

**PENGUNAAN *PROPERTY* SEBAGAI PENGUAT EFEK *CURIOSITY*
DALAM PENYUTRADARAAN PROGRAM *REALITY SHOW*
“*SILVER BULLET - EPISODE: KILL FOR LOVE*”**

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



Disusun Oleh:
Pramudya Dwi Saputra
2011109032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**PENGUNAAN *PROPERTY* SEBAGAI PENGUAT EFEK *CURIOSITY* DALAM
PENYUTRADARAAN PROGRAM *REALITY SHOW* "*SILVER BULLET* -
EPISODE: *KILL FOR LOVE*"**

diajukan oleh **Pramudya Dwi Saputra**, NIM 2011109032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **10 JUN 2025** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

Pembimbing II/Anggota Penguji

Endah Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0005078205

Cognate/Penguji Ahli

Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
NIDN 0027089005

Ketua Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Edal Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pramudya Dwi Saputra

NIM : 2011109032

Judul Skripsi : PENGGUNAAN *PROPERTY* SEBAGAI PENGUAT EFEK
CURIOSITY DALAM PENYUTRADARAAN PROGRAM
*REALITY SHOW "SILVER BULLET - EPISODE: KILL FOR
LOVE"*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian 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 : 13 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Pramudya Dwi Saputra
2011109032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pramudya Dwi Saputra
NIM : 2011109032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **PENGUNAAN PROPERTY SEBAGAI PENGUAT EFEK CURIOSITY DALAM PENYUTRADARAAN PROGRAM REALITY SHOW "SILVER BULLET - EPISODE: KILL FOR LOVE"** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

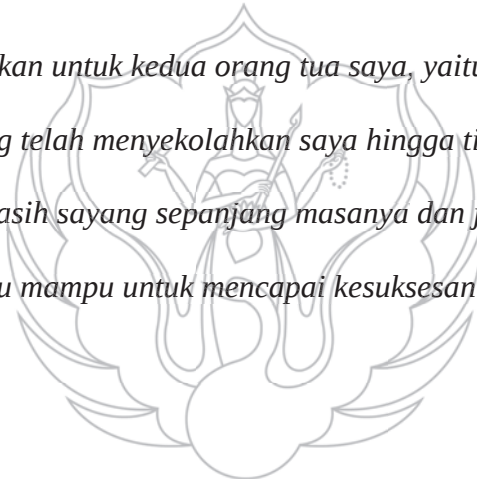
Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Pramudya Dwi Saputra
2011109032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, yaitu Bapak Ratkam Solihin dan Ibu Dewi Nuraini yang telah menyekolahkan saya hingga tingkat sarjana strata 1. Terima kasih atas kasih sayang sepanjang masanya dan jasa seluas samudra, hingga anakmu mampu untuk mencapai kesuksesan versi dirinya...



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA, karena rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dan karya penciptaan dengan judul, "PENGUNAAN *PROPERTY* SEBAGAI PENGUAT EFEK *CURIOSITY* DALAM PENYUTRADARAAN PROGRAM *REALITY SHOW* "SILVER BULLET - EPISODE: KILL FOR LOVE" dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar S-1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan skripsi dan karya seni ini melibatkan bantuan dari banyak pihak, berikut rasa terima kasih yang tulus diucapkan kepada;

1. ALLAH SUBHANAHU WA TA'ALA,
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Ratkam Solihin dan Ibu Dewi Nuraini,
3. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
7. Dr. Retno Mustikawati S.Sn. M.F.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik,

8. Dyah Arum Retnowati, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 1,
9. Endah Wulandari, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2,
10. Segenap dosen dan staf Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
11. Seluruh kru produksi program “*Silver Bullet*” yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu namun tidak mengurangi rasa hormat,
12. Profesor Mahfud MD dan seluruh rekan PT Terus Terang Media yang telah memberikan dukungan mental dan bantuan alat penunjang skripsi,
13. Teman-teman FTV angkatan 2020 yang telah melalui proses perkuliahan ini secara bersama-sama, dan
14. Seluruh pihak yang terlibat dalam urusan akademik baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di luar lingkungan kampus.

