

**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"

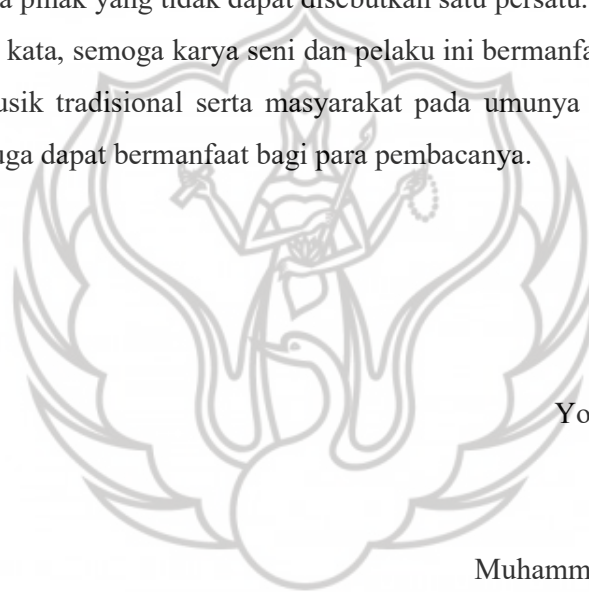
Diucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang selama ini telah membantu serta mendukung hingga selesai laporan Tugas Akhir ini.

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
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
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*

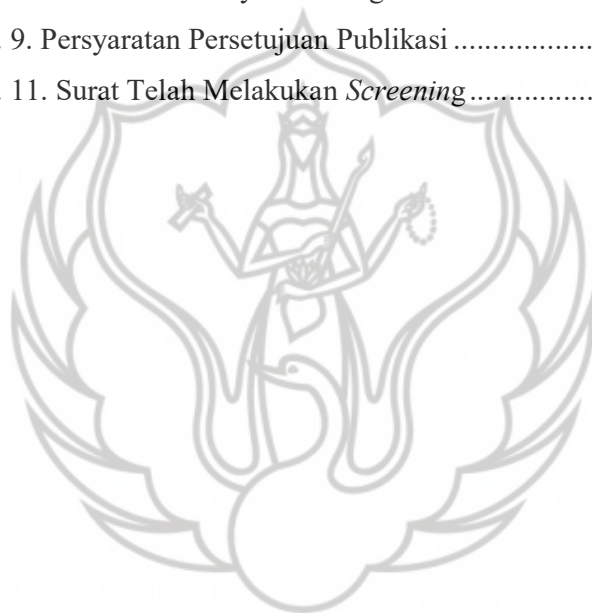
<i>CAPTURE</i> . 5.1. a-d <i>Opening Bumper</i> “Berirama Nusantara.....	54
<i>CAPTURE</i> . 5.2. <i>Bumper in</i> dan <i>bumper out</i> .....	55
<i>CAPTURE</i> . 5.3. a-b <i>stock shot</i> pemandangan alam.....	55
<i>CAPTURE</i> . 5.4. a-d <i>Stock Shot</i> Pementasan Musik tradisional .....	56
<i>CAPTURE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



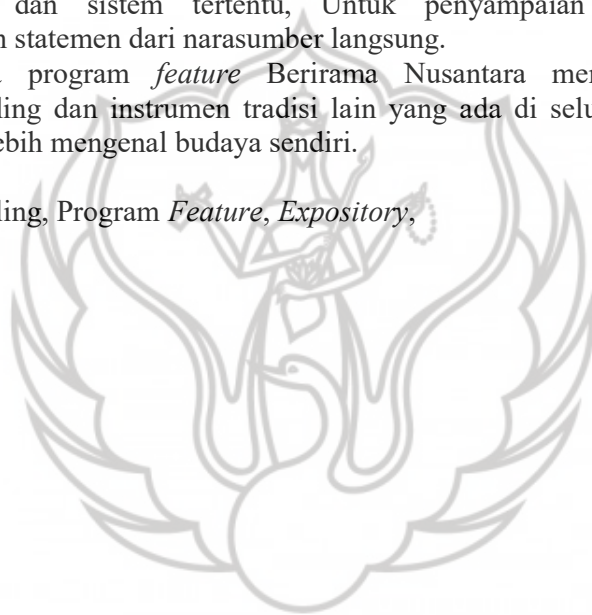
## ABSTRAK

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.

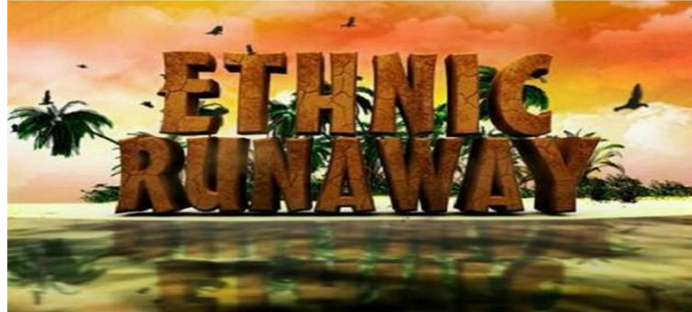
#### 2. Manfaat:

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.



## **BAB II**

### **OBJEK PENCIPTAAN**

#### **A. Objek Penciptaan**

##### **1. Suling**

Suling merupakan instrumen gamelan yang berfungsi sebagai *pangrengga* lagu atau instrumen pengisi. Instrumen ini terbuat dari bambu wuluh atau paralon yang diberi lubang sebagai penentu nada atau laras. Pada salah satu ujungnya yaitu bagian yang di tiup yang melekat di bibir diberi lapisan tutup dinamakan *jamangan* yang berfungsi untuk mengalirkan udara sehingga menimbulkan getaran udara yang menimbulkan bunyi atau suara. Adapun teknik membunyikannya dengan cara di tiup (Trimanto, 1984:25).

