

**PENYUTRADARAAN DOKUMENTER “MINI GARAGES”
DENGAN GAYA PERFORMATIF**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh
Driepuza Ryan Fortunanda
NIM : 1210623032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni:

**PENYUTRADARAAN DOKUMENTER “MINI GARAGES”
DENGAN GAYA PERFORMATIF**

yang disusun oleh
Drieputa Ryan Fortunanda
NIM 1210623032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal12 JAN 2017.....

Pembimbing I/Anggota Penguji

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.
NIP 19580912 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP 19760123 200912 2 003

Cognate/Pengaji Ahli

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP 19710430 199802 2 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drieputa Ryan Fortunanda

NIM : 1210623032

Judul Skripsi : Penyutradaraan Dokumenter “*Mini Garages*”
Dengan Gaya Performatif

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 27 Januari 2017
Yang Menyatakan,



Drieputa Ryan Fortunanda
NIM 1210623032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya Tugas Akhir ini sepenuhnya saya persembahkan
sebagai ucapan syukur dan terima kasihku kepada :*

Allah SWT

Kedua orang tua tercinta

Ayahanda Yuyanto dan Ibunda Redatintyas Maratiwi

Kakakku Dimas Andhika Pramayuga dan Destriyana

*Serta seluruh keluargaku, atas segala limpahan doa, kasih sayang,
perhatian, serta kepercayaan dan harapan...*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Seni dengan judul *Penyutradaraan Dokumenter “Mini Garages” Dengan Gaya Performatif* yang dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Terwujudnya karya seni dan penulisan laporan pertanggung jawaban untuk Tugas Akhir ini juga tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang dengan ikhlas dan semangat untuk menyelesaikan proses Tugas Akhir ini. Oleh karena itu ucapan terimakasih antara lain kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya.
2. Ayahanda Yuyanto dan Ibunda Redatintyas Maratiwi, kedua kakak Dimas Andhika Pramayuga dan Destriyana, dan keluarga besar Soeasmono atas cinta dan dukungannya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R., M.S. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku Dosen Pembimbing II.
8. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn. selaku Penguji Ahli.
9. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn, sebagai Dosen Wali.
10. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn, selaku Sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak Yosep Kenthoz Hendarko, Hocky Dirosuseno dan Jimmy selaku narasumber.

12. Seluruh dosen dan karyawan di Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
13. Titis Lutfitasari atas dukungannya selama ini, tempat bertukar ide dan gagasan.
14. Teman seperjuangan dari awal kuliah. Delfi MUYANSYAH, Mohammad Adhyaksa, Fuadzan Akbar Sailan, Handri Saputra, Arief Budiman, Fitriana Lestari.
15. Tim produksi yang terlibat dalam penciptaan tugas akhir ini. Erwin Prasetya, Galeh, Raka.
16. Teman-teman angkatan 2012 Program Studi Televisi dan Film
17. Teman-teman Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Usaha maksimal telah dikerahkan tentunya dengan diiringi doa yang tak henti dipanjatkan karena tanpa seizin-Nya segala sesuatu tak dapat terselesaikan. Sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT, maka kesalahan dan kekurangan tak akan luput dari karya dan tulisan laporan ini, sehingga saran serta kritik yang memberi perubahan ke arah yang lebih baik sangat dibutuhkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta memberikan wacana pemikiran bagi kita semua.