Penciptaan karya seni dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan segala kerendahan hati, bisa memberikan tanggapan, saran, maupun kritik yang sifatnya membangun, untuk perbaikan pada penelitian yang akan datang. Semoga karya program televisi dan tulisan ini bisa memberi inspirasi, manfaat, dan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan serta dunia kreatif, khususnya di dunia pertelevisian Indonesia yang sedang tidak baik-baik saja.

Yogyakarta, 23 Juni 2025

Pramudya Dwi Saputra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya	16
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	21
A. Objek Penciptaan.....	21
B. Metode Penciptaan	23
C. Proses Perwujudan Karya.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Ulasan Karya	49
B. Pembahasan Reflektif.....	97
BAB V PENUTUP	101
A. Simpulan.....	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster Program Busted!	16
Gambar 2.2 Poster Anime “Detective Conan - Case Closed”	17
Gambar 2.3 Poster Program Lapor Pak!.....	19
Gambar 3.1 Floorplan Scene 4 “Silver Bullet - Episode: Kill For Love”	28
Gambar 3.2 Floorplan Scene 6 “Silver Bullet - Episode: Kill For Love”	28
Gambar 3.3 Floorplan Scene 5 “Silver Bullet - Episode: Kill For Love”	30
Gambar 3.4 Shotlist Scene 5 “Silver Bullet - Episode: Kill For Love”	31
Gambar 3.5 Karakter Conan Dari Serial “Detective Conan”	36
Gambar 3.6 Proses Survei Lokasi Kafe.....	41
Gambar 3.7 Proses Survei Lokasi Rumah “Kamar Tidur”	41
Gambar 3.8 Proses Survei Lokasi Monumen Serangan Umum 1 Maret.....	42
Gambar 3.9 Reading Bersama Talent “Silver Bullet - Episode: Kill For Love”	43
Gambar 3.10 Meeting Pertama Bersama Seluruh Kru Produksi	44
Gambar 3.11 Meeting Kedua Bersama Seluruh Kru Produksi.....	44
Gambar 3.12 Berdiskusi Dengan Technical Director	45
Gambar 3.13 Pengambilan Gambar Di Set Kafe.....	45
Gambar 3.14 Mengatur Blocking Pemain Sesuai Dengan Floorplan.....	46
Gambar 3.15 Proses Editing Offline.....	47
Gambar 3.16 Tangkapan Layar Proses Editing Online	47
Gambar 3.17 Proses Scoring dan Mixing Audio	47
Gambar 4.1 Cio dan Ali Sedang Berdiskusi.....	50
Gambar 4.2 Detektif Alpha & Luna di Ruang Tamu.....	51
Gambar 4.3 Detektif Alpha Mengintrogasi Amad Tukang Bakso.....	53
Gambar 4.4 Detektif Alpha Menyerbu Tersangka Tukang Bakso.....	54
Gambar 4.5 Ifnu Dan Ali Menahan Tukang Bakso Agar Tidak Lari.....	54
Gambar 4.6 <i>Handphone</i> Heri Dengan Wallpaper Anna	55
Gambar 4.7 Berkas, Foto, Botol, dan Lakban	55
Gambar 4.8 Calon Detektif Sedang Berkumpul Di Monumen	56
Gambar 4.9 Calon Detektif Sedang Mendapat Arahan Dari Sigma	56
Gambar 4.10 Ali-kun Sedang Membicarakan Tentang Dirinya	57
Gambar 4.11 Sigma Memberikan Arahan Kepada Semua Detektif	57
Gambar 4.12 Ifnu Sedang Bertanya Apa Tujuan Mereka Datang	57
Gambar 4.13 Heri Mulai Panik Ketika Ngobrol Dengan Cio	58
Gambar 4.14 Heri Gugup Ketika Menjawab Pertanyaan	58
Gambar 4.15 Cio Sedang Mencari Lokasi Yang Tertera Di Poster	60
Gambar 4.16 Orang Misterius Sedang Menempelkan Poster.....	61
Gambar 4.17 Momen Pertama Kali Para Detektif Bertemu	62
Gambar 4.18 Para Calon Detektif Sedang Gambreng Ketua	62
Gambar 4.19 Amad Muncul Ketika Detektif Sedang Berdiskusi.....	63
Gambar 4.20 Ali Sedang Bertanya Kepada Luna Kakak Korban	63
Gambar 4.21 <i>Set</i> Kamar Tidur Anna Dilihat Dari <i>High Angle</i>	63
Gambar 4.22 Ifnu Berteriak Karena Menemukan Petunjuk.....	64