Di dalam tradisi karawitan, suling ada dua jenis, yaitu bentuk suling yang berlaras *Slendro* memiliki lubang empat yang hampir sama jaraknya, sedangkan yang berlaras *Pelog* dengan lubang lima dengan jarak yang berbeda. Ada pula suling dengan lubang berjumlah enam yang bisa digunakan untuk *laras Pelog* dan *Slendro*. Untuk suling laras *Slendro* dalam karawitan Jawatimuran apabila empat lubang di tutup semua dan di tiup dengan tekanan sedang nada yang dihasilkan adalah *laras lu* atau 3, sedangkan pada karawitan Jawatengahan lazim dengan *laras ro* atau 2. (Trimanto, 1984:26)

##### **2. Jenis Dan Bentuk Suling**

###### **a. Suling lobang enam**

Suling lubang enam juga disebut dengan sebutan suling pelog. Disebut suling pelog juga dikarenakan suling tersebut memiliki laras “pelog” suling pelog atau suling yang berlaras pelog, memiliki 6 (enam) lubang nada. Akan tetapi nada nadanya terdiri dari 7 nada yakni meliputi nada : 1(*Penunggul*), 2(*Gulu*), 3(*Dhadha*), 4(*Pelog*), 5(*Limo*), 6(*Nem*), 7(*Barang*). Jumlah nada-nada yang terdapat dalam suling lobang enam sama persis dengan nada-nada yang terdapat dalam “Gamelan Pelog”. Oleh karena itu, suling panjang/suling

lobang enam disebut juga “suling pelog”, adapun laras yang terdapat dalam suling lobang empat sekurang kurangnya terdapat 2 jenis laras, yakni : Laras Pelog, Laras Slendro. Masing masing laras memiliki teknik penjarian yang berbeda satu sama lainnya.

#### **b. Suling Lobang Empat**

Suling lobang empat juga sering disebut dengan “suling slendro”, disebut suling slendro karena berlaras slendro, juga suling ini di gunakan dalam “Musik Gamelan”. Laras yang terdapat pada suling slendro hampir sama dengan laras pada gamelan pelog . Oleh karena itu, laras pada gamelan memiliki 5 (lima) nada, yakni nada 1(*Penunggul*), 2(*Gulu*), 3(*Dhadha*), 5(*Limo*), 6(*Nem*). Jadi istilah degung pada suling pendek terdiri dari dua pengertian yaitu; istilah “degung” sebagai “nama laras” dan “nama jenis perangkat /ensemble gamelan”, dalam suling lobang empat atau suling degung, hanya terdapat satu laras saja (laras tunggal) yakni laras degung.

### **3. Teknik Permainan Suling**

Bunyi suling dihasilkan melalui sebuah teknik pernafasan dari proses pemompaan dari rongga perut , kemudian udara disalurkan melalui rongga mulut yang diatur pengeluarannya oleh perubahan bentuk bibir yang seterusnya udara masuk melalui sebuah lubang suling yang telah dibingkai oleh seutas tali rotan kemudian masuk ke dalam rongga bambu (resonator), yang akhirnya suara atau bunyi dapat didengar melalui lobang-lobang nada, serta lobang pembuangan.

Suling menghasilkan warna-warna suara, baik itu suara tinggi sedang atau rendah, sangat tergantung pada tekanan udara yang disalurkan melalui lubang sumber suara pada suling, selain itu posisi mulut dan bibir memiliki peran untuk menghasilkan perbedaan dinamika atau warna suara, dalam teknik permainan suling di kenal istilah tehnik tiupan, yaitu: Gebos dan wiiw. Tehnik tiupan “gebos” untuk menghasilkan nada nada yang rendah/ageung, dalam titilaras angka meliputi nada-nada yang bertitik satu di atas (1,2,3,5,6 ). Teknik wiiw, juga

memiliki fungsi untuk menghasilkan warna nada yang bergelombang, biasanya dilakukan pada saat memainkan nada-nada sedang dan tinggi, kedua tehnik tiupan tersebut selain untuk menghasilkan nada-nada tertentu, juga berfungsi untuk mengatur teknik pernafasan, sehingga nada-nada yang dihasilkan dapat terdengar dengan baik . Dengan demikian teknik tiup yang dilakukan dengan baik dan benar akan berpengaruh terhadap kualitas bunyi yang dihasilkan dengan baik pula.

#### 4. Ukuran Surupan Pada Suling Lobang Enam

Ukuran surupan pada suling lobang enam disesuaikan dengan kebutuhan pada jenis musik (Karawitan) pada suling tersebut dipegunakan. Di dalam karawitan terdapat 2 wilayah musik yang berhubungan dengan seni vocal, yaitu; seni kawih dan seni tembang. Kedua jenis vokal tersebut memiliki perbedaan, baik dari segi teknik pembawaannya, seperti; *ornamentasi*, sengol dan lain-lain, maupun dari segi surupan atau ukuran ambitus-nya, yang dalam hal ini adalah kemampuan seseorang dalam menjangkau wilayah nada-nada tertentu. Khususnya pada seni tembang ukuran surupan yang dipergunakan adalah berkisar antara ; 58 cm hingga 62 cm sedangkan dalam seni kawih atau kiliningan ukuran suling yang dipergunakan bekisar antara ; 52 cm hingga 56 cm. dengan demikian nada dasar yang terdapat pada suling tembang ukurannya lebih rendah daripada nada dasar yang terdapat pada suling kawih.