Yogyakarta, 27 Januari 2017

Drieputa Ryan Fortunanda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya	6
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	11
A. Objek Penciptaan	11
1. <i>Diecast</i>	11
2. <i>Hot Wheels</i>	13
3. Penghobi <i>Hot Wheels</i>	19
B. Analisis Objek	23
BAB III LANDASAN TEORI	25
A. Dokumenter	25
B. Penyutradraan	27
C. Gaya Performatif	29
D. Videografi	31
E. <i>Editing</i>	33
F. Tata Cahaya	35

G. Tata Artistik	35
BAB IV KONSEP KARYA	36
A. Konsep Estetik	36
1. Penyutradraan	37
2. Videografi.....	39
3. Tata Cahaya	42
4. Tata Artistik	42
5. <i>Editing</i>	43
6. Tata Suara	44
B. Desain Produksi	45
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	52
A. Tahapan Perwujudan Karya	52
1. Praproduksi	53
2. Produksi	65
3. Pascaproduksi	67
B. Pembahasan Karya	69
1. Pembahasan Program	69
2. Pembahasan Segmen Program	73
3. Pembahasan Naratif Program	82
4. Pembahasan Cinematik Program	84
5. Kendala Dalam Perwujudan Karya	89
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Kapan Ke Jogja Lagi?	6
Gambar 1.2 <i>Screenshot Bumper Extreme Collectors</i>	7
Gambar 1.3 <i>Screenshot Shot</i> koleksi <i>Hot Wheels</i>	8
Gambar 1.4 <i>Screenshot Shot</i> narasumber	8
Gambar 1.5 <i>Screenshot</i> Detail mobil <i>Hot Wheels</i>	8
Gambar 1.6 <i>Screenshot Shot</i> koleksi <i>Hot Wheels</i>	8
Gambar 1.7 <i>Screenshot Bumper</i> Laptop Si Unyil	8
Gambar 1.8 <i>Screenshot Bumper</i> Hobi	9
Gambar 2.9 Perbedaan seri <i>Super Treasure Hunt</i> dan <i>reguler</i>	15
Gambar 2.10 <i>Hot Wheels Track Set</i>	16
Gambar 2.11 <i>Track loop</i> dan <i>drag</i>	17
Gambar 3.12 Aturan komposisi <i>rule of third</i>	33
Gambar 5.13 a-b <i>Screenshot Bumper</i> Program	73
Gambar 5.14 a-b <i>Screenshot Opening</i> Program	73
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> suasana balap <i>Hot Wheels</i>	74
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> mobil balap <i>Hot Wheels</i>	74
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> mobil <i>custom</i> gaya <i>Hot Rod</i>	75
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> penghobi ketika meng- <i>custom</i>	75
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> mobil seri <i>Super Treasure Hunt</i>	76
Gambar 5.20 <i>Screenshot</i> detail mobil seri <i>Super Treasure Hunt</i>	76
Gambar 5.21 <i>Screenshot</i> mobil balap <i>Hot Wheels</i>	77
Gambar 5.22 <i>Screenshot</i> mobil <i>Enzo Ferarri Limited Edition</i>	77
Gambar 5.23 <i>Screenshot</i> detail mobil <i>Enzo Ferarri Limited Edition</i>	78
Gambar 5.24 <i>Screenshot</i> mobil <i>custom Datsun 620</i>	78
Gambar 5.25 <i>Screenshot</i> wawancara penghobi balap <i>Hot Wheels</i>	79
Gambar 5.26 <i>Screenshot</i> wawancara penghobi <i>custom Hot Wheels</i>	79
Gambar 5.27 <i>Screenshot</i> wawancara kolektor <i>Hot Wheels</i>	80
Gambar 5.28 <i>Screenshot</i> kegiatan kolektor <i>Hot Wheels</i>	80
Gambar 5.29 <i>Screenshot</i> penghobi balap <i>Hot Wheels</i> dengan anaknya	81

