumah singgah.	- <i>Atmosphere</i> - - Musik ilustrasi - Narasi awal menceritakan tentang kegiatan rutin dan bangunan Rumah Singgah Bosskid.	30''
9.	<i>SI / CHARGEN:</i> Juni Sunarto Pendiri Rumah Singgah Bosskid. Cue: - Keadaan Rumah Singgah Bosskid. - Aktivitas anak-anak desa - Fasilitas di Rumah Singgah Bosskid.	- <i>Soundbite-</i> Menceritakan arti kata Bosskid dan alasannya mendirikan Rumah Singgah Bosskid.	45''

No.	Visual	Audio	Durasi
10.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tugu Yogyakarta. - Orang-orang beraktivitas - Anak-anak sedang bermain. - Detail ekspresi anak-anak. - Ikon Kabupaten Gunungkidul. - Footage Disdikpora Gunungkidul. - Sekolah Dasar di Gunungkidul. - Anak-anak pulang sekolah. - Aktivitas anak-anak di desa. - Detail ekspresi. 	<p>- <i>Atmosphere</i> - - <i>Musik ilustrasi</i> -</p> <p>Narasi menjelaskan angka anak putus sekolah di Gunungkidul pada tahun 2020, menurut data dari Disdikpora Gunungkidul.</p>	30''
11.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak berangkat sekolah di Desa Tepus. - Anak-anak berjalan. - Detail ekspresi. - Orang berjualan di pasar - Detail <i>gesture</i> orang-orang di pasar. - Ibu-ibu sedang menyapu halaman. - Anak-anak bermain bekel. - Detail <i>gesture</i> anak bermain bekel. 	<p>- <i>Atmosphere</i> - - <i>Musik ilustrasi</i> -</p> <p>Narasi penjelasan faktor ekonomi dan lingkungan yang membuat anak putus sekolah di Desa Tepus.</p>	25''
12.	<p>SI: <u>Ir. Eddy Praptono, M.Si.</u> Pembina Utama Muda Disdikpora Gunungkidul</p> <p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Narasumber - Grafis angka Anak Putus Sekolah dari 2017-2020. - Narasumber 	<p>-<i>Soundbite</i>-</p> <p>Menceritakan keadaan pendidikan anak di Gunungkidul.</p>	15''
13.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ibu mengayak beras di depan rumah. - Seorang anak memperhatikan ibu. - Seorang bapak berangkat bekerja membawa cangkul. - Detail bapak. - Seorang ibu menyisir anak. - Detail rambut disisir - Ibu dan anak berangkat ke kebun. - Detail aktivitas. - Suasana jalanan di desa. - Remaja laki laki membawa tas. - Detail menggendong tas. - Remaja laki-laki menyapa anak desa yang sedang berkumpul. 	<p>- <i>Atmosphere</i> - - <i>Musik ilustrasi</i> -</p> <p>Narasi penjelasan munculnya stigma negatif di masyarakat yang menjadi kurang peduli dengan pendidikan.</p>	50''

No.	Visual	Audio	Durasi
14.	SI: <u>Juni Sunarto</u> Pendiri Rumah Singgah Bosskid. Cue: - Anak-anak sekolah sedang berjalan. - Anak-anak di desa sedang beraktivitas.	-Soundbite- Menceritakan banyak anak putus sekolah karena faktor lingkungan di desa.	20"
15.	Cue: - Suasana jalan raya di kabupaten Gunung Kidul. - Sepeda motor melintasi jalan. - Rumah singgah bosskid. - Detail palang rumah singgah bosskid.	- Atmosphere - - Musik ilustrasi - Narasi pengantar mengenai Rumah Singgah Bosskid yang hadir untuk memberikan kegiatan positif bagi anak-anak.	15"
16.	Bumper	Bumper Music	5"
SEQUENCE 2			
Rumah Singgah Bosskid Wadah Edukasi dan Rekreasi			
17.	Cue: - Footage PAUD Bosskid. - Suasana belajar di rumah singgah. - Ekspresi anak-anak Bosskid membaca buku. - Detail buku yang sedang dibaca. - Mas Jun dan relawan mengajarkan anak-anak menggambar. - Detail <i>gesture</i> relawan. - Gambaran anak-anak. - Ekspresi keseriusan seorang anak sedang menggambar.	- Atmosphere - - Musik ilustrasi - Narasi yang menjelaskan Rumah Singgah Bosskid menjadi sekolah non formal yang mengajarkan anak-anak sesuai dengan minat dan bakat.	30"
18.	SI: <u>Winarti</u> Istri Juni Sunarto/Relawan Cue: - Winarti sedang mengajarkan berhitung. - Anak-anak belajar menghitung. - Detail hasil belajar anak-anak.	-Soundbite- Menceritakan motivasinya menjadi relawan di Rumah Singgah Bosskid.	20"
19.	Cue: - Aktivitas mas jun di dalam rumah singgah. - Detail <i>gesture</i> mas jun - Istri mas jun memasuki bosskid.	- Atmosphere - - Musik ilustrasi - Narasi yang menjelaskan Rumah Singgah Bosskid menghadirkan	25"