#### B. Analisis Objek

Objek yang sudah dijelaskan pada sub-bab objek penciptaan, karya *feature* akan lebih fokus dalam menyajikan informasi mengenai instrumen musik tradisional khususnya suling. Di mana musik tradisional hampir terlupakan karena perkembangan zaman yang kian marak dengan masuknya teknologi-teknologi canggih berbasis komputer dan *gadget*.

Di Indonesia banyak mengenal musik tradisi dan non-tradisi. Musik tradisi adalah bentuk musik yang lahir dan berkembang di Indonesia dan memiliki kurun waktu yang cukup panjang, sehingga dilihat dari naluri, musik tersebut diterima

sebagai musik bangsanya sendiri. Indonesia kaya akan musik tradisi, diantara mereka ada yang bergaya klasik, seperti yang ini masih dilestarikan oleh keraton, dan musik rakyat yaitu yang tumbuh dan berkembang di lingkungan rakyat jelata atau pedesaan. Adapun musik non-tradisi adalah musik yang secara historis berasal dari manca negara terutama musik barat baik klasik, jazz, blues, pop dan lain-lain dengan menggunakan tangga nada diatonik. Di samping itu juga datang dari Timur Tengah, Arab, India, dan China.

Jumlah ensemble musik beserta alat-alatnya di Indonesia hampir tidak terhitung jumlahnya. Dari segi jenis cordofon terdapat ensemble dengan instrumen pokok dawai gesek juga terdapat di seluruh Nusantara, dari biola di Aceh, Rabab Pasisia di Minang, Tarawangsa di Jawa Barat, Kesok-kesok di Sulawesi, dan masih banyak lagi.

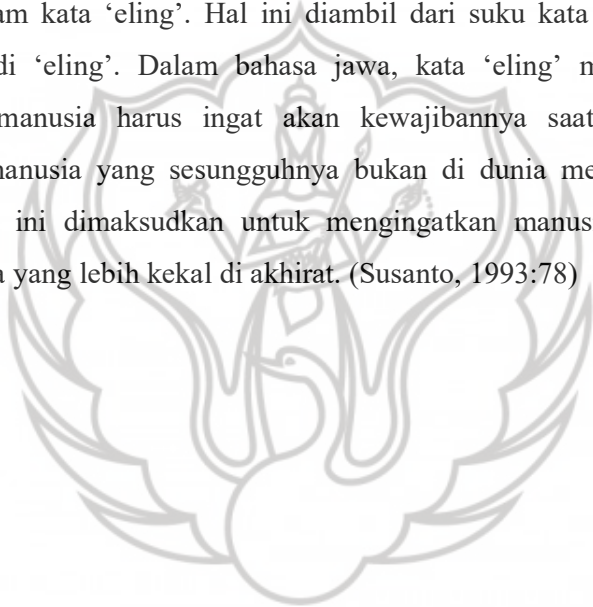
Kelompok membranofon mulai dari berbagai macam Rapa'i di Aceh, Radab dan Dadung di Jambi, Rebana Biang dan Ketimpring di Betawi, berbagai macam rebana untuk sholawat di Jawa Barat, Timur, Madura, dan Banyuwangi, juga di Sumbawa, Kendang Beleq di Lombok, Tifa di Maluku dan Papua. Kelompok Aerofon juga sangat melimpah mulai dari Sarunai Kalee di Aceh, Tortor di Batak, Sarunai Tabuhan di Jambi, berbagai Saluang di Minang. Terompet Doger di Jawa Barat, Suling Gamelan di Yogyakarta, Solo, Semarang, Jawa Timur, Suling Dengkong-dengkok di Sulawesi, Pareret di Lombok, Musik Kulit Bia di Hotomuri maupun Minahasa dan masih banyak lagi.

Kelompok idiofon, di Indonesia sangat melimpah mulai yang hanya satu atau dua instrumen sampai yang paling komplek. Kelompok idiofon yang paling dikenal adalah gamelan. Ensemble ini terdapat di dalam budaya Jawa Tengah (termasuk Yogyakarta), Jawa Barat, Jawa Timur, Bali, Lombok, Kalimantan Selatan (Banjar), dan Sumatra Selatan (Palembang). Gamelan inilah (Jawa, Bali, dan Sunda) yang sering mewakili dan dianggap sebagai musik Indonesia di mata Dunia.

Suling merupakan instrumen melodis yang dalam komposisi lagu sebagai pemanis lagu. Teknik permainan bisa simetris dengan lagu atau memberikan ilustrasi pada gending baik mendahului maupun membelakangi melodi gending.

Cara meniup akan berubah itu tergantung kebutuhan dari pada nada lagu yang dimainkan sebagai ilustrasi lagu serta ketika ada suling yang dipakai memiliki nada gamelan lain, sehingga haru menyesuaikan nada gamelan dengan suling.