Gambar 5.30 <i>Screenshot Hot Wheels Ferarri 599xx yang sering hilang</i>	81
Gambar 5.31 <i>Screenshot wawancara penghobi balap Hot Wheels</i>	82
Gambar 5.32 a. <i>Screenshot shot dengan teknik handheld kamera</i>	84
Gambar 5.32 b. <i>Screenshot shot dengan teknik handheld kamera</i>	85
Gambar 5.33 <i>Screenshot shot medium shot</i>	86
Gambar 5.34 <i>Screenshot shot medium close up</i>	86
Gambar 5.35 <i>Screenshot shot close up</i>	86
Gambar 5.36 a. <i>Screenshot shot menggunakan lensa makro</i>	86
Gambar 5.36 b. <i>Screenshot shot menggunakan lensa makro</i>	87
Gambar 5.37 <i>Screenshot shot pergerakan kamera tilting</i>	87
Gambar 5.38 <i>Screenshot shot pergerakan kamera tracking</i>	88
Gambar 5.39 <i>Screenshot shot menggunakan teknik three point lighting</i>	88



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Treatment</i> dokumenter “ <i>Mini Garages</i> ”	47
Tabel 4.2 Anggaran biaya	49
Tabel 4.3 Jadwal Praproduksi	50
Tabel 4.4 Jadwal Produksi	51
Tabel 4.5 Jadwal Pascaproduksi	51
Tabel 5.5 Daftar alat produksi dokumenter “ <i>Mini Garages</i> ”	64



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Naskah *Editing Online*
- Lampiran 2. Desain Poster
- Lampiran 3. Desain *Cover DVD*
- Lampiran 4. Desain Poster *Screening*
- Lampiran 5. Desain Undangan *Screening*
- Lampiran 6. Desain Katalog *Screening*
- Lampiran 7. Foto Dokumentasi Produksi
- Lampiran 8. Foto Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 9. Kelengkapan Form



ABSTRAK

Penciptaan dokumenter berjudul “*Mini Garages*” ini sebuah program dokumenter yang berisi tentang penghobi mainan *Hot Wheels*. *Hot Wheels* adalah mainan miniatur mobil-mobilan yang terbuat dari metal dengan skala yang diperkecil dari mobil aslinya. Produk *Hot Wheels* mempunyai bentuk yang mirip dengan mobil aslinya dengan berbagai edisi yang dikeluarkan dengan jumlah yang terbatas. Ada tiga hobi yang bisa dilakukan dari mainan *Hot Wheels*, yaitu koleksi, balap, dan *custom Hot Wheels*. Tujuan dokumenter “*Mini Garages*” ini untuk menceritakan kisah di balik penghobi yang melakukan hobi dari sebuah mainan *Hot Wheels*. Bagaimana mencari dan mendapatkan kesenangan dalam menjalankan hobinya. Pengalaman menyenangkan dan yang tidak menyenangkan selama menekuni hobi.

Dokumenter ini diproduksi dengan penyutradaraan menggunakan gaya performatif. Gaya performatif adalah gaya yang fokus utamanya pada kemasan. Kemasan harus semenarik mungkin, baik didukung dari pengambilan gambar, penataan artistik, cahaya, *sound* maupun *editing*. Gaya performatif sangat tepat untuk mewujudkan karya dokumenter ini, karena cocok dengan tema dan objek yang diangkat, yaitu tentang hobi dari mainan *Hot Wheels* yang mempunyai desain mobil menyerupai aslinya beserta detail yang dihasilkan.

Gaya performatif ditunjukkan dengan teknis pengambilan gambar yang dinamis dengan pergerakan kamera dan menggunakan lensa jenis makro untuk mendapatkan detail dari mobil *Hot Wheels*. Penempatan beberapa mobil diatas alat pemutar untuk menunjukkan desain mobil secara keseluruhan. Tempo *editing* yang mengikuti ritme ilustrasi musik dengan *beat* cepat digunakan untuk menunjukkan susunan gambar yang lebih dinamis.

