

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Lampiran.....	xvii
Daftar Istilah.....	xviii
Abstrak.....	xxv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	6
C. Manfaat.....	6
D. Tujuan.....	6
E. Tinjauan dan Orisinalitas Karya.....	8

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan.....	13
B. Analisa Objek.....	16
C. Analisis Program Televisi.....	26
D. Teori Penyutradaraan.....	28
E. Director Treatment.....	40
1. Teori Videografi.....	41
2. Teori <i>Editing</i>	42
3. Teori Artistik.....	43
4. Teori Suara.....	44
5. Teori Cahaya.....	44
6. Teori Pemain.....	45

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Estetika.....	47
1. Konsep Penyutradaraan.....	47
2. <i>Director Treatment</i> “Asli Indonesia”.....	48
3. Konsep <i>Treatment</i>	33
4. <i>Setting</i> & Lokasi.....	57

5. Karakter dan Presenter.....	58
6. Konsep Videografi.....	59
7. Konsep Cahaya.....	59
8. Konsep Kostum.....	59
9. Konsep Artistik.....	60
10. Efek Visual.....	60
11. Konsep Suara.....	60
12. <i>Breakdown Shot</i> “Asli Indonesia”	60
 B. Konsep Program.....	 61
C. Konsep Produksi.....	61
1.1 Pra Produksi.....	61
a. Riset Lapangan.....	62
b. Anggaran Biaya Produksi.....	62
c. Pemilihan rekan kerja.....	62
d. Editing (Penyuntingan).....	63
1.2 Produksi.....	63
1.3 Pasca Produksi.....	64

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

A. <i>Pre Production</i>	65
1. Penentuan Ide.....	65
2. Riset.....	66
3. <i>Treatment</i>	68
4. Tim Produksi.....	69
5. Rapat Produksi.....	70
6. Peralatan Produksi.....	71
7. <i>Hunting</i> Lokasi.....	71
8. Casting.....	74
B. <i>Production</i>	80
C. <i>Post Production</i>	82
D. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	83

BAB V PEMBAHASAN KARYA

A. Penerapan Konsep Naskah Dengan Menngoptimalkan <i>Director treatment</i>	86
B. Penerapan Konsep Teknik Dengan Menerapkan <i>Director</i> <i>Treatment</i>	88
a. Cerita.....	88
b. Presenter.....	90

c. Artistik.....	91
d. Editing.....	92
e. Suara.....	93
f. Videografi.....	94
g. Pencahayaan.....	94

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster <i>feature</i> Jejak Si Gundul.....,,.....	6
Gambar 2. Poster <i>feature</i> <i>My Trip My Adventure</i>,.....	10
Gambar 3. Jam Gadang	56
Gambar 4. <i>EXT.</i> Amai Setia.....	57
Gambar 5. Danau Maninjau	57
Gambar 6. Kelok 44.....	57
Gambar 7. Orang menenun songket	86
Gambar 8. Olahan dari ikan Rinuak	86
Gambar 9. Sulaman di Amai Setia.....	86
Gambar 10. Jam Gadang	86
Gambar 11. Ngarai Sianok.....	86
Gambar 12. Lobang Jepang.....	86
Gambar 13. Olahan rinuak.....	87
Gambar 14. Danau Maninjau.....	87
Gambar 15. Bukittinggi.....	88
Gambar 16. Cafe.....	88
Gambar 17. Aplikasi <i>Breakdown Shoot</i>	89
Gambar 18. Aplikasi <i>Efek Instagram</i>	89
Gambar 19. Pengenalan karakter Presenter.....	90
Gambar 20. Aplikasi Karakter Agung.....	90
Gambar 21. Artistik di Bukittinggi.....	91