Banyak negara yang memakai alat musik yang dibunyikan dengan cara di tiup ini. Suling biasanya disebut seruling. Sinonim dari kata suling-serunai. Suling banyak dimainkan hingga kini. Suling banyak digunakan sebagai nada dasar karena jangkauan nada yang jauh. Selain itu, suling juga bisa mengiringi penyanyi yang bersuara rendah sampai penyanyi yang memiliki suara tinggi dan melengking. Namun, dalam bahasa Jawa, suling memiliki makna filosofis. Suling diartikan dalam kata 'eling'. Hal ini diambil dari suku kata akhir suling, yaitu 'ling' menjadi 'eling'. Dalam bahasa jawa, kata 'eling' memiliki arti ingat. Maksudnya manusia harus ingat akan kewajibannya saat di akhirat nanti. Kehidupan manusia yang sesungguhnya bukan di dunia melainkan di akhirat. Nama suling ini dimaksudkan untuk mengingatkan manusia akan kehidupan sesungguhnya yang lebih kekal di akhirat. (Susanto, 1993:78)



### **BAB III**

#### **LANDASAN TEORI**

Menciptakan program acara televisi yang variatif dengan menyajikan banyak unsur seni merupakan suatu bentuk kreatifitas yang mampu memunculkan daya tarik penonton terhadap suatu tayang televisi tersebut. Penciptaan program *feature* “Berirama Nusantara” tentang instrumen musik tradisional khususnya suling bambu Nusantara, disajikan dengan menggunakan pendekatan *expository*. Di mana untuk membuat program *feature*, di dalamnya dapat menjabarkan dan memberikan gambaran instruksional mengenai prosesi pembuatan suling. Landasan teori yang digunakan dalam penciptaan program televisi pada program *feature* “Berirama Nusantara” sebagai berikut.

#### **A. *Feature***

Format program merupakan metode sederhana untuk menyajikan informasi melalui media televisi dan untuk itu dibedakan antara isi dan gaya. Program “Berirama Nusantara” dikemas dalam format *feature* yang membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan sumber daya alam yang dikelola masyarakat, dan episode kali ini membahas tentang suling gamelan yogyakarta. Keberadaan musik tradisional ini bisa dikatakan sangat mengkhawatirkan karena banyaknya budaya-budaya asing yang masuk telah menghantui generasi muda zaman sekarang. Oleh karena itu, hal ini sangat menarik untuk diulas dari berbagai segi lain. Ini akan menarik dan lebih tepat apabila dijadikan sebagai program *feature* televisi, karena bersifat faktual dan dikemas dalam berbagai macam format. Fred Wibowo dalam buku yang berjudul Teknik Produksi Program Televisi dijelaskan. *Feature* adalah adalah suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format. (Wibowo, 2007:186)

Sebuah *feature* satu pokok bahasan dapat disajikan dengan menggabungkan beberapa format sekaligus, misalnya wawancara, *shot*, *vox pop*. Pokok bahasan harus sama, namun sudut pandang dan tinjauannya berbeda. Setiap format harus jelas aspek pokok bahasan yang disoroti.

Beberapa produk acara terbaik yang pernah dihasilkan oleh televisi ialah produk yang bermodus mengkombinasikan dan mengembangkan elemen-elemen esai, jurnal dan dokumenter. (Williams, 2009:101) *Feature* juga disebut sebagai laporan khas, yaitu uraian fakta yang bersifat khas atau unik. (Wahyudi, 1996:73) Program *feature* merupakan gabungan unsur dokumenter, opini, dan ekspresi. Kejadian-kejadian dan fakta-fakta merupakan bagian dari unsur dokumenter, yang memberikan bukti serta memperkuat argumentasi mengenai pokok bahasan yang disajikan. Unsur opini dalam bentuk *vox pop* dan wawancara merupakan sajian untuk saling memperkaya pandangan dan mempertajam pokok bahasan tersebut. Unsur ekspresi bisa berupa *live* musik, nyanyian, dan peragaan alat yang masih berkaitan erat dengan pokok bahasan. Kisahnya memang didesain untuk menghibur. Namun, tetap terkait dengan hal-hal yang menjadi perhatian, atau mengandung informasi bagi khalayak berita. (Santana, 2005:21)

Program *feature* sebagian isinya merupakan dokumenter, namun perlu dipahami sekali lagi bahwa program *feature* bukanlah dokumenter, melainkan program di mana berbagai format, baik yang bersifat opini maupun ekspresi dapat disajikan. (Wibowo, 2007:192) Hal tersebut dapat diartikan bahwa program dokumenter dalam program *feature* hanya merupakan bagian dari sajian.

Berita-berita semacam ini seringkali lebih menitikberatkan pada hal yang dapat menimbulkan rasa simpati, menimbulkan kekhawatiran, dan bahkan dapat mengherankan pemirsa. Materi pokok bahasan atau tema dalam program *feature* dapat berupa benda, tumbuh-tumbuhan, binatang, tempat kejadian, hasil karya atau manusia. (Wibowo, 2007:189)

## **B. Naskah *Feature***

Naskah berfungsi sebagai pedoman saat hendak membuat film maupun program acara televisi, menjadi penuntun dalam pengambilan gambar dan suara. Sebuah naskah berisi tentang gambar yang harus diambil dengan kamera dan



suara yang direkam dengan baik. Namun ada pendapat Fred Wibowo tentang naskah *feature* yang menjelaskan:

Skenario tidak pernah ditulis dalam program *feature*. Yang kemudian ditulis adalah *editing script*. Besar kemungkinan apa yang ditulis di dalam *treatment* berubah ketika sutradara dan penulis naskah melihat hasil *shooting*, sehingga kemudian akhirnya *editing script* perlu menyesuaikan dengan hasil *shooting*, meskipun sinopsis dan *treatment* tetap dijadikan pedoman utama. (Wibowo, 2007:189)

Diperlukan membuat *treatment* sebelum menjadi sebuah skenario film atau program acara. *Treatment* adalah uraian yang menggambarkan alur penyajian sebuah program acara. Sedikit berbeda dari sinopsis, *treatment* memberikan uraian ringkas secara deskriptif tentang bagaimana suatu episode dan dengan membaca *treatment* mendapat gambaran urutan visual yang nantinya akan diambil dan suara apa yang akan direkam.