Kata Kunci : Dokumenter, *Hot Wheels*, hobi, penyutradaraan, performatif

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi merupakan media yang banyak dimanfaatkan masyarakat dalam memperoleh informasi, pengetahuan dan hiburan karena sifatnya yang audiovisual, yaitu dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Televisi telah menjadi sebuah media favorit dalam masyarakat karena kemampuannya yang sangat menakjubkan dalam menyampaikan isi program acaranya. Secara geografis, televisi mampu menjangkau daerah-daerah yang jauh dari stasiun pemancar. Secara keseluruhan jenis program televisi dapat dibagi menjadi tiga, yaitu program hiburan, informasi dan penggabungan keduanya. Program informasi merupakan segala bentuk program acara yang bertujuan memberikan pengetahuan atau informasi untuk memenuhi rasa ingin tahu penonton terhadap suatu hal. (Morissan, 2008: 218).

Menentukan format program yang dipilih tidaklah mudah, objek yang dipilih juga harus sesuai dengan format program. Hal ini dapat meningkatkan ketertarikan penonton terhadap program yang akan diproduksi, dengan pengemasan yang tepat akan menghasilkan sebuah tayangan yang menarik. Salah satu program informasi yaitu dokumenter. Program Dokumenter merupakan sebuah program yang mendokumentasikan kenyataan. Program ini tidak menciptakan suatu peristiwa untuk dibuat-buat, namun merekam sebuah peristiwa yang benar-benar terjadi. Film dokumenter biasanya berhubungan langsung dengan kehidupan manusia, tokoh, benda, lokasi dan peristiwa yang nyata. Menurut Gerzon R. Ayawaila dokumenter sebagai film non fiksi. Film dokumenter pun bercerita atau naratif, selain juga memiliki aspek dramatik hanya saja isi ceritanya bukan fiktif namun berdasarkan fakta (apa adanya).

Menjalankan aktivitas setiap hari sebagai pelajar, mahasiswa atau pekerja tentunya menyita waktu, tenaga dan pikiran, oleh sebab itu manusia pasti butuh melakukan sesuatu yang disenangi atau kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan di waktu luang bertujuan untuk menenangkan pikiran serta memperoleh kesenangan,

hal ini biasa disebut dengan hobi. Hobi merupakan sebuah kegemaran yang dilakukan pada waktu senggang, bukan pekerjaan umum dan juga bukan sebuah mata pencaharian hanya bersifat memuaskan hati dan mendapatkan kesenangan karena merupakan hal yang disukai. Terdapat berbagai macam hobi seperti membaca, menulis, mendengarkan musik, melukis, menggambar, bermain permainan olahraga, bermain alat musik, berpergian, membuat, memperbaiki, atau mengumpulkan sesuatu (koleksi).

Hobi mengoleksi suatu barang, terdapat beberapa barang yang sering dijadikan sebagai koleksi diantaranya adalah perangkai, batu mulia, barang antik, alat musik, buku, barang dalam suatu film atau barang yang berhubungan dengan tokoh atau film dan mainan, beberapa barang bisa mempunyai nilai yang tinggi dilihat dari keunikan, kelangkaan, dan memiliki nilai sejarah, semakin lama usianya bisa semakin tinggi juga nilainya.

Mainan yang sering dikoleksi adalah *action figure* tokoh game atau film dan juga miniatur kendaraan yang berbahan keras (selain plastik) atau biasa disebut *diecast*. Pengertian *Diecast* adalah mainan atau model koleksi yang diproduksi dengan menggunakan metode *die-casting*, yang berarti melalui proses melelehkan logam kemudian dituang untuk dicetak sesuai dengan bentuk yang diinginkan. *Diecast* merupakan miniatur yang dibuat berdasarkan skala perbandingan dari bentuk aslinya. Semakin besar angka dibelakang maka ukuran diecastnya pun semakin kecil. Skala paling umum yang sering digunakan dalam *diecast* adalah 1:64, 1:43, 1:36, 1:24, dan skala 1:18. Di dunia miniatur kendaraan bermotor, *diecast* menjadi pilihan favorit dikarenakan keunggulan dari bahan pembuatannya. Keunggulannya antara lain adalah *solid*, mudah dibentuk, tahan karat dan ringan.

