

**Perancangan Program Acara Televisi *Feature*
“Berirama Nusantara”
Eps. Suling Gamelan Yogyakarta**

SKRIPSI KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh:

Muhammad Zulfikar Bachtiar
NIM : 091 0412 032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**Penciptaan Program Acara Televisi *Feature*
“Berirama Nusantara”
Eps. Suling Gamelan Yogyakarta**

SKRIPSI KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh:

Muhammad Zulfikar Bachtiar

NIM : 091 0412 032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PENGESAHAN

Tugas Akhir skripsi Karya Seni Penciptaan Program Acara Televisi *Feature* “Berirama Nusantara” Episode Suling Gamelan Yogyakarta ini telah diuji, serta dinyatakan lulus oleh tim penguji Prodi Televisi dan Film Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yang diselenggarakan pada tanggal

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

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

Cognate

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

Ketua Jurusan Televisi

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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188,
 Telp (0274) 384107

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Zulfikar Bachtiar
 No. Mahasiswa : 091 0412 032
 Angkatan Tahun : 2009
 Penciptaan Karya : Penciptaan Program Acara Televisi *Feature*
 “Berirama Nusantara” Episode Suling Gamelan
 Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Penelitian/Penciptaan Karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya 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 tanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Yang menyatakan

Muhammad Zulfikar Bachtiar.

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Sebagai bentuk hormat dan terimakasih kepada yang sangat besar
kupersembahkan karya kecil ini kepada kedua orang tua yang selalu sabar
menunggu anakmu untuk melaksanakan tugas akhir ini”



MOTTO



Kita harus menikmati perjalanan sepenuhnya walau harus memutar,
karena kita pasti menemukan sesuatu yang sangat
berharga melainkan keinginan yang akan di capai nanti

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata-1 di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses penyelesaian tugas akhir ini telah berjalan dengan baik berkat dukungan semua pihak yang telah membantu kelancaran produksi tugas akhir ini, sehingga dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Seluruh rangkaian proses produksi yang telah dilaksanakan, menjadi bagaian yang sangat penting sebagai perwujudan rasa tanggungjawab sehingga dapat menyusun laporan tugas akhir yang berjudul "PENCIPTAAN PROGRAM ACARA TELEVISI *FEATURE* "BERIRAMA NUSANTARA" EPISODE SULING GAMELAN YOGYAKARTA"

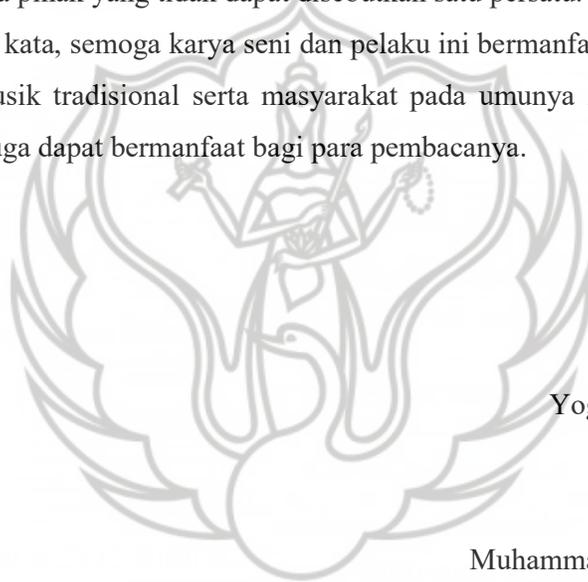
Diucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang selama ini telah membantu serta mendukung hingga selesai laporan Tugas Akhir ini.

Terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan bekal pikiran dan kemampuan dalam berkarya.
2. M.Muntaha Ihwan dan Rasdiyati selaku Orang Tua yang selalu mendukung dan memberikan kasih sayang selama ini.
3. M. Aulia Ferdiansyah dan M.Syaifuddin Abdillah yang selalu mendukung dalam proses belajar selama ini.
4. H. Marsudi S.Kar, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dyah Arum Retnowati, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Televisi dan Dosen Pembimbing 2, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I selaku sekretaris Jurusan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1.