### C. *Vox Pop*

Memperoleh gambaran pendapat yang lebih luas dan beragam dari masyarakat mengenai suatu hal, maka dilakukan dengan wawancara *vox pop* menjadi salah satu unsur dari program *feature* “Berirama Nusantara”. *Vox pop interviews on television might seem to be drastically reduced visual representation of public opinion.* (Myers, 2004:203) Pengertian tersebut diartikan bahwa wawancara *vox pop* program televisi digunakan sebagai media untuk memberikan gambaran tentang opini publik. Penjelasan *vox pop* juga dijabarkan oleh Morissan, *Vox pop* merupakan kependekan dari *vox populi* yang dalam bahasa latin berarti suara dari rakyat. (Morissan, 2005:49)

*Voice of people* atau *vox populi* yaitu komentar-komentar singkat dari masyarakat yang berada di jalan untuk menjawab pertanyaan yang sama diajukan reporter yang kemudian memilih *soundbite* singkat dari beberapa jawaban ( tiga atau empat jawaban) sebagai bagian dari paket berita. (Morissan, 2005:16)

Wawancara *vox pop* dilakukan dengan berbagai lapisan masyarakat umum di manapun mereka berada, apakah di jalan raya, di terminal dan lain-lain untuk memperoleh pendapat mereka. (Muda,2003:96) Penggunaan *vox pop* ini

berfungsi untuk menonjolkan objek agar dapat diapresiasi oleh masyarakat dan sebagai penunjang hasil riset. Opini yang ditimbulkan oleh publik bisa berbeda-beda sesuai persepsi masing-masing. Dengan mengetahui berbagai pendapat itu penonton diajak untuk berfikir mempertimbangkan atau memilih jawaban mana yang sesuai dengan pendapatnya. Jos Van Der Valk dalam bukunya Wawancara Video Dengan Satu Kamera menambahkan bahwa:

Wawancara *vox pop* atau *vox populi* adalah wawancara yang dilakukan terhadap sejumlah orang mendapatkan gambaran mengenai pandangan umum masyarakat mengenai satu hal yang mungkin tengah hangat dibicarakan di media massa. (Morissan, 2005:16)

#### **D. Expository**

*Expository* adalah Gaya yang memaparkan tipe eksposisi yang terhitung konvensional, umumnya merupakan tipe tunggal. Karena itu, narasi atau narator di sini disebut sebagai *voice of God*, karena subjektivitas narator. (Ayawaila, 2009:90) Beberapa argument yang dibangun dalam *expository* umumnya bersifat didaktis, cenderung memaparkan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan sering mempertanyakan baik-buruk sebuah fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu, dan mengarahkan penonton pada satu kesimpulan secara langsung. (Ayawaila, 2009:8) Pendekatan *expository* juga sering menyampaikan pesan dengan menambahkan *footage* berupa foto maupun video sebagai pelengkap dalam menyampaikan informasi. Menurut Bill Nichols dokumenter itu memiliki beberapa gaya yang umum digunakan, yaitu observasional, interaktif, *reflexive*, dan *expository* (sebuah gaya klasik dari dokumenter). (Nichols, 1991:23) *Expository* umumnya diperkuat dengan menggunakan narasi, dan gambar yang disajikan hanya sebagai penunjang atau pendukung dari narasi yang ada. Pendekatan dengan gaya *expository* dipilih pada objek karena dengan penggunaan narasi program *feature* akan lebih mampu bersifat persuasif sehingga penonton memahami keberadaan musik tradisional yang ada di Yogyakarta.

Program *feature* “Berirama Nusantara” menggunakan pendekatan *expository*. Pendekatan gaya ini adalah cara pemaparan tipe eksposisi (*expository documentary*) yang terhitung konvensional, umumnya merupakan tipe format

program televisi yang menggunakan narator sebagai penutur tunggal. Karena itu, narasi atau narator di sini disebut sebagai *voice of God*, karena subjektivitas narator. (Ayawaila, 2009:90) Narasi yang dikombinasikan dengan serangkaian gambar yang bertujuan lebih deskriptif dan informatif. Itu sebabnya, narator menjadi *point of view* dari gaya *expository*. Oleh karena itu gambar disusun sebagai penunjang dari argumentasi atau yang disampaikan oleh narator.

#### E. Jurnalistik

Jurnalistik memang tidak bisa dipisahkan dari kemampuan seseorang untuk merangkai suatu kejadian yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Kegiatan dalam jurnalistik akan selalu menekankan pada *insting* seseorang untuk menangkap suatu kejadian yang kemudian informasi atau data yang didapat tersebut diolah dan dikemas untuk dibaca seseorang.

Jurnalistik atau *journalisme* berasal dari perkataan *journal*, artinya catatan harian, atau catatan mengenai kejadian sehari – hari, atau biasa juga berarti surat kabar. *Journal* berasal dari perkataan latin *diurnalis*, artinya harian atau tiap hari. Dari perkataan itulah lahir kata *jurnalis*, yaitu orang yang melakukan pekerjaan jurnalistik. (Hikmat,2006:12)

Sementara ada juga yang mendefinisikan jurnalistik yaitu seni dan / keterampilan mencari, mengumpulkan, mengolah, menyusun, dan menyajikan berita tentang peristiwa yang terjadi sehari – hari secara indah, dalam rangka memenuhi segala kebutuhan hati nurani khalayaknya. (Kostadi,2004:23) Indah dalam hal ini yaitu dapat dinikmati sehingga bisa mengubah sikap, sifat, pendapat, tingkah laku khalayak.