Banyak perusahaan yang memproduksi *diecast*, salah satu merk *diecast* yang terkenal adalah *Hot Wheels*, *Hot Wheels* memproduksi beberapa skala yaitu 1/64, 1/43, 1/23 dari bentuk aslinya, kebanyakan produk *Hot Wheels* berskala 1/64 adalah miniatur mobil dengan desain yang sama dengan mobil yang sudah ada di pasaran dunia dan juga miniatur mobil yang didesain sendiri oleh desainer *Hot Wheels*. Selain banyak mobil yang sudah dibuat miniaturnya oleh *Hot Wheels*, produk-produknya sangatlah mempunyai kesamaan bentuk dengan aslinya karena *Hot*

Wheels sudah memiliki lisensi dari setiap jenis mobil dalam beberapa merk mobil yang dijadikan miniatur sehingga desainer *Hot Wheels* bisa melihat desain asli setiap mobilnya. Tak hanya miniatur, *Hot Wheels* juga memproduksi berbagai bentuk aksesoris seperti *racetrack* atau *set arena* bermainnya yang bisa disusun sesuai dengan kreativitas pecintanya, terutama untuk anak-anak membuat seorang anak dapat memanfaatkan imajinasinya. Oleh sebab itu merk *Hot Wheels* sangat diminati oleh pembeli dalam berbagai kalangan, anak-anak hingga dewasa dan juga tahan lama karena berbahan logam sehingga tidak mudah rusak dan tahan karat.

Setiap tahunnya *Hot Wheels* selalu meluncurkan edisi khusus yang selalu diminati oleh para kolektor, karena jumlahnya terbatas dan hanya keluar pada tahun itu saja sehingga mobil tersebut menjadi buruan para kolektor. Kelangkaan suatu mobil yang diproduksi bisa menjadi nilai investasi yang lumayan nilainya, sehingga ada beberapa mobil yang semakin lama barang itu keluar dipasaran akan semakin mahal harganya di pasar kolektor, bahkan ada yang hingga 100x lipat dari harga pasaran dan ada berbagai faktor juga yang mempengaruhi nilai barang itu bisa naik. Di beberapa kota di Indonesia banyak tempat-tempat yang mengadakan perlombaan adu kecepatan *Hot Wheels* yang tentunya sangat diminati oleh anak-anak, namun tidak sedikit remaja hingga dewasa yang juga gemar mengadu kecepatan mobil *Hot Wheels*-nya. Banyak diantara penggemar balap *Hot Wheels* rela mengeluarkan uang yang cukup banyak untuk mendapatkan mobil yang kencang, bahkan ada suatu mobil yang harganya hingga jutaan. Selain pecinta *Hot Wheels* dengan mengoleksi dan untuk balap, ada pecinta *Hot Wheels* dengan memodifikasi mobil sesuai keinginan modifikatornya, tentunya cara ini memerlukan kreativitas dan kemampuan untuk memodifikasi dalam memperoleh hasil yang menarik sehingga mempunyai mobil yang beda dari mobil lainnya.

Tiga hobi dari *Hot Wheels* tersebut mempunyai cerita atau pengalaman menarik dari masing-masing penghobinya. Program Dokumenter dirasa tepat untuk mendokumentasikan cerita dibalik penghobi mainan *Hot Wheels*, karena tidak hanya mendapatkan kesenangan dalam menghobi namun ada cerita menarik dan pengalaman yang tidak menyenangkan selama menekuni hobi dari mainan *Hot Wheels* ini. Program dokumenter akan dikemas ringan tapi tetap kritis, menghibur

dan dengan visual yang menarik. Terlebih Dokumenter ini akan dikemas dengan gaya performatif, dengan pengemasan semenarik mungkin. Ekspresif dengan berbagai variasi *shot* dan *editing* dengan ritme cepat. Dokumenter ini secara visual akan mengarah ke desain produk mobil *Hot Wheels* yang cukup detail mengarah ke bentuk mobil aslinya.