8. Semua staf pengajar Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Semua karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Semua narasumber yang telah memberikan informasi tentang kebudayaan musik tradisional: H.Marsudi, S.Kar., M.Hum, Pak Sudharsono, Mas Agus Pathub, Pak Har, Komunitas Suling Bambu Nusantara (KSBN).
11. Semua kru produksi “Berirama Nusantara”
12. Teman-teman Happy House.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga karya seni dan pelaku ini bermanfaat bagi para praktisi pengamat musik tradisional serta masyarakat pada umumnya. Adapun laporan ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi para pembacanya.



Yogyakarta, Juni 2016

Penulis,

Muhammad Zulfikar Bachtiar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan Karya	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat Karya	5
1. Tujuan	5
2. Manfaat	5
E. Tinjauan Karya	5
1. <i>Ethnic Runaway</i>	6
2. Indonesia Bagus	7
3. Dokumenter <i>Earth</i>	8

BAB II. OBJEK PENCIPTAAN KARYA

A. Objek Penciptaan	10
1. Suling	10
2. Jenis dan Bentuk Suling	10
3. Teknik Permainan Suling	11
4. Ukuran Surupan Pada Suling Lobang Enam	12
B. Analisis Objek	12

BAB III. LANDASAN TEORI

A. <i>Feature</i>	15
B. Naskah <i>Feature</i>	16
C. Vox Pop	17
D. <i>Expository</i>	18
E. Jurnalistik	19
F. Penyutradaraan <i>Feature</i>	20

BAB IV. KONSEP KARYA

A. Konsep Estetik	25
B. Desain Program	30
C. Desain Produksi	33
D. Konsep Teknis	36

BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Proses Perwujudan Karya	41
1. Praproduksi	41
2. Produksi	46
3. Pascaproduksi	47
B. Pembahasan Karya	50
1. Pembahasan Program	51
2. Pembahasan Segmen Program	53
3. Pembahasan Visual Program	66

C. Kendala Dalam Perwujudan Karya 73

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan 74

B. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA 76

DAFTAR NARASUMBER 77

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar.1.1. <i>Opening program Ethnic Runaway</i>	6
Gambar.1.2. <i>Opening program Indonesia Bagus</i>	7
Gambar.1.3. <i>Cover program dokumenter Earth</i>	8

DAFTAR TABEL

Tabel.4.1. <i>Treatment Episode Suling Gamelan Yogyakarta</i>	34
---	----



DAFTAR *CAPTURE*

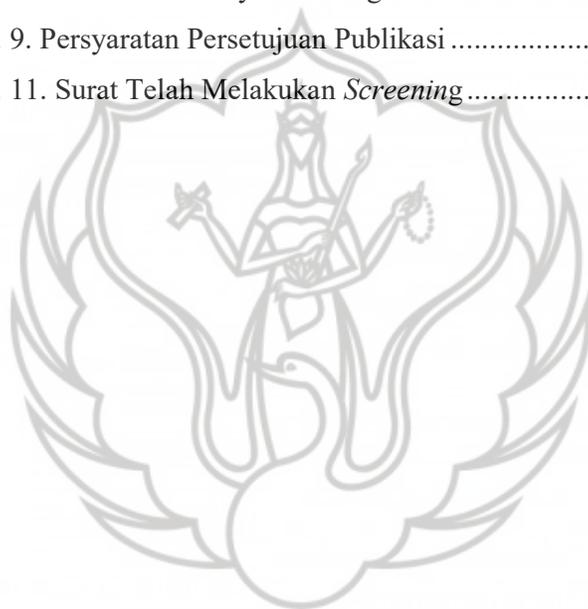
<i>CAPTURE. 5.1. a-d Opening Bumper “Berirama Nusantara.....</i>	54
<i>CAPTURE. 5.2. Bumper in dan bumper out</i>	55
<i>CAPTURE. 5.3. a-b stock shot pemandangan alam.....</i>	55
<i>CAPTURE. 5.4. a-d Stock Shot Pementasan Musik tradisional</i>	56
<i>CAPTURE. 5.5. a-d pengambilan Vox pop</i>	57
<i>CAPTURE. 5.6. pengambilan wawancara narasumber.....</i>	57
<i>CAPTURE. 5.7. a-b Stock shot opening segmen 2</i>	57
<i>CAPTURE. 5.8. Stock shot pementasan.....</i>	59
<i>CAPTURE. 5.9. a-b Stock shot pementasan wayang kulit</i>	59
<i>CAPTURE. 5.10. a. Narasumber H. Marsudi dan b. stock shot meniup suling</i>	60
<i>CAPTURE. 5.11. a-b pemilihan bambu</i>	61
<i>CAPTURE. 5.12. a-b pemotongan bambu</i>	61
<i>CAPTURE. 5.13. a-c membuat jamangan</i>	62
<i>CAPTURE. 5.14. a-b membuat bibir lubang</i>	62
<i>CAPTURE. 5.15. a-c mencari nada suling</i>	63
<i>CAPTURE. 5.16. membuat lubang</i>	63
<i>CAPTURE. 5.17. a-d mengatur jarak lubang</i>	64
<i>CAPTURE. 5.18. mencoba suling yang sudah jadi</i>	64
<i>CAPTURE. 5.19. a-c Komunitas Suling Bambu Nusantara.....</i>	65
<i>CAPTURE. 5.20. Narasumber Agus Pathub founder KSBN</i>	65
<i>CAPTURE. 5.21. a-b Tata artistik lokasi sesungguhnya</i>	67
<i>CAPTURE. 5.22. a-b shot cahaya natural</i>	68
<i>CAPTURE. 5.23. Kostum Natural</i>	68
<i>CAPTURE. 5.24. a-b Kostum dan make up vox pop yang natural.....</i>	69
<i>CAPTURE. 5.25. Kostum Narasumber.....</i>	69
<i>CAPTURE. 5.26. Stock shot pengambilan dengan Lensa 70-200</i>	70
<i>CAPTURE. 5.27. Stock shot pengambilan dengan Lensa Kit 18-55</i>	70
<i>CAPTURE. 5.28. a-b Ukuran shot dalam Vox Pop</i>	70
<i>CAPTURE. 5.29. Ukuran Shot pada wawancara.....</i>	71
<i>CAPTURE. 5.30. a-b Ukuran shot pada stock shot</i>	71