Definisi lain tentang Jurnalistik, menurut Onong U Effendi (1986:96) yaitu:

Keterampilan atau kegiatan mengolah bahan berita, mulai dari peliputan sampai kepada penyusunan yang layak disebarluaskan kepada masyarakat. Peristiwa besar ataupun kecil, tindakan organisasi ataupun individu, asal hal tersebut diperkirakan dapat menarik massa pembaca, pendengar, ataupun pemirsa. (Kostadi,2004:24)

Dari pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan tentang arti definisi yaitu suatu kegiatan yang berkaitan dengan pemberitaan, mulai dari pengumpulan bahan berita, penulisan hingga penyebar luasan berita.

#### **F. Penyutradaraan *Feature***

*Feature* termasuk dalam program berita ringan yang merupakan paduan seni yang dihasilkan sebagai perpaduan dari kemampuan dan bakat sejumlah orang. Pada dasarnya dalam proses pembuatan suatu program acara televisi merupakan kerja kolektif yang melibatkan banyak orang dengan kemampuan masing-masing yang berbeda. Bidang tersebut meliputi penyutradaraan, penata kamera, penata cahaya, penata artistik, dan penyunting gambar. Semua bagian kerja tersebut dijadikan dalam sebuah tim produksi yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara pada setiap proses produksi. Sutradara adalah orang yang bertugas mengarahkan dan bertanggung jawab penuh atas aspek-aspek kreatif dalam suatu produksi. Oleh karena itu baik buruknya sebuah program ditentukan oleh seorang sutradara.

Sutradara Televisi adalah seseorang yang menyutradarai Program Acara Televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari Pra hingga Paskaproduksi, baik untuk Drama maupun Nondrama dengan lokasi di Studio (*In-Door*) maupun Alam (*Out-Door*), dan menggunakan sistem produksi Single dan/atau Multikamera. (Naratama, 2004:15)

Sutradara adalah otak kreatif dibalik sebuah program, ia harus bisa merancang, menulis, dan memutuskan sesuatu secara cepat. Isi dan kemasan sebuah acara juga akan menarik dengan adanya ide-ide kreatif yang diterapkan di dalamnya. Sudah sepatutnya bahwa seorang sutradara harus mengetahui bagaimana menyampaikan suatu pesan dari tayangan program kepada khalayak. Pandangan subjektif dan campur tangan seorang sutradara dalam program *feature* bukan berarti membalikkan suatu fakta atau peristiwa, melainkan hanya sebatas hal yang berkaitan dengan teknis penyampaian dan sudut pandangnya saja.

Beberapa aspek dari penyiaran televisi menjadi tanggung jawab dari seorang sutradara meliputi beberapa hal berikut.

## 1. Tata Kamera

*Feature* ini membahas tentang eksistensi suling tradisional Nusantara, maka informasi memperlihatkan visual mengenai bentuk, fungsi dan kegunaan dari suling itu sendiri. Visual yang ditampilkan harus memperhatikan unsur-unsur videografi yang diterapkan dalam dunia pertelevisian antara lain sebagai berikut.

### a. *Camera Angle*

*Camera angle* adalah daerah sudut pandang yang direkam oleh lensa, atau dengan kata lain posisi kamera pada saat pengambilan gambar. Sudut pandang kamera digunakan untuk menunjukkan hubungan antara karakter objek dan titik pandang kamera. Sudut pengambilan gambar dalam *feature* ini lebih banyak menggunakan *eye level* atau *eye line* yang digunakan pada saat wawancara narasumber. *Eye-line the position of the camera needs to correspond to the character's eye line.* (Burton, 2007:129) Posisi kamera sejajar dengan garis mata, sedangkan untuk pengambilan gambar tertentu akan divariasikan dengan menggunakan *high angle* dan *low angle*.

### b. *Framming dan Komposisi gambar*

*Framming* adalah ukuran gambar atau *shot* dalam *frame* kamera. Komposisi gambar menurut Catherine adalah sebagai berikut.

*Compisition is the relationship of objects to each other in the frame, or to the shape of the subject being shot. Colors, lighting, scenery, props and camera blocking all contribute to a scene'e composition. This total effect is known as mise en scene, or setting up of a scene.* (Burton, 2007:129)

Terjemahan:

Komposisi adalah hubungan objek satu sama lain dalam *frame*, atau untuk bentuk subjek yang ada di *shot*. Warna, pencahayaan, pemandangan, alat peraga, dan penempatan kamera semua diberikan pada komposisi adegan itu. Ini mutlak yang lain dikenal dengan *mise en scene* atau membangun suatu adegan.

### c. Gerakan Kamera

Pergerakan kamera dapat membantu menceritakan suatu adegan. Agar pergerakan gambar lebih fleksibel, maka pengambilan gambar menggunakan alat bantu *tripod* dan *slider*. Gerakan kamera lebih banyak akan menggunakan teknik *moving camera*, yaitu selalu ada pergerakan dari *angle* kamera.

## 2. Tata Suara

Karya sebuah audio visual merupakan kombinasi gambar dan suara. Semua suara memiliki hubungan yang erat dengan gambar, bahkan merupakan pendukung bagi kesan gambar untuk memperkuat efek realisme. (Soelarko, 1980:121) Faktor suara juga sama pentingnya untuk menguatkan gambar yang ditampilkan. Menghasilkan suara yang baik, diperlukan jenis *microphone* yang tepat dan kualitas yang baik, demikian halnya untuk produksi acara televisi, masalah suara tidak bisa diabaikan. Teknik perekaman suara yang digunakan pada saat pengambilan gambar adalah *direct sound*, yaitu suara yang direkam langsung pada saat syuting. (Naratama, 2004:83) Teknik perekaman suara tidak langsung di luar syuting akan dilakukan pada saat pengambilan narasi dan pembuatan *sound effect* di mana penataan *sound* untuk mendukung sebuah visual dengan menata dan merekam *sound* yang diinginkan.