No.	Visual	Audio	Durasi
	<ul style="list-style-type: none"> - Mas jun dan istrinya menyiapkan kebutuhan koperasi bosskid. - Ibu-ibu desa berkumpul di rumah singgah bosskid - Istri mas jun memberikan pengarahan. - Detail ekspresi ibu-ibu. - Suasana rumah singgah bosskid. - Detail hidangan sederhana saat berkumpul. 	<p>program-program sosial (koperasi dan bosskid alternatif) sebagai wadah edukasi dan rekreasi.</p>	
20.	<p>SI: <u>Winarti</u> Istri Juni/Pengelola koperasi</p> <p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Winarti mencatat pembukuan. - Detail pembukuan. - Ibu-ibu berdiskusi. - Aktivitas bosskid alternatif. - Para karang taruna membuat kerajinan dari kayu. - Detail kerajinan. 	<p style="text-align: center;">-Soundbite-</p> <p>Menceritakan manfaat Koperasi Bosskid dan kegiatan Bosskid Alternatif.</p>	30''
21.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana masyarakat desa kumpul di rumah singgah - Mas Jun memberikan pengarahan. - Detail ekspresi seorang warga menyimak. - Suasana diskusi. - Seorang warga sedang mencatat. - Detail catatan buku koperasi. 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi -</p> <p>Narasi menjelaskan antusiasme masyarakat desa khususnya anak-anak dengan adanya program-program dari Rumah Singgah Boskid.</p>	20''
22.	<p>SI: <u>Nama</u> Relawan</p> <p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Relawan tersebut sedang beraktivitas. - Detail aktivitas. 	<p style="text-align: center;">-Soundbite-</p> <p>Menceritakan partisipasinya dalam program sosial yang dihadirkan Rumah Singgah Bosskid.</p>	20''
23.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana perpustakaan sederhana Bosskid. - Mas Jun merapikan buku-buku. - Detail tangan merapikan buku. 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi -</p> <p>Narasi yang menjelaskan tentang tidak hanya kegiatan edukasi,</p>	15''

No.	Visual	Audio	Durasi
	<ul style="list-style-type: none"> - Aktivitas relawan sedang menyiapkan panggung kecil. - Anak-anak membantu persiapan. - Detail ekspresi anak-anak - Aktivitas relawan menyiapkan peralatan melukis untuk anak-anak. - Gesture relawan membagikan peralatan melukis. 	tapi juga kegiatan hiburan yang diadakan oleh Juni dan relawan-relawan lainnya.	
24.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Footage hasil-hasil kerajinan tangan. - Foto-foto kegiatan anak-anak bosskid. - Lukisan anak-anak bosskid di dinding. - Mas Jun dan relawan mempersiapkan barang-barang di dalam rumah singgah. - Detail aktivitas Mas Jun. - Mas Jun mempersilahkan anak-anak berkumpul. - Ekspresi keceriaan anak-anak. - Kelompok anak-anak belajar menari. - Kelompok anak-anak bermain musik. - Kelompok anak-anak sedang membuat kerajinan tangan. - Detail kerajinan tangan. 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi -</p> <p style="text-align: center;">Narasi menjelaskan Rumah Singgah Bosskid mengadakan kegiatan rutin untuk anak-anak desa (pentas seni, lomba-lomba, membuat kerajinan).</p>	30''
25.	<p>SI: <u>Nama</u> Anak Bosskid</p> <p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana pentas seni. - Anak sedang melakukan pentas menari. - Detail kegiatan menari. 	<p style="text-align: center;">-Soundbite-</p> <p>Menceritakan perasaannya saat mengikuti kegiatan hiburan.</p>	20''
26.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana tempat belajar gamelan. - Mas Jun mengajarkan di papan tulis. - Anak-anak memainkan gamelan. - Detail tangan anak memainkan gamelan. 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi - - Suara anak-anak memainkan gamelan -</p>	15''
27.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mas Jun mengajari seorang anak. - Detail tangan Mas Jun memainkan 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi -</p>	30''