CAPTURE. 5.31. a-b Grafis bumper opening..... 72
CAPTURE. 5.31. c-d Grafis bumper opening..... 73
CAPTURE. 5.32. Grafis Caption Nama..... 73



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN. 1. <i>Editing Script</i> Program <i>Feature</i> “Berirama Nusantara”	79
LAMPIRAN. 2. Logo Progam “Berirama Nusantara”	88
LAMPIRAN. 3. Poster dan <i>Cover</i> Karya	89
LAMPIRAN. 4. <i>Screening</i> Poster Karya	91
LAMPIRAN. 5. <i>Design</i> Katalog <i>Screening</i> Karya.....	92
LAMPIRAN. 6. <i>Design</i> Undangan <i>Screening</i> Karya	93
LAMPIRAN. 7. Foto Dokumentasi <i>Screening</i>	94
LAMPIRAN. 8. Form-Form Persyaratan Tugas Akhir	97
LAMPIRAN. 9. Persyaratan Persetujuan Publikasi	108
LAMPIRAN. 11. Surat Telah Melakukan <i>Screening</i>	109



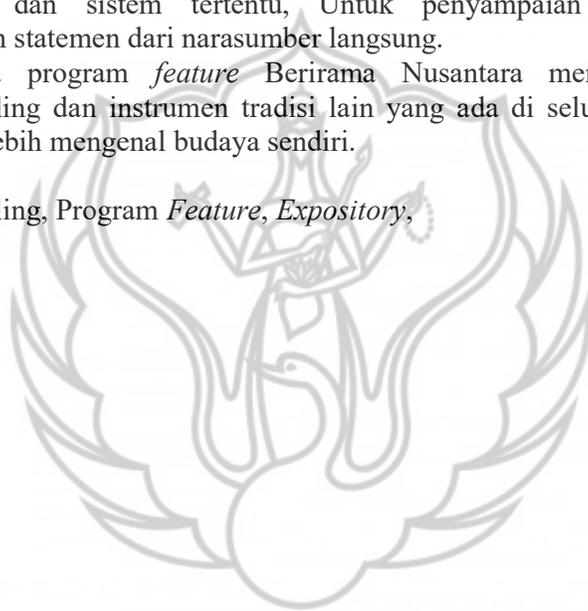
ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya Seni “Penciptaan program acara televisi *feature* “Berirama Nusantara” Episode Suling Gamelan Yogyakarta” objek suling bambu bagian dari *ensemble* gamelan bertujuan untuk memberikan informasi mengenai filosofi suling dan sekaligus mengajarkan membuat suling tradisional sesuai dengan budaya Indonesia serta eksistensi suling. Karya seni berbentuk program *feature* mempunyai beberapa format di dalamnya namun tetap membahas satu pokok bahasan. Format tersebut antara lain dokumenter, *vox pop* dan wawancara.