B. Ide Penciptaan Karya

Proses penggalan ide dari karya ini muncul ketika melihat dari pengalaman pribadi yang sejak kecil tertarik memiliki mobil *Hot Wheels* beserta *track*-nya lalu saat remaja mulai mengoleksi dan pernah mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels*, ketertarikan terhadap *diecast Hot Wheels* ini membuat pengetahuan tentang *Hot Wheels* ini bertambah, dengan melakukan riset awal dengan mencari artikel di internet dan bertemu dengan beberapa pecinta dan penjual *Hot Wheels* banyak sekali hal menarik didapat, yang ternyata ada beberapa kategori pecinta *Hot Wheels* mulai dari koleksi yang hanya mengoleksi dari merk mobil asli tertentu misalnya *Ferrari* atau *Volkswagen*, mengoleksi mobil yang hanya berbentuk *pick up* atau *sport car*, mobil yang ada dalam suatu film misalnya film *Batman* dan *Fast and Furious* atau juga hanya fokus mengumpulkan salah satu jenis mobil dengan berbagai variasi warna dan tahun pembuatannya, untuk pecinta balap *Hot Wheels* dengan berbagai kelas *loop* dan *drag* yang mempunyai mobil andalan pada setiap kelasnya hingga sudah ada kejuaraan tingkat nasionalnya, dan juga pecinta *custom Hot Wheels* dengan berbagai macam hasil kreativitas yang dihasilkan hingga menjadikan miniatur mobil baru.

Setiap pecinta *Hot Wheels* dengan hobi masing-masing memiliki cerita tersendiri kenapa memilih produk *Hot Wheels* dan kisah dibalik hobi yang dia tekuni, sehingga hal ini yang belum banyak orang mengetahuinya oleh sebab itu ide ini muncul untuk membuat sebuah karya program dokumenter yang bertemakan tentang *Hot Wheels* agar penonton lebih tahu mengenai *diecast* ini, beserta cerita penghobi selama menekuni hobinya dan bisa juga menjadi alternatif sebuah hobi baru, yaitu koleksi, balap ataupun *custom Hot Wheels*.

Format akhir karya ini adalah sebuah program dokumenter yang berdurasi 30 menit. Pengemasan dengan gaya performatif, dengan tujuan untuk lebih menarik perhatian penonton dengan pengambilan gambar sebagai bentuk ekspresi dari program ini, dibantu dengan *editing*, penataan artistik dan *shot-shot* yang dinamis pada saat pengambilan gambar koleksi-koleksi dan saat balap. Selain itu visualisasi yang performatif untuk menambah mood dan nuansa yang kental dengan objek, disampaikan dalam *shot* makro yang menyajikan gambar lebih detail pada desain yang diterapkan pada mobil *Hot Wheels*. Hal ini sutradara yang bekerja dengan pemikirannya sangat mempengaruhi dalam perwujudan visualisasi performatif program “*Mini Garages*”. Sutradara dituntut untuk menghadirkan objek dalam visualisasi program “*Mini Garages*”, sehingga penonton akan sangat merasakan betul objek yang dalam program tersebut.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

- a. Menceritakan kisah di balik melakukan hobi dari *Hot Wheels*
- b. Memberikan informasi tentang cara dalam menikmati hobi dari *brand Hot Wheels* yaitu koleksi, balap dan *custom*.
- c. Menciptakan program dokumenter yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga bermuatan inspiratif, dikemas dalam bentuk performatif.

Manfaat :

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat terhadap salah satu bentuk hobi, yaitu koleksi, balap dan *custom Hot Wheels*
- b. Menambah pengetahuan sebagai alternatif lain dari mobil-mobil koleksi, balap, dan *custom* bagi masyarakat yang sudah sebelumnya bergelut di dalamnya.