No.	Visual	Audio	Durasi
	<p>gamelan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktivitas anak-anak bergantian memainkan gamelan. - Ekspresi kegembiraan anak-anak belajar gamelan. - Mas Jun beralih mengajarkan alat musi modern. - Anak memainkan gitar. - Relawan memainkan drum. - <i>Footage</i> suasana ramai di dalam rumah singgah. - Detail ekspresi. - <i>Gesture</i> anak-anak bosskid. - Mas Jun, relawan, dan anak-anak bercengkrama. - Detail eskpresi. 	<p>Narasi penjelasan tentang anak-anak yang bisa belajar alat musik tradisional seperti gamelan dan alat musik modern seperti drum dan gitar.</p>	
28.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak bergembira dengan alat musik. - Detail ekspresi anak-anak - Mas Jun bermain gitar. - Detail tangan memainkan gitar. 	<p>- <i>Atmosphere</i> - - Musik ilustrasi - - Suara anak-anak bermain alat musik -</p>	15''
29.	<i>Bumper</i>	<i>Music bumper</i>	5''
SEQUENCE 3			
Mimpi Masyarakat Desa Tepus Melalui Rumah Singgah Bosskid			
30.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Drone</i> pemandangan alam Gunungkidul di dekat Pantai Indrayanti. - Suasana pantai. - Detail ombak. - Pepohonan pantai. - Suasana wisatawan yang berkunjung. - Detail wisatawan bercengkrama. 	<p>- <i>Atmosphere</i> - - Musik ilustrasi -</p> <p>Narasi yang menjelaskan potensi alam di Gunungkidul seperti pantai-pantai yang indah.</p>	25''
31.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Drone</i> pemandangan Pantai Indrayanti. - Detail ombak. - Suasana pantai ramai pengunjung. - Detail ekspresi pengunjung. - Anak-anak bermain pasir pantai. - Ekspresi anak-anak bermain pasir. - Mas Jun memberikan pengarahan. - Detail ekspresi anak-anak 	<p>- <i>Atmosphere</i> - - Musik ilustrasi -</p> <p>Narasi yang menceritakan kegiatan anak-anak Bosskid di akhir pekan, yaitu mengunjungi Pantai Indrayanti untuk belajar dan bermain bersama di alam</p>	35''

No.	Visual	Audio	Durasi
	<p>memperhatikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mas jun dan anak bosskid berlarian di pantai. 	<p>bebas.</p>	
32.	<p>SI: <u>Juni Sunarto</u> Pendiri Rumah Singgah Bosskid</p> <p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak melukis di atas bukit. - Detail lukisan anak-anak. - Hasil lukisan dijemur di tepi pantai. 	<p>- <i>Soundbite</i> –</p> <p>Menceritakan tujuan kegiatan di pantai untuk anak-anak.</p>	20”
33.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak tertawa. - Detail ekspresi. - Anak-anak sedang bermain bola. - Detail bola ditendang. - Ekspresi anak-anak berbahagia. 	<p>- <i>Atmosphere</i> -</p> <p>- Musik ilustrasi -</p> <p>- Suara anak-anak bermain dan tertawa -</p>	15”
34.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mas Jun menuju Resto Bosskid. - Detail palang Resto Bosskid. - Suasana Resto Bosskid. - Spot-spot di Resto Bosskid. - Pemandangan dari Resto Bosskid. - Wisatawan berdatangan. - Detail wisatawan naik tangga. - Winarti mengantar makanan. - Ekspresi wisatawan menikmati makanan. - Karyawan melayani pembayaran. - Detail uang yang dibayar. - Para karyawan membereskan Resto Bosskid. - Detail tangan sedang membereskan. 	<p>- <i>Atmosphere</i> -</p> <p>- Musik ilustrasi -</p> <p>Narasi yang menjelaskan Juni dan masyarakat desa membangun rumah makan sederhana di atas tebing pantai.</p>	60”
35.	<p>SI: <u>Juni Sunarto</u> Pendiri Rumah Singgah Bosskid.</p> <p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Juni Sunarto. - Suasana resto bosskid - Pengunjung sedang berfoto di Resto Bosskid. 	<p>-<i>Soundbite</i>-</p> <p>Menceritakan latar belakang dibangunnya Resto Bosskid dan tujuan utamanya.</p>	45”