Konsep estetik penciptaan Karya Seni ini menggunakan pendekatan gaya *expository* yaitu gaya penyajian yang memaparkan informasi melalui narasi, dalam bentuk penuturan intruksional berisi penyampaian informasi mengenai suatu teori dan sistem tertentu, Untuk penyampaian informasi global menggunakan statemen dari narasumber langsung.

Karya program *feature* Berirama Nusantara menyajikan informasi mengenai suling dan instrumen tradisi lain yang ada di seluruh Indonesia agar masyarakat lebih mengenal budaya sendiri.

Keyword: Suling, Program *Feature*, *Expository*,



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik dapat didefinisikan sebagai sebuah cetusan ekspresi atau pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Asal kata musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *Mousike* yang diambil dari nama dewa dalam mitologi Yunani kuno yaitu *Mousa* yakni yang memimpin seni dan ilmu (Salim, 1991:136). Tradisional berasal dari kata *Traditio* (Latin) yang berarti kebiasaan yang sifatnya turun temurun. Kata tradisional itu sendiri adalah sifat yang berarti berpegang teguh terhadap kebiasaan yang turun temurun (Salim, 1991:136).

Tradisi berasal dari kata tradisi yang berarti sesuatu yang turun temurun (adat, kepercayaan, kebiasaan, ajaran) dari nenek moyang. Dengan kata lain, tradisi adalah kebiasaan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun. Dipertegas lagi oleh Esten bahwa tradisi adalah kebiasaan turun-temurun sekelompok masyarakat berdasarkan nilai-nilai budaya masyarakat yang bersangkutan. (Esten, 1993:11) mendefinisikan tradisi sebagai kebiasaan yang diwariskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun, Kebiasaan yang diwariskan mencakup berbagai nilai budaya, meliputi adat istiadat, sistem kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian dan sistem kepercayaan.

Dua hal di atas musik tradisional dapat diartikan sebagai musik rakyat yang memiliki nilai budaya atau adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun. Menurut Sedyawati musik tradisional adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. (Sedyawati, 1992:23) Musik tradisional menurut Tumbijo adalah seni budaya yang sejak lama turun temurun telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu. (Tumbijo, 1997:13) Maka dapat dijelaskan bahwa musik tradisional adalah musik masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun dan berkelanjutan pada masyarakat suatu daerah.

Hampir diseluruh wilayah Indonesia mempunyai seni musik tradisional yang khas di daerahnya, keunikan tersebut bisa dilihat dari teknik permainannya, penyajiannya dan bentuk dari alat musiknya itu sendiri. Untuk lebih mudah mengenalinya alat musik tradisional dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok yaitu:

1. Perkusi

Alat musik perkusi dengan teknik permainannya di pukul, baik menggunakan tangan maupun stik. Dalam hal ini beberapa alat musik yang tergolong dalam alat musik perkusi adalah, Gamelan, Arumba, Kendang, Kolintang, tifa, talempong, rebana, bedug, jembe dan lain sebagainya.

2. Gesek

Alat musik gesek yang menggunakan teknik permainannya di gesek. Alat musik yang tergolong dalam alat musik gesek adalah Rebab yang berasal dari Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jakarta. Ohyan yang resonatornya terbuat dari tempurung kelapa dapat dijumpai di daerah Bali, Jawa dan Kalimantan Selatan.

3. Petik

Alat musik petik yang menggunakan teknik permainannya di petik, alat musik yang tergolong dalam alat musik Petik adalah Kecapi, Sampek (Sampe/Sapek), Gambus, dan Hapetan.

4. Tiup

Alat musik yang teknik permainannya di tiup adalah suling yang terbuat dari bambu. Hampir semua daerah di Indonesia dapat dijumpai alat musik ini. Saluang adalah alat musik tiup dari Sumatera Barat, serunai dapat dijumpai di Sumatera Utara, Kalimantan, suling Lembang berasal dari daerah Toraja yang mempunyai panjang antara 40-100cm dengan garis tengah 2cm. Tarompet, serompet, selompret adalah jenis alat musik tiup yang mempunyai 4-6 lubang nada dan bagian untuk meniupnya berbentuk corong.