Gambar 22. Penataan artistik natural.....	91
Gambar 23. Aplikasi editing <i>cut to cut</i>	91
Gambar 24. Aplikasi editing <i>cut to cut</i>	91
Gambar 25. Aplikasi <i>Diegetic sound</i>	92
Gambar 26. Aplikasi <i>Noniegetic sound</i>	92
Gambar 27. Aplikasi teori komposisi	93
Gambar 28. Aplikasi teori komposisi	93
Gambar 29. Aplikasi <i>lighting</i> natural	94
Gambar 30. Aplikasi <i>lighting</i> natural	94
Gambar 31. Ngarai Sianok	95
Gambar 32. Lobang Jepang.....	95
Gambar 33. Sulaman di Amai Setia	96
Gambar 34. Foto Rohana Kudus.....	96
Gambar 35. Foto Rohana Kudus	96
Gambar 36. Foto Rohana Kudus.....	96
Gambar 37. Aplikasi <i>Editing Split screen</i>	97
Gambar 38. Aplikasi <i>Cut to cut</i>	97
Gambar 39. Foto Rohana Kudus	98
Gambar 40. Foto Rohana Kudus	98
Gambar 41. <i>Int</i> Amai Setia	98
Gambar 42. <i>Int</i> Amai Setia	98
Gambar 43. Presenter Memasuki Sumatera Loom	99

Gambar 44. <i>Int Sumatera Loom</i>	99
Gambar 45. Aplikasi <i>Akting</i> Presentasi.....	100
Gambar 46. Aplikasi <i>Akting</i> Presentasi.....	100
Gambar 47. Aplikasi <i>editing cut to cut</i>	100
Gambar 48. Aplikasi <i>efek dissolve</i>	100
Gambar 49. Wawancara dengan <i>Mr. Benthard</i>	101
Gambar 50. Dialog dengan presenter	101
Gambar 51. Presenter Menangkap Rinuak	102
Gambar 52. Lokasi tempat penjual rinuak.....	102
Gambar 53. Proses menangkap rinuak.....	103
Gambar 54. Mengolah rinuak.....	103
Gambar 55. Properti untuk memasak rinuak	104
Gambar 56. Properti untuk memasak rinuak.....	104
Gambar 57. <i>Insert shot</i> vesva	105
Gambar 58. <i>Insert shot</i> Café.....	105
Gambar 59. <i>Insert shot</i> kota Bukittinggi.....	106
Gambar 60. <i>Insert shot</i> perjalanan	106
Gambar 61. <i>Insert shot</i> oleh-oleh	107
Gambar 62. <i>Insert shot</i> pedagang	107
Gambar 63. <i>Insert shot</i> Presenter di Ngarai Sianok.....	107
Gambar 64. <i>Insert shot</i> Lobang Jepang.....	107
Gambar 65. <i>Insert shot</i> Ngarai Sianok.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tim Produksi <i>feature</i> “Asli Indonesia”	68
Tabel 2. Daftar Peralatan Produksi <i>Feature</i> “Asli Indonesia”	70
Tabel 3. Daftar nama presenter <i>Feature</i> “Asli Indonesia”	74
Tabel 4. <i>Catatan (Breakdown shot)</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Breakdown shot feature* “Asli Indonesia”

Lampiran 2. Dokumentasi foto

Lampiran 3. Poster *feature* “Asli Indonesia”

Lampiran 4. DVD Karya *feature* “Asli Indonesia”

DAFTAR ISTILAH

A

- Akting* : Proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi dari seseorang yang diperankan.
- Adegan/Scene* : Suatu *segment* pendek dari kesenambungan yang diikat karakter, atau motif. keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema.
- Audio Visual* : Sebutan untuk perangkat yang Menggunakan unsur suara dan gambar.
- Angle* : Sudut pengambilan gambar.
- Audio Effect* : Efek suara.

B

- Back lighting* : Penempatan lampu dasar dari sudut belakang obyek.
- Breakdown shot* : Perencanaan *shot* atau rancangan dalam sebuah produksi film atau televisi.
- Budget* : Dana, biaya pengeluaran keseluruhan dari produksi film.