No.	Visual	Audio	Durasi
36.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rombongan wisatawan menaiki tangga. - Detail ekspresi. - Wisatawan mengadakan acara di Resto Bosskid. - Suasana acara. - Detail ekspresi. - Winarti menyisihkan uang. - Detail tangan Winarti. - Anak-anak menuju Resto Bosskid. - Detail kaki menaiki tangga. - Suasana Mas Jun dan anak-anak berkumpul. - Detail ekspresi. - Anak-anak sedang menggambar. - Detail gambar anak-anak. 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi -</p> <p>Narasi yang menjelaskan bahwa rumah makan juga dijadikan tempat singgah agar anak-anak tetap bisa melakukan kegiatan saat berkunjung ke pantai.</p>	30"
37.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemandangan pantai. - Mas Jun dan anak-anak menggambar garis area bermain <i>gobag sodor</i>. - Detail kaki Mas Jun dan anak-anak. - Mas Jun memberikan pengarahan. - Mas Jun membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. - Ekspresi Mas Jun. - Anak-anak memulai permainan. - Detail anak lari. - Seorang anak tertangkap lawan. - Detail ekspresi anak tertawa. - Mas Jun memberi semangat. 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi -</p> <p>Narasi yang menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh Mas Jun dan anak-anak bosskid kali ini adalah bermain permainan tradisional gobak sodor.</p>	35"
38.	<p>SI: <u>Juni Sunarto</u> Pendiri Rumah Singgah Bosskid</p> <p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mas Jun bermain bersama anak-anak. - Detail ekspresi. 	<p style="text-align: center;">-Soundbite-</p> <p>Menceritakan tujuan dan manfaat bermain Gobak Sodor di pantai.</p>	20"
39.	<p><i>Cue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana bergantian posisi. - Anak-anak tertawa. - Mas Jun meniup peluit. - Seorang anak terjatuh. 	<p style="text-align: center;">- Atmosphere - - Musik ilustrasi - - Suasana kegembiraan anak-anak bermain -</p>	10"

No.	Visual	Audio	Durasi
40.	SI: <u>Nama</u> Anak Bosskid yang putus sekolah Cue: - Anak bosskid. - Anak bosskid berjaga <i>gobag sodor</i> . - Detail ekspresi.	-Soundbite- Menceritakan manfaatnya saat belajar dan bermain di pantai.	30"
41.	Cue: - Anak-anak berlari. - Detail ekspresi tertawa. - Anak-anak bercanda. - Anak-anak membentuk lingkaran. - Detail tangan bergandengan. - Anak-anak bermain berputar. - Mas Jun memberikan tebak-tebakan. - Detail anak mengacungkan tangan. - Anak-anak bertepuk tangan.	- Atmosphere - - Musik ilustrasi - Narasi yang menjelaskan keadaan anak-anak yang Bahagia saat bermain di pantai dan mimpi yang dimiliki anak-anak melalui Rumah Singgah Bosskid.	30"
42.	SI: <u>Juni Sunarto</u> Pendiri Rumah Singgah Bosskid Cue: - Mas Jun. - Mas Jun menangkap seorang anak. - Suasana permainan di pantai. - Detail ekspresi Mas Jun.	-Soundbite- Menceritakan harapannya untuk anak-anak desa agar memiliki minat lagi akan pendidikan.	30"
43.	Cue: - <i>Slow motion</i> suasana anak-anak bermain bersama Mas Jun. - Detail Mas Jun. - Anak-anak dan Mas Jun membereskan barang-barang di pantai. - Anak-anak duduk dan berkumpul di pantai menghadap laut. - Serang anak menulis "bosskid" di pasir. - Detail anak terkena ombak. - Anak-anak duduk tampak belakang.	- Atmosphere - - Musik ilustrasi - Narasi akhir menceritakan upaya yang sudah dilakukan oleh Mas Jun dan relawan desa melalui Rumah Singgah Bosskid untuk membantu anak-anak putus sekolah di desa dan mengubah pola pikir masyarakat desa agar lebih peduli akan pendidikan.	30"
44.	<i>Credit title</i>	<i>Music credit title</i>	20"
45	<i>Copyright</i>		3"
Total Durasi			17'15"