## 3. Tata Cahaya

Karya program acara ini ditampilkan dengan visual yang natural dan terang. Konsep ini tentunya ditunjang dengan penerapan pencahayaan yang disesuaikan dengan keperluan dan keadaan, karena *feature* ini merepresentasikan realita berupa perekaman gambar apa adanya. Pencahayaan berfungsi untuk memberikan penerangan pada objek yang direkam.

Pengambilan gambar pada *feature* ini memanfaatkan *available light* dengan menambahkan *fill-in* pada objek jika diperlukan. *Available light*; cahaya standar yang dapat digunakan tanpa menggunakan lampu tambahan untuk keperluan peliputan, misalnya cahaya lampu dalam ruangan dan cahaya matahari yang masuk melalui jendela. (Suwardi, 2011:14) Pencahayaan untuk pengambilan

gambar, baik *stock shot* ataupun statemen ketika di dalam ruangan memanfaatkan cahaya yang ada di ruangan itu dan menambahkan *fill light* jika di perlukan cahaya tambahan.

#### 4. Tata Artistik

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita dalam film. *Setting* adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita dalam sebuah program acara.

*Set on location* menjadi pilihan utama dan memiliki beberapa keuntungan dibandingkan dengan produksi pada set studio, pertama biaya produksi lebih murah, kedua adalah efek realisme yang dicapai jauh lebih meyakinkan karena diambil di lokasi sesungguhnya. (Naratama, 2004:64)

#### 5. Editing

Proses pascaproduksi merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses penciptaan ini. Semua materi yang telah terkumpul bisa dipilih untuk menentukan alur yang jelas dan informatif. Proses *editing* dalam hal ini akan menggunakan metode *editing* kompilasi. Teknik ini bisa digunakan dalam format dokumenter karena *shot-shot*-nya dimaksudkan untuk memberikan informasi *visual*. Menurut Fred Wibowo, *editing* ini tidak terlalu terikat pada kontinuitas gambar. Biasanya *editing* kompilasi dipakai untuk program dokumenter. Gambar disusun berdasarkan *editing script* di dalam program dokumenter dan tidak begitu terikat kontinuitas gambar yang didasarkan atas *screen direction*. (Naratama, 2007:153)

Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan *editing* kompilasi karena sifatnya *snapshot* yang mengasyikkan dari informasi visual. Ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. (Mascelli, 1986:309)

Teknik *editing* kompilasi yang meskipun cenderung tidak mementingkan pengurutan gambar seperti dalam film fiksi, akan tetapi dalam gambar-gambar

yang disusun dalam *feature* merupakan pendukung dari statemen dan *voice over*/narasi.





## **BAB IV**

### **KONSEP KARYA**

#### **A. Konsep Estetik**

Program *feature* “Berirama Nusantara” mengangkat tema instrumen musik kebudayaan lokal dengan maksud ingin menginformasikan kepada penonton untuk mengajak penonton melestarikan budaya-budaya Indonesia yang dari dulu sudah ada agar budaya-budaya di Indonesia tidak punah atau hilang ditelan zaman, selain itu menjadikan program televisi yang memberikan pembelajaran tentang pembuatan suling bambu agar masyarakat tahu akan pembuatan dari instrumen musik itu sendiri.

Program *feature* “Berirama Nusantara” merupakan program siaran televisi yang memiliki bahasan mengenai berbagai macam tentang instrumen musik tradisi khususnya suling bambu mulai dari sejarah masuknya suling sampai eksistensi sekarang ini. episode kali ini membahas tentang suling gamelan Yogyakarta. Program *feature* ini menyoroti bagaimana sejarah awal mula masuknya suling ke Indonesia serta filosofi suling terhadap masyarakat mulai dari bentuk sampai nada yang digunakan. Program *feature* ini juga membahas proses pembuatan suling mulai dari pemilihan bambu yang bagus sampai tahap pembuatan nada dan *finishing*.

Suling gamelan Yogyakarta merupakan salah satu instrumen yang terdapat dalam gamelan dan salah satu instrumen yang perlu dilestarikan keberadaannya agar instrumen-instrumen tradisi Indonesia tidak hilang dan masih di mainkan oleh masyarakat yang dijelaskan pada program *feature* “Berirama Nusantara”. Episode ini membahas sejarah suling, filosofi suling bambu, eksistensi suling, dan proses pembuatan suling bambu.

Televisi adalah sebuah pengalaman yang kita terima begitu saja. Kendati demikian, televisi juga merupakan sesuatu yang membentuk cara berpikir kita tentang dunia. (Burton, 2007:7) Program acara televisi tidak hanya berperan sebagai media hiburan semata, tetapi materi acara televisi tidak boleh mengesampingkan fungsinya sebagai media pendidikan, karena itu televisi sangat

berperan sebagai upaya pembentukan sikap, perilaku, sekaligus perubahan pola berfikir pemirsanya. (Subroto, 2007:32) Media siaran televisi lebih komunikatif dalam menyampaikan pesan-pesan melalui tayangannya.