Suling merupakan salah satu dari instrumen musik gamelan. Gamelan itu sendiri adalah *ensemble* musik tradisional yang terdapat di Jawa, Sunda, Bali, Kalimantan Selatan, dan Sumatra Selatan. Gamelan Jawa, Bali, Sunda sering

sekali mewakili Indonesia di pentas dunia sehingga dianggap sebagai musik tradisi Bangsa Indonesia. Nama gamelan berasal dari kata “*gambelan*”. Kata “*gambel*” atau “*gembel*” berarti pukul, jadi *digembel* sama dengan dipukul. (Hendarto,2011:63) Benda yang *digembel* namanya *gembelan*. Instrumen musik yang cara memainkannya *digembel*, namanya: *gembelan*. Kata *gembelan* berkembang dan bergeser menjadi “gamelan”.

Gamelan juga merupakan *ensemble* yang dapat dikatakan paling lengkap, secara organologis juga dapat dikatakan sangat lengkap, disana ada kelompok *Membranofone* yaitu berbagai macam kendang mulai yang berukuran besar hingga kecil. Kelompok *Cordofone* dalam gamelan ada yang digesek seperti rebab, ada yang di petik seperti clempong, siter, dan kecapi. Kelompok *Aerofone* ada suling dan terompet. Kelompok yang paling mendominasi adalah *Idiofone*. Dilihat bahannya, ada yang terbuat dari kayu seperti gambang kayu, ada yang dari logam (besi, kuningan atau perunggu) yaitu sebagian dari instrumen selain yang sudah disebutkan di atas. (Hendarto, 2011:74)

Suling merupakan bagian dari *ensemble* gamelan. Suling juga salah satu alat musik tradisional yang terdapat di banyak negara, adalah alat musik yang dibunyikan dengan cara di tiup. Nada-nada dalam suling biasanya terdiri dari *di, re, ri, mi, fa, fi, sol, sel, la li*, dan *do*. Nada dalam suling bisa mencapai 3 oktaf atau lebih. Alat musik tiup yang terbuat dari bambu memiliki 4-8 lubang. Suling dapat di padukan dengan alat musik lainnya dengan baik.

Mempermudah penyampaian informasi tentang suling bambu yang akan disampaikan agar tepat sasaran dan menyebar secara luas, juga supaya masyarakat tahu sejarah masuknya dan proses pembuatan suling mulai dari pemilihan bambu sampai pembuatan nada tersebut maka dibutuhkan sebuah media yang tepat sebagai penyampaiannya. Program *feature* dipilih sebagai media penyampaian informasi mengenai suling bambu dan sekaligus mengajarkan bagaimana cara pembuatan suling, sehingga penonton dapat mengapresiasi musik tradisi melalui program ini.

Mewujudkan bagaimana mengemas informasi mengenai suling bambu dalam *feature* maka dirancanglah sebuah program dengan judul “Berirama

Nusantara” adalah sebuah program *feature* yang menyajikan informasi penting dan menarik yang dirancang untuk masyarakat khususnya pada anak muda, agar peninggalan budaya di Indonesia tidak terlupakan dan di tinggalkan dengan masuknya era modern yang seolah-olah meninggalkan suku dan budaya di Indonesia. Program ini juga bertujuan untuk membangun minat dan memotivasi agar penonton yang menyaksikan program *feature* ini akan termotivasi dan bercita-cita untuk mengembangkan kebudayaan musik tradisional Indonesia.

Keunggulan penggunaan program *feature* “Berirama Nusantara” pada objek suling bambu bagian dari *ensemble* gamelan bertujuan untuk memberikan informasi tentang, filosofi suling dan sekaligus mengajarkan membuat suling tradisional sesuai dengan budaya Indonesia. Program *feature* suling bambu ini akan memberikan pengetahuan umum serta menjelaskan beberapa macam perbedaan dari suling-suling yang ada di Indonesia, mulai dari bentuk sampai cara memainkannya.