Pada tabel *treatment* dapat dilihat cara produser dan tim menerapkan ide kreatif melalui pemilihan cuplikan gambar pada *Eye Catcher*, *Id's Program* dan *Sequence* 1, 2, 3. *Eye catcher* berisi cuplikan gambar *footage* tentang keindahan alam Indonesia terutama di daerah Gunungkidul dan aktivitas anak-anak yang sedang bermain di pesisir pantai. Pengambilan gambar menggunakan konsep *angle* ditujukan agar dapat menciptakan gambar-gambar yang lebih bervariasi. Hal ini membuat *eye catcher* yang dihasilkan tampak estetik serta menampilkan narasi yang mengandung motivasi dan puitis, sehingga memberikan kesan positif pada *audience*.

Id's Program dengan durasi 20 detik berisi cuplikan gambar dari edisi-edisi lain seperti *feature* budaya, sejarah kuliner, profil, gaya hidup, dan aktivitas masyarakat. Tujuannya untuk memberikan gambaran dasar program “Nusantara Bercerita” kepada *audience*. Penggunaan kata-kata seperti “Cita-Cita, Keindahan, dan Pengabdian” menjadi ciri khas program “Nusantara Bercerita” karena ketiga kata tersebut menggambarkan tentang aktifitas masyarakat baik menempuh pendidikan, mengelola potensi keindahan alam, serta seseorang yang mengabdikan dirinya menjadi relawan.

Pada *sequence* satu, penulis dan tim mengenalkan informasi awal seperti alasan Juni Sunarto mendirikan Rumah Singgah Bosskid. Kemudian disajikan gambar letak geografis dan kondisi sanggar Bosskid yang berada di Dusun Ngasem, Desa Tepus, Kabupaten Gunungkidul. Terdapat pula data angka putus sekolah di Kabupaten Gunungkidul yang dikemas menggunakan grafis sehingga *audience* dapat dengan mudah memahami topik atau permasalahan yang diangkat. *Statement* Juni Sunarto sebagai pendidik di Sanggar Bosskid

disajikan untuk mendukung informasi awal. Eddy Praptono selaku Plt. Kepala Disdikpora Kabupaten Gunungkidul menjelaskan kondisi serta faktor tingginya angka anak putus sekolah di Kabupaten Gunungkidul tahun 2017 – 2020.

Sequence dua menjelaskan tentang *sub angle* kedua, yaitu “Sanggar Bosskid Wadah Edukasi dan Rekreasi” yang menyajikan informasi mengenai kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan minat dan bakat anak-anak terhadap pendidikan. Di antaranya adalah suasana belajar mengajar serta perlombaan seni dan olahraga. Untuk mendukung informasi, terdapat *statement* dari Winarti yang merupakan Istri Juni Sunarto sekaligus Relawan Rumah Singgah Bosskid.

Sequence terakhir menjelaskan tentang *sub angle* ketiga, yaitu “Mimpi Masyarakat Desa Tepus melalui Rumah Singgah Bosskid”. *Sequence* ini berisi narasi yang menampilkan perjuangan masyarakat Desa tepus dalam menempuh pendidikan dan perjuangan mereka untuk memajukan Desa Tepus melalui Rumah Singgah Bosskid. *Sequence* ini kemudian memberikan informasi tentang kegiatan anak-anak Bosskid di akhir pekan bernama Minggu Ceria yang berada di Pantai Indrayanti.

SIMPULAN

Teori ide kreatif telah diterapkan oleh penulis sejak tahap pembuatan konsep hingga *treatment* dengan memilih bentuk program *feature*. Pemilihan topik serta penerapan proses pra-produksi tentang Rumah Singgah Bosskid juga merupakan proses kreatif yang sesuai dengan teori Munandar (2004:32). Topik yang diangkat juga berdasarkan proses diskusi, riset dan observasi, sehingga menemukan *sub angle* yang unik. Rumah Singgah Bosskid merupakan organisasi yang berupaya

mengayomi anak putus sekolah di Dusun Ngasem, Kabupaten Gunungkidul melalui kegiatan belajar dan Minggu Ceria. Dalam menyampaikan gagasan, proses kreatif digunakan dalam menyusun *eye catcher*, *Id's program*, dan *sequence*.