Gambar 4.23 Petunjuk Permainan Kata	65
Gambar 4.24 Petunjuk Poster Jejepangan	65
Gambar 4.25 Diary Anna Di Laci.....	65
Gambar 4.26 Alvita Dan Utoy Mendatangi Kafe	66
Gambar 4.27 Alvita Dan Utoy Sedang Melihat Video CCTV	67
Gambar 4.28 Cio Sebagai Mahasiswa Komunikasi	68
Gambar 4.29 Karakter Ali Sebagai Mahasiswa Teknik Informatika	68
Gambar 4.30 Karakter Ifnu Sebagai Mahasiswa Seni.....	69
Gambar 4.31 Karakter Alvita Sebagai Mahasiswa Hukum	69
Gambar 4.32 Karakter Utoy Sebagai Mahasiswa Psikologi.....	70
Gambar 4.33 Karakter Sigma Dari <i>Agency</i> Alpha	71
Gambar 4.34 Karakter Luna Sebagai Kakak Korban	72
Gambar 4.35 Karakter Heri Sebagai Pelaku Dan Sahabat Anna	72
Gambar 4.36 Anna Sedang Keracunan.....	73
Gambar 4.37 Heri Dan Anto Terlihat Gelisah	74
Gambar 4.38 <i>Bumper</i> program “ <i>Silver Bullet</i> ”	76
Gambar 4.39 Teks Pendukung Muncul Untuk Menjelaskan Situasi Ifnu	77
Gambar 4.40 <i>Lower Third</i> Sigma Sebagai Barista	77
Gambar 4.41 <i>Notes Det</i> Untuk Merekap Petunjuk Yang Baru Didapat	78
Gambar 4.42 Rekap Informasi Yang Telah Diperoleh Detektif Alpha	79
Gambar 4.43 Ali Melihat Koleksi Buku Anna	83
Gambar 4.44 Properti Di Meja Anna.....	83
Gambar 4.45 Poster Tema Jepang Di Dinding Kamar Anna	84
Gambar 4.46 <i>How To Count With Hands In Japan</i>	85
Gambar 4.47 Ali Menghitung Angka Dengan Jari Gaya Jepang.....	85
Gambar 4.48 Permainan Kartu Tentang Kata-Kata	86
Gambar 4.49 Cio Mengambil Diary Yang Ditemukan	87
Gambar 4.50 Ifnu Menemukan Hal Mencurigakan Di Kunci Pintu.....	87
Gambar 4.51 Kumpulan Petunjuk Yang Sudah Ditemukan	89
Gambar 4.52 Foto Jasad Korban Dari TKP	90
Gambar 4.53 Foto Jari Korban Yang Terlipat.....	90
Gambar 4.54 Foto Mangkok Bakso.....	91
Gambar 4.55 Diary Milik Anna Yang Ditemukan Cio	92
Gambar 4.56 Heri Nangis Karena Menyeseal	92
Gambar 4.57 Botol Pemutih dan Lakban Di Tong Sampah	93
Gambar 4.58 Wallpaper <i>Handphone</i> Heri, Selfie Bersama Anna	94
Gambar 4.59 Alvita & Utoy Sedang Menonton Rekaman CCTV	96
Gambar 4.60 Video Rekaman CCTV Saat Anna Meninggalkan Anto	97