B. Ide Penciptaan

Musik sangat melekat pada diri manusia. Setiap orang mengenal musik sebagai hal yang sangat penting bagi kehidupan dan musik juga bias membuat para pendengarnya tenang. Musik merupakan kebudayaan, dan musik juga salah satu dari ritual kebudayaan, oleh karena itu musik juga merupakan sebagian dari hidup. Suling juga merupakan alat musik yang sangat unik karena setiap daerah memiliki teknik pembuatan dan permainan yang berbeda-beda juga memiliki suara yang berbeda-beda pula. Tercetusnya ide ini berawal dari perubahan zaman yang kian modern dan minimnya minat dan partisipasi generasi muda untuk mengembangkan dan melestarikan suatu kebudayaan yang sejak dulu sudah ada. Generasi muda kini semakin terbuai dengan teknologi yang sudah ada, hingga melupakan suatu kebiasaan yang dilakukan orang jaman dulu.

Program *feature* yang akan diproduksi adalah musik tradisional Indonesia mengingat pentingnya kebudayaan di Indonesia yang sudah banyak di tinggalkan bagi masyarakat Indonesia terutama para kaum remaja di mana pada saat usia muda tersebut sangat berpengaruh dalam budaya-budaya yang ada di Indonesia.

Program ini memiliki banyak episode tentunya masih dengan tema yang sama yaitu musik tradisional Indonesia untuk membahas semua instrumen-instrumen tradisional seperti suling, rebab, gamelan, sampek dan lain sebagainya. Program *feature* “Berirama Nusantara” dikemas dengan pendekatan *expository*, untuk memberikan pemaparan informasi langsung seperti pengenalan objek yang diteliti dan penjelasan secara umum tentang beragam instrumen daerah. Tujuannya untuk merepresentasikan konten yang ada dalam program *feature* ini secara langsung. Penerapan *expository* lebih mudah untuk bisa mempengaruhi penonton, karena dapat menghadirkan sudut pandang yang jelas.

C. Tujuan dan Manfaat

Manusia sebagai makhluk sosial tentunya selalu ingin berinteraksi dan diakui eksistensinya oleh orang lain secara langsung maupun tidak langsung. Karya ini salah satu wujud sebuah interaksi sosial di dalam masyarakat yang disajikan dalam bentuk *feature* dan diharapkan memberikan manfaat bagi khalayak penonton televisi.

1. Tujuan:

Menghadirkan tayangan seni budaya yang memberikan nilai informasi, edukatif, dan program acara yang menghibur tentang suling gamelan.

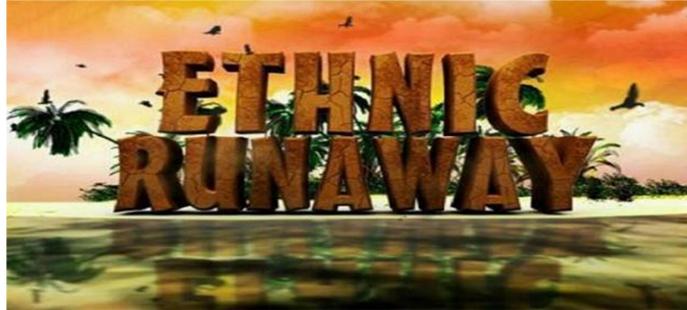
2. Manfaat:

Memberikan pesan kepada masyarakat luas khususnya anak muda mengenai seni musik tradisi terutama suling gamelan Yogyakarta.

D. Tinjauan Karya

Dasar untuk memproduksi acara *feature* “Berirama Nusantara” mengikuti Standar Operasional Produksi (SOP) yang berlaku dalam produksi program televisi. Karya yang digunakan sebagai tinjauan karya dalam penciptaan karya ini antara lain.

1. *Ethnic Runaway*



Gb 1.1 *Opening program Ethnic Runaway*

Indonesia menjadi salah satu tujuan wisata utama di dunia karena memiliki kekayaan budaya yang sangat berlimpah. Inilah yang diangkat oleh Trans TV dalam program *feature* yang bernama *Ethnic runaway*. Di acara ini, Anda akan menyaksikan apa yang akan terjadi ketika salah satu artis yang menjadi pengisi acara bersama seorang sahabat, keluarga atau teman terdekatnya, diharuskan untuk menetap di salah satu suku tradisional yang ada di Indonesia.