C

- Camera* : Sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos di belakang lensa dan *shutter* dan yang menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang masuk ke dalam film.
- Camera Blocking* : Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan

kebutuhan gambar.

- Camera Report* : Laporan pengambilan tiap adegan diberikan ke laboratorium, yang berisikan proses bagian kamera, dan bagian produksi.
- Camera Tracks* : Lintasan Kamera yang terbuat dari metal atau lembaran kayu lapis ukuran 4 x 8 yang diletakkan untuk membawa *dolly* dilantai atau *camera boom*. Lintasan digunakan untuk menjamin kehalusan gerakan kamera.
- Casting* : Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang akan dimainkan.
- Composition* : Komposisi.
- Continuity* : Kesenambungan.
- Credit Title* : Urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara.
- Cut* : Pemotongan gambar.
- Cutting* : Proses pemotongan gambar.
- Cut to* : Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan masa kini ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.
- Close Up* : Pengambilan gambar dari jarak dekat.

D

- Desain* : Rancangan atau kerangka.
- Director* : Sutradara, pemimpin.
- Diegetic Sound* : Seluruh suara yang berasal dari dalam penceritaan film.

Director treatment : Catatan pribadi atas *shot-shot* atau adegan-adegan atau gaya penataan cahaya dan kreativitas naskah yang ingin diterapkan pada saat syuting berlangsung

Dissolve : Teknik penumpukan gambar pada *editing* maupun *shooting* multi kamera.

Dolly : Kendaraan/alat beroda untuk membawa kamera dan operator kamera selama pengambilan gambar.

Durasi : Waktu yang diberikan atau dijalankan.

E

Editing : Proses pemotongan gambar.

Editor : Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar *video* dan *audio*.

Editing continuity : Perpindahan *shot* tanpa terjadinya lompatan waktu.

Editing offline : Proses *editing* dalam tahapan pemindahan data dan penyusunan gambar.

Editing Online : Proses *editing* setelah *editing offline* dengan penambahan efek *audio visual* dan *credit title*.

Establishing Shot : Sebuah *shot* dari jarak jauh atau *shot* pembuka.

Ext : Eksterior, bagian dari film yang diambil di luar ruang. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam.

Extreme Close Up : Pengambilan gambar dari jarak dekat/detail.

Eye Contact : Kontak mata saat berlangsungnya komunikasi.

Eye Level : Penempatan posisi kamera sejajar dengan mata objek.

F

- Fade Out, Fade In* : Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap (*fade out*) atau gambar yang muncul dari kegelapan (*fade in*).
- Film* : Media untuk merekam gambar yang menggunakan *selluloid* sebagai bahan dasarnya.
- Flashback* : Bagian dari cerita film yang mengisahkan waktu periode awal tergantung dari cerita.
- Final Editing* : Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.
- Frame* : Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran *frame* bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya.

H

- Hard Light* : Kualitas pencahayaan yang menyorot tajam dan cenderung membentuk obyek dan bayangan yang jelas.
- High Angle* : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya, posisi kamera lebih tinggi dari obyeknya.
- High Key Lighting* : Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tipis antara area gelap dan terang.
- Hunting Location* : Proses pencarian dan penggunaan lokasi yang tepat dan terbaik untuk *shooting*.

I

- Int* : Interior, bagian dari film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa set yang dibentuk di studio atau diluar studio. Lebih dikenal sekarang ini sebagai *location interiors*.

Internal Diegetic Sound : Seluruh suara yang bersumber dari pikiran seorang karakter dan tidak mampu di dengar oleh orang lain.

J : -

K

Kameraman : Orang yang mengoperasikan kamera.

Key Light : Cahaya utama yang digunakan untuk menerangi subyek.

L

Lensa : Konstruksi dari berbagai macam potongan kaca yang dipasang sesuai kebutuhan dan dimasukkan kedalam *tube* metal.

Long Shot : Gambar direkam dari jarak jauh. Biasanya digunakan dengan cara pengambilan gambar dari sudut panjang dan lebar.