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. TREATMENT “SILVER BULLET - EP: KILL FOR LOVE”

LAMPIRAN 2. SHOTLIST

LAMPIRAN 3. PRODUCTION DESIGN

LAMPIRAN 4. BEHIND THE SCENE

LAMPIRAN 5. DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR

LAMPIRAN 6. SCREENING “EFISIENSCREEN”

LAMPIRAN 7. POSTER “SILVER BULLET - EP: KILL FOR LOVE”

LAMPIRAN 8. BIODATA PENULIS



ABSTRAK

Kurangnya variasi format hiburan dalam dunia pertelevisian Indonesia, membuat televisi semakin ditinggalkan. Masyarakat sekarang justru lebih memilih mencari hiburan yang tersedia di media sosial, dibanding mereka harus menonton televisi dengan acara yang hanya mementingkan rating. Keresahan tersebut membuat terbesitnya sebuah ide untuk membuat program *reality show* dengan tema detektif komedi, yang diberi judul “*Silver Bullet*”. Episode pertama dari program ini akan mengangkat cerita tentang kasus pembunuhan karena masalah percintaan, dengan judul episode “*Kill For Love*”. Penciptaan karya ini menggunakan properti sebagai metode untuk menguatkan efek *curiosity* (rasa ingin tahu), dalam program ini properti tersebut berupa *clue* (petunjuk), yang nanti dipakai oleh para detektif dalam mengungkap siapa pelakunya. Pemilihan mahasiswa dari berbagai jurusan menjadi *background* karakter detektif “*Silver Bullet*”, dan ini menjadi keunikan ketika proses investigasinya.

Penggunaan properti dalam program ini dapat mempersuasi penonton untuk ikut memecahkan kasusnya. Pembagian *clue* untuk membatasi informasi cerita program sangat diperhatikan betul, supaya rasa ingin tahu penonton tetap terjaga. Dengan dimunculkannya petunjuk-petunjuk aneh saat proses investigasi, hal ini semakin memicu kuat rasa ingin tahu penonton lewat cerita yang dibangun. Penggunaan properti dinilai cocok dengan konsep cerita detektif yang dikemas melalui format *reality show* dipadukan dengan komedi, sehingga menciptakan keseruan para detektif dalam memecahkan misteri.

Kata kunci: properti, *curiosity*, detektif, komedi, *reality show*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seorang detektif polisi maupun swasta mempunyai tugas untuk melakukan sebuah penyelidikan. Hal yang diselidiki juga bermacam-macam, seperti, tindak kriminal, perselingkuhan, pencarian mengenai sesuatu (benda), dan lain-lain. Penyelidikan sudah menjadi makanan pokok bagi para detektif yang sedang melakukan pencarian terhadap informasi yang diteliti. Informasi yang telah diperoleh ditarik menjadi sebuah kesimpulan yang padu atau disebut dengan deduksi. Sejatinya, detektif mempunyai kemampuan penalaran yang tajam guna memecahkan misteri, selain itu detektif juga dituntut untuk memiliki kemampuan observasi tingkat tinggi sehingga dapat dengan jelas mengamati hal-hal yang janggal dari sebuah kasus. Tema detektif kemudian banyak diangkat menjadi film maupun program acara televisi atau OTT (*over the top*) yang terinspirasi dari karangan novel-novel terkenal.