Program ini mencoba memperkenalkan keindahan budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Dibalik pesona Indonesia yang sudah dikenal wisatawan dalam dan luar negeri masih banyak hal menarik lainnya yang belum dikenalkan secara lebih mendalam, program ini juga mengajak penonton untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang keindahan budaya Indonesia agar pemirsa dapat menemukan sesuatu yang baru di tempat-tempat lama. Salah satu episode yang dapat dijadikan tinjauan karya adalah episode "Fatukopa" di mana dalam episode ini mengangkat sebuah tradisi adat dari kecamatan Nusa Tenggara Timur (NTT). Dari episode tersebut memberikan ide untuk menjadikan suling gamelan menjadi sebuah objek *feature*.

2. Indonesia Bagus



Gb 1.2 *Opening* program Indonesia Bagus

Acara televisi “Indonesia Bagus” berbentuk dokumenter, dalam program ini yang berperan sebagai naratornya adalah justru warga setempat yang sekaligus menjadi aktor utama dan penutur cerita mengenai keunikan dan kekayaan daerahnya tersebut. Khusus dalam Indonesia Bagus edisi Nias, pemeran utama yang juga narator adalah budayawan almarhum Hikayat Manao. Dengan mengambil *setting* desa Bawomataluo, Hikayat bertutur mengenai asal mula desanya, atraksi lompat batu, kehidupan para pelompat dan juga sebagian mengenai pantai Sorake.

Program ini mencoba memperkenalkan keindahan alam serta budaya yang dimiliki oleh Indonesia yang mempesona. Dibalik pesona Indonesia yang sudah dikenal wisatawan dalam dan luar negeri masih banyak hal menarik lainnya yang belum dikenalkan secara lebih mendalam, program ini juga mengajak penonton untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang keindahan budaya Indonesia agar pemirsa dapat menemukan sesuatu yang baru di tempat-tempat lama. Membangkitkan hal lama yang hampir punah serta menemukan tempat-tempat baru yang belum pernah diketahui oleh masyarakat. Salah satu episode yang dapat dijadikan tinjauan karya adalah “Pulau Nias” di mana dalam episode ini mengangkat sebuah tradisi Lompat Batu. Dari episode tersebut memberikan ide untuk menjadikan suling gamelan menjadi sebuah objek

feature karena memiliki kesamaan yaitu sebuah tradisi masyarakat lokal yang harus dilestarikan.

3. Dokumenter “*Earth*”



Gb 1.3 Cover program dokumenter *Earth*

EARTH diproduksi oleh *Greenlight Media AG* dan *BBC WorldWide* serta disutradarai oleh Alastair Fothergill dan Mark Linfield pada tahun 2007. Menceritakan perilaku hewan di seluruh dunia ketika tiba waktunya untuk bermigrasi dengan berbagai rintangannya dalam beberapa waktu. Dalam karya tersebut, gaya yang digunakan adalah gaya *expository* yang dipadukan dengan gaya *performatif* visual yang sangat baik. Cerita dibangun menggunakan narasi untuk menyampaikan informasi yang terjadi pada gambar serta didukung dengan visual yang dikonsepsi dan dijalankan dengan sempurna, sehingga informasi yang disampaikan lebih tersampaikan dengan baik. Kesan monoton dari sebuah dokumenter dapat dikurangi karena penonton disuguhkan komposisi gambar dan *tipe shot* yang beragam dan dinamis. Teknik *editing* yang menggunakan *slow motion* dan *time elipsis* lebih memberikan penekanan terhadap informasi tertentu. *Slow motion* digunakan untuk memberikan dramatisasi terhadap apa yang terjadi pada hewan yang ditampilkan dalam gambar sedangkan *time elipsis*

digunakan sebagai percepatan waktu pada pergantian musim namun tidak menghilangkan informasi utama yang ingin disampaikan.

Tenik-teknik yang terkandung dari dokumenter ini memberikan sebuah inspirasi untuk mencoba menerapkannya pada program *feature* “Berirama Nusantara” yang akan dibuat, namun harus tetap memiliki ciri khas tersendiri. Perbedaan dari dokumenter *earth* adalah objek yang akan diangkat adalah sebuah instrumen tradisional sedangkan *earth* mengangkat tentang kehidupan hewan. Dokumenter *earth* gaya *expository* yang dihadirkan lebih menekankan pada narasi *eksternal* sebagai penentu alur cerita, sedangkan pada *feature* yang akan dibuat lebih menggunakan penuturan narasumber serta narasi *internal* sebagai alur cerita.