Kisah Rumah Singgah Bosskid memberikan informasi yang telah dikenal, seperti masalah putus sekolah, dengan cara yang baru, unik dan tidak terduga, sesuai dengan teori Ide menurut Sukini (2010:33). Cara tersebut terlihat pada perencanaan audio dan visual yang dikembangkan dalam *treatment*.

Masyarakat sebagai *audience* tidak hanya melihat dan mendengarkan seputar informasi tentang Rumah Singgah Bosskid tetapi *audience* juga merasakan kesan yang ada dalam narasi maupun pengambilan gambar. Materi dan konsep yang telah dibuat diberi beberapa penekanan melalui narasi yang bersifat naratif. Alur penuturan yang digunakan menggunakan alur maju, karena narasi menyuguhkan cerita yang sudah disusun berdasarkan data dan fakta yang sudah didapat secara runtut dari awal sampai akhir kejadian.

Pengambilan gambar pada karya *feature* ini menggunakan konsep kontinuitas dan penerapan *angle* dengan tujuan mempertegas peristiwa sesuai dengan *sequence* yang telah dibuat. Narasi yang dibacakan oleh narator menggunakan alur maju karena dibawakan secara runtut dan kronologis juga, sehingga masyarakat mudah untuk memahami informasi yang diangkat.

Penerapan ide kreatif pada penciptaan karya "Nusantara Bercerita" edisi "Bocah Sisih Kidul" dapat dikembangkan lagi topik dan *angle*-nya menjadi berita dengan jenis lain seperti *straight news*, *indepth news*, *investigasi*, dan *dokumenter*. Edisi "Bocah Sisih Kidul" juga dapat diangkat menjadi

feature profil atau *feature human interest* karena narasumber memiliki nilai yang menarik. Penggunaan sub format lain juga dapat diterapkan, tidak hanya grafis dan *soundbite*, tetapi juga animasi pada bagian data sebagai info tambahan atau wawancara.

DAFTAR PUSTAKA

- Burton, G. (2007). *Membincang Televisi: Sebuah Pengantar pada Studi Televisi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Christianto, W. (2008). *Kamera Video Editing Adobe Premier Pro*. Tangerang: Widjaja.
- Dennis, F. G. (2009). *Bekerja sebagai Penulis Skenario*. Jakarta: PT. PENERBIT ERLANGGA MAHAMERU.
- Ferri, R. K. (2018). *Angka Putus Sekolah di Gunungkidul Masih Tinggi*. Dikutip pada 20 April 2020 dari <https://jogja.tribunnews.com/2018/03/02/angka-putus-sekolah-di-gunungkidul-masih-tinggi>.
- Fachruddin Andi. (2012). *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Maghrifi, I. R. (2020). Analisis Isi Karakteristik dan Akurasi Berita dalam Jurnalisme Online (Kasus Pemerksaan oleh Reynhard Sinaga di Portal Berita Tirto.id) (Skripsi). Ponorogo: Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- Morissan, M.A. (2010). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi*

- Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Grasindo.
- Romeltea. (2019). *Prinsip Jurnalistik: Independen, Netral Akurat, Jujur, Benar!*. diakses pada 22 Februari 2021 dari <https://romeltea.com/prinsip-jurnalistik/>
- Santana, S. (2005). *Menulis Feature*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Setiawan, E. (2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dikutip pada 20 April 2020 dari <https://kbbi.web.id/>.
- Silalahi. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Adita.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandi, A. (2016). *Intervensi Komunitas Bocah Sisih Kidul dalam Pembentukan Pola Perilaku Sosial Anak* (Skripsi). Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Susanto. (2019). *Dimanakah Posisi Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) dalam Struktur Pendidikan?* Dikutip pada 13 Maret 2021 dari <https://diknas.okukab.go.id/berita/detail/posisi-sanggar-kegiatan-belajar-skb-dalam-struktur-pendidik>.
- Wibowo, F. (2009). *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Yusuf, Y., Ibrahim, R., & Iskandar, D. (2017). *Keterampilan Menulis Pengantar Pencapaian Kemampuan Espitemik*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Zulkarnaen & Handoyo. (2019). *Faktor Penyebab Pendidikan Tidak Merata di Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional “Menjadi Mahasiswa yang Unggul di Era Industri 4.0 dan Society 5.0” Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. Diakses pada 13 Maret 2021 dari <https://bimawa.uad.ac.id/wp-content/uploads/Paper-Seminar-Nasional-2.pdf>.