Program bertemakan detektif di berbagai saluran televisi Indonesia masih jarang ditemui, ada beberapa program yang mengusung tema detektif seperti, “Detektif Rasa” dari Trans 7 yang merupakan program *magazine* kuliner, selain itu ada program serial drama “Detektif Cinta” dari NET dan “Police 86” dari Trans TV, yang merupakan serial drama komedi menceritakan tentang kehidupan dan pekerjaan detektif. Dari beberapa tinjauan tersebut, sangat jarang ditemukan program bertemakan detektif yang seolah-olah benar melakukan penyelidikan tentang kasus kejahatan atau kriminal. Melihat situasi

ini muncul sebuah ide untuk membuat sebuah acara realita dengan tema detektif.

Program ini akan digarap dengan format *reality show*. Format ini hadir sebagai pendekatan dalam memproduksi program “*Silver Bullet*”, secara singkat konsepnya akan menampilkan perjalanan para detektif dalam melakukan investigasi, tetapi adegannya digambarkan seolah-olah *real* dan berlangsung tanpa naskah. Tidak hanya melakukan investigasi yang serius, program ini juga akan menambahkan unsur komedi didalamnya. Komedi dalam program ini memiliki tujuan untuk memancing humor penonton agar tidak bosan saat mengikuti perjalanan detektif dalam mencari pelakunya. Hal ini merupakan bentuk modifikasi terhadap format acara agar dinamis dan inovatif.

Aspek narasi menjadi peran dalam mendistribusikan pengetahuan kepada penonton, pengetahuan tersebut bisa diberikan secara terbatas maupun tak terbatas tergantung sineas yang membuatnya. Dalam program televisi “*Silver Bullet*”, penonton akan dibatasi pengetahuannya untuk memunculkan rasa *curiosity*, tentang siapa pelaku dan metode yang digunakan dalam melakukan kejahatannya. Efek penasaran tersebut diperkuat oleh *property* (properti) yang ada di dalam *set*, properti tersebut berbentuk petunjuk atau barang bukti yang ditemukan oleh detektif dalam program ini. Proses pengetahuan didistribusikan secara terbatas dan didukung dengan petunjuk atau barang bukti yang membingungkan, dengan begitu efek *curiosity* yang timbul dampaknya akan makin besar. Upaya ini dilakukan dalam mewujudkan

karya yang berkualitas, mudah dipahami dari aspek cerita, dan tentunya menghibur.

B. Rumusan Penciptaan

Hadirnya ide penciptaan dalam program televisi "*Silver Bullet*" karena adanya ketertarikan dalam kisah-kisah fiksi detektif. Selain itu kedekatan menjadi alasan lainnya, sebab seringnya melihat film atau program televisi bertemakan kriminal dan misteri, yang pasti ada detektif didalamnya.

Penciptaan karya ini menggunakan properti sebagai penguat dalam membangun efek *curiosity*. Penonton nantinya akan mendapatkan informasi atau pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatkan dari sudut pandang karakter. Kaitannya dalam program ini adalah bagaimana properti bisa menguatkan rasa ingin tahu kepada penonton, dengan menunjukkan barang bukti atau petunjuk yang berupa properti dari sudut pandang detektif. Properti hadir sebagai pendukung dalam proses penyampaian informasi secara terbatas. Penonton akan dibuat penasaran dan menebak-nebak siapa sebenarnya pelaku utamanya. Dari latar belakang tersebut muncul rumusan penciptaan tentang "Bagaimana properti dapat menguatkan efek *curiosity* dalam penyutradaraan program *reality show Silver Bullet - Episode: Kill For Love?*"

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan program "*Silver Bullet - Episode: Kill For Love*" adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan karya *reality show* dengan menggunakan properti sebagai penguat rasa ingin tahu (*curiosity*).
2. Menyuguhkan alternatif tontonan segar tema detektif dengan sentuhan humor yang dikemas dalam format *reality show*.

Adapun manfaat yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membuka pengetahuan tentang manfaat properti dalam membangun unsur dramatik.
2. *Reality show* “*Silver Bullet*” sebagai alternatif tontonan yang dapat menambah wawasan sekaligus menghibur.