Low Angle : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya, posisi kamera lebih rendah dari obyeknya.

Low Key Lighting : Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tegas antara area gelap dan terang.

M

Master Shot : Gambar pilihan utama dari sebuah adegan yang kemudian dijadikan referensi atau rujukan pada saat melakukan proses editing.

Medium Close Up : Pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat.

Medium Long Shot : Gambar diambil dari jarak yang panjang dan jarak jauh.

Medium Shot : Gambar diambil dari jarak dekat.

Mise En Scene : Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya. Yakni meliputi *setting*, tata cahaya, kostum dan tata rias, serta pergerakan kamera.

Mood : Suasana.

N

Naratif : Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh sebab-akibat dalam suatu ruang dan waktu.

Nondiegetic Sound : Seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton.

O

Opening Scene : Adegan membuka cerita pada film untuk mendapatkan perhatian dari penonton.

P

Panning : Pergerakan horisontal melalui poros kamera dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.

Plot

Point of View : Sebuah *shot* yang memperlihatkan seseorang melihat sebuah obyek di luar *frame* dan diikuti dengan *shot* yang memperlihatkan obyek tersebut.

Produser : Orang yang bertanggung mengelola produksi dari awal hingga akhir.

R

Retake : Pengambilan ulang suatu gambar/adegan.

S

Sequence : Sebuah rangkaian adegan.

Scene : Adegan pendek dari suatu cerita.

Shot : Pengambilan gambar yang terdiri dari satu *frame*.

Shot Size : Ukuran pengambilan gambar.

Stock Shot : Berbagai bentuk gambar yang diciptakan untuk menjadi pilihan pada saat gambar-gambar tersebut memasuki proses *editing*.

T

Talent : Orang yang memerankan suatu peran dalam sebuah cerita film.

Tilt : Menggerakkan kamera secara vertikal melalui poros kamera.

Top Lighting : Cahaya dari sumber yang diletakkan diatas subyek sehingga turun menyinari.

Treatment : Presentasi detail dari cerita sebuah film namun belum berbentuk naskah.

Two/Three Shot : Perintah yang seringkali digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan kamera pada dua / tiga obyek yang dituju.

U

: -

V

Very Long Shot : Gambar yang diambil dari jarak yang sangat jauh.

Voice Over : Suara dari *announcer* atau penyiar untuk

mendukung isi cerita (narasi).

W :-

X :-

Y :-

Z :-

ABSTRAK

Karya seni **Penyutradaraan *Feature* “Asli Indonesia” Episode Sumatera Barat Dengan Menerapkan *Director Treatment*** ini bertujuan untuk (1) Menciptakan Program televisi *feature* yang Informatif dan menghibur dengan menerapkan konsep *director treatment*. (2) Mengaplikasikan konsep *director treatment* dalam menciptakan karya seni *audio visual*. Dalam menyampaikan informasi serta hiburan kepada penonton, tayangan *feature* sangat dipengaruhi oleh gaya serta konsep penyutradaraan yang diterapkan. Konsep *director treatment* yang diterapkan dalam *feature* “Asli Indonesia” ini mengacu kepada teori yang terdapat dalam buku *Menjadi Sutradara Televisi Single Dan Multi Camera* yang ditulis oleh Naratama (2004).

Feature “Asli Indonesia” episode Sumatera Barat merupakan program televisi berdurasi 24 menit yang membahas tema oleh-oleh. Kain songket, ikan *rinuak* dan sulaman di amai setia adalah pokok pembahasan dalam *feature* “Asli Indonesia”. Keunikan yang dimiliki oleh masing-masing objek menjadi informasi menarik dan menghibur yang akan disampaikan kepada penonton. Karya ini bertujuan untuk membuka wawasan penonton tentang keberagaman serta keunikan yang dimiliki oleh setiap oleh-oleh yang terdapat di Indonesia.

Kata kunci: *Feature. Director treatment*. Informatif dan menghibur. Oleh-oleh