Tujuan dan manfaat yang diungkapkan diharapkan dapat terealisasi secara maksimal, mengingat format program yang dipilih adalah dokumenter yang dikemas dalam bentuk audio visual.

D. Tinjauan Karya

Menciptakan karya tidak ada yang benar-benar baru dan benar-benar *original*. Seorang kreator haruslah mempunyai banyak referensi yang dapat digunakan sebagai wacana untuk membuka ide-ide baru, gagasan yang bagus, pemikiran dibalik suatu karya, dan gaya. Namun harus disesuaikan dengan cara pandang kreatornya. Referensi bisa datang dari hal apa saja, hal yang harus dilakukan adalah mencari apa saja yang dapat menginspirasi. Pembuatan sebuah film tidak ada salahnya jika beberapa bagian terinspirasi atau meniru dalam hal pengambilan gambar dari film lain dengan tetap berpegang teguh tidak melanggar hak cipta dalam segi ide cerita. Penciptaan program dokumenter ini tentunya mempunyai tinjauan karya yang digunakan sebagai referensi dalam segi teknis, visual, maupun naratif. Referensi karya untuk program televisi ini adalah :

1. Kapan Ke Jogja Lagi?

Kapan Ke Jogja Lagi? Adalah program *feature* yang dikemas sangat menarik, isinya tentang gaya *pop art* dan pemakaian gaya bahasa plesetan dalam disain kaos Dagadu Djokdja, disain-disain yang dibuat mengangkat kearifan lokalitas Yogyakarta dan fenomena-fenomena yang terjadi di Yogyakarta. Program ini digarap dengan banyak grafis dan *shot-shot* yang dinamis. Hal-hal itulah yang membuat program ini sangat menarik untuk di pertontonkan.



Judul : Kapan Ke Jogja Lagi?

Tahun : 2014

Durasi : 30 Menit

Jenis Program : *Feature*

Sutradara : Novanda Fibrianti

Penata Kamera : Suhaery Faiz

Gambar 1.1 Logo Kapan Ke Jogja Lagi?

Perbedaannya terletak pada segi tema dan isi konten yang diangkat. Persamaan antara dua program ini adalah sama-sama jenis program yang menggunakan gaya performatif. *Feature* ini dapat diambil referensi dalam

pengambilan komposisi dan pergerakan kamera yang dinamis serta *stop motion* dan *timelapse* yang dipakai.

2. *Extreme Collectors*

“*Extreme Collectors*” berisi tentang penghobi berbagi macam koleksi, *host* mengunjungi setiap kolektor dan menghitung nilai dari keseluruhan koleksi yang dimiliki setiap kolektor, pada setiap episodenya mengangkat empat kolektor dengan jenis koleksi yang berbeda-beda, ada satu episode dalam salah satu segmennya yang mengunjungi kolektor *Hot Wheels*.



Judul : *Extreme Collectors*

Tahun : 2013

Durasi : 30 Menit

Jenis Program : *Feature*

Stasiun Televisi : Discovery Channel

Gambar 1.1 *Screenshot Bumper
Extreme Collectors*

Segmen kolektor *Hot Wheels* dijadikan referensi pada program ini yang juga akan mengangkat salah satu kolektor dalam salah satu segmen program ini. Selain itu dalam program “*Extreme Collectors*” ini dari segi pengambilan gambar sangat menarik, *shot-shot* dengan berbagai *angle*, komposisi dan pergerakan kamera yang dinamis terutama saat pengambilan gambar koleksi *Hot Wheels* di *edit* dengan potongan gambar yang cepat, sehingga dapat menambah *mood* penonton selain itu pengambilan gambar pada saat wawancara kolektor juga dijadikan referensi pada program ini dengan penataan tempat kolektor dengan latar belakang koleksinya. Contoh *shot-shot* yang dijadikan referensi:



Gambar 1.3 Screenshot shot koleksi Hot Wheels



Gambar 1.4 Screenshot shot Narasumber



Gambar 1.5 Screenshot shot Detail mobil Hot Wheels



Gambar 1.6 Screenshot shot koleksi Hot Wheels

3. Laptop Si Unyil

“Laptop Si Unyil” adalah program *feature* yang berisi mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi serta membahas juga mengenai permainan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Di dalam tayangan ini si unyil bertindak sebagai seorang pengamat yang akan bertutur dan bercerita kepada pemirsanya mengenai apa yang sedang dibahas setiap episodenya. si unyil sendiri biasanya atraktif di dalam setiap tayangannya atau melakukan sandiwara entah itu peci-nya yang jatuh, atau unyil terjepit di antara barang-barang.



Gambar 1.7 Screenshot Bumper Laptop Si Unyil

Judul : Laptop Si Unyil

Tahun : 2015

Durasi : 30 Menit

Jenis Program : *Feature*

Stasiun Televisi : Trans7

Perbedaan dengan program yang akan dibuat terletak pada penggunaan narator dan narasumber sebagai *voice over*, sedangkan pada Laptop Si Unyil, *voice over* hanya dari Si Unyil (*host*) yang membaca naskah. Salah satu episodenya

melakukan peliputan tentang pembuatan *Hot Wheels* di pabriknya episode ini juga menjelaskan beberapa hal mengenai produk ini sehingga pengambilan referensi dari program ini diambil dari informasi mengenai hal-hal tentang *Hot Wheels* yang disajikan. Selain itu cara penyampaian atau isi konten dari “Leptop Si Unyil” ini juga dijadikan referensi untuk program ini.

4. Hobi

“Hobi” adalah program dokumenter yang menayangkan serba serbi hobi, mulai dari keseruan para pecinta hobi, sejarah & perkembangannya, *event*, info ilmiah dari ahlinya. Hobi sebagai profesi, hingga fakta unik yang dikemas dengan menarik beserta tips-tips yang bermanfaat untuk para pecinta hobi & penonton.



Judul : Hobi

Tahun : 2016

Durasi : 30 Menit

Jenis Program : Dokumenter

Stasiun Televisi : Kompas TV

Gambar 1.8 Screenshot
Bumper Hobi

Kesamaan program yang membahas tentang hobi, program ini dijadikan salah satu referensi karya yang akan dibuat. Hal yang dijadikan referensi meliputi isi konten program acara yang disajikan, dari pembagian segmen, informasi yang disajikan. Perbedaannya terletak pada tidak adanya *host* pada program yang akan dibuat narasumber sebagai pengantar informai sedangkan program Hobi ini ada *host* yang juga mengisi narasi. Program “*Mini Garages*” juga hanya membahas hobi *Hot Wheels* tidak dengan hobi yang lainnya. Selain itu pada program “Hobi” ini juga dijadikan referensi dari segi *editing*-nya yang menggunakan teknik *editing cut on beat* beserta transisi dan grafis yang digunakan didalamnya yang menunjukkan pemotongan gambar yang dinamis sehingga dapat menambah kenikmatan dalam menonton program yang akan dibuat.

Keempat referensi karya tersebut dapat dijadikan acuan dalam pembuatan program dokumenter ini. Tentunya referensi tersebut memberikan inspirasi dalam proses penciptaan dokumenter. Karya dokumenter ini tentunya masih original, dilihat dari objeknya yang menekankan pada berbagai hobi dari *brand Hot Wheels* yang memang belum pernah diangkat sebelumnya. Mengambil referensi isi pembahasan maupun teknik dari karya lain, dalam dokumenter ini tidak akan sama persis dengan karya yang dijadikan referensi. Cukup dengan referensi tersebut memberikan inspirasi untuk melakukan inovasi bagi pembuat. Originalitas dari program dokumenter yang akan dibuat dapat dilihat dari uraian perbedaan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