Sutradara televisi sebagai kreator yang bertanggungjawab terhadap hasil dari karya audio visual, harus bisa mengembangkan kreativitasnya dalam mengemas sebuah program acara televisi yang bisa diterima oleh pemirsa. Melalui apresiasi audio visual, seorang sutradara dapat menyampaikan karyanya kepada penonton televisi. Seperti halnya dalam mengemas program *feature* ini, kisahnya memang didesain untuk menghibur. Namun, tetap terkait dengan hal-hal yang menjadi perhatian, atau mengandung informasi bagi khalayak berita. (Santana, 2005:21) Begitu pula dengan program *feature* “Berirama Nusantara” yang di dalamnya memiliki unsur pendidikan berupa informasi dan sebagai program acara yang menghibur.

Pemilihan dan pengemasan objek yang diangkat berpengaruh pada sasaran pemirsa. Ketepatan penyajian informasi akan membuat pemirsa tertarik dan mengikuti acara yang disajikan televisi hingga selesai dan mendapatkan sesuatu yang setelah menonton dari tayangan tersebut. Pengemasan dalam program *feature* “Berirama Nusantara” menggunakan internal narasi dalam penuturan cerita. Statemen dari narasumber itu sendiri yang menjadikannya sebagai narator. Penggunaan internal narasi berfungsi sebagai ketepatan menyajikan informasi karena statemen dari narasumber itu sendiri yang dijadikan sebagai narasi.

Program *feature* terdapat beberapa format pada informasi yang disampaikan. Format yang ada di dalam program Berirama Nusantara ini diwujudkan dengan unsur dokumenter, *vox pop*, dan wawancara. Pembagian format tersebut dimasukkan ke dalam program sesuai dengan kebutuhan informasi, terbagi menjadi empat segmen dengan pembahasan informasi yang berbeda namun tetap dalam satu pokok bahasan.

Program *feature* Berirama Nusantara diawali dengan gambar *stock shot* pemandangan, aktivitas warga, dan pementasan gamelan, dengan suara ilustrasi musik untuk memberikan jeda waktu sebelum masuk ke dalam isi pesan narasi. Informasi selanjutnya mengenai suatu topik pada awal program sehingga

penonton dapat mengetahui objek yang dibahas. Kemudian masuk penjelasan tentang objek yang akan dibahas. Program *feature* Berirama Nusantara episode suling gamelan Yogyakarta, di mana penjelasan di dalamnya mengenai suling gamelan Yogyakarta, *stock shot*, wawancara, dan *vox pop*.

Pembagian isi program yaitu pada segmen pertama dibahas mengenai pengenalan objek secara umum untuk menginformasikan pengertian objek. Kemudian pada segmen kedua dan ketiga membahas filosofi dan cara pembuatan suling. Segmen keempat membahas eksistensi suling serta menjadi segmen penutup dan kesimpulan dari ketiga segmen sebelumnya.

### 1. Konsep Penyutradaraan

Sebuah program acara perlu diawali dengan sebuah riset untuk mengetahui dan memahami mengenai objek yang diangkat mutlak untuk perlu dilakukan sebelum dan tim produksi melakukan pengambilan gambar di lapangan. Riset dilakukan untuk mengumpulkan data, menemukan fakta, dan informasi melalui observasi di lapangan, sehingga sutradara bisa menentukan objek nya layak untuk dikemas dalam *feature*. Program *feature* akan menjadi tayangan program televisi yang baik apabila berdasarkan riset yang maksimal, seperti yang diungkap oleh Fred Wibowo sebagai berikut.

Sebagaimana program yang lain, *feature* yang baik seyogianya berdasarkan suatu riset. Suatu riset seperti riset bahan untuk melengkapi data, kejadian, pengalaman, perlu dibuat dengan teliti dan serius berdasarkan kejadian nyata dan kesaksian kesaksian sehingga *feature* ini sungguh suatu sajian yang lengkap, aktual, dan faktual. (Wibowo, 2007:187)

Statemen yang diperoleh dari narasumber melalui wawancara sebagai penutur cerita dari isi *feature*. Narasi digunakan sebagai pendukung dari informasi yang akan disampaikan. Pada saat pengambilan *stock shot* gambar dilakukan sebanyak mungkin untuk menghindari kekurangan *shot* dan mempermudah pada saat pascaproduksi sehingga memiliki bahan untuk diedit yang bervariasi serta menyusun alur cerita yang mudah.

Sebuah program *feature* tidak terlepas dari beberapa aspek penting, seperti gambar, suara, serta pengemasan yang menarik, karena program audio visual tidak lepas dari hal tersebut. Mengingat hal tersebut seorang sutradara kreatif dalam mengemas dan menyajikan sebuah program *feature*, sehingga dapat menarik perhatian penonton. Ide, kreativitas, dan subjektivitas dari sutradara sangat berpengaruh mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi.

Konsep penyutradaraan *feature* ini secara umum adalah menjabarkan tentang instrumen musik tradisi dengan bentuk penyampaian yang informatif. Pendekatan gaya yang sesuai dengan konsep tersebut adalah pendekatan gaya *expository*. Pendekatan gaya ini memberikan informasi lebih deskriptif yang disampaikan langsung dengan menggunakan suara narator yang memberikan informasi kepada penonton, dalam bentuk penuturan intruksional berisi penyampaian informasi mengenai suatu teori dan sistem tertentu dalam segmen proses pembuatan instrumen tradisional. Untuk penyampaian informasi global menggunakan suara narasumber langsung yang akan memberikan informasi kepada penonton.

## **2. Konsep Videografi**

Program *feature* juga tidak boleh mengesampingkan aspek videografi karena visual menjadi bagian yang penting dan harus memberikan informasi yang jelas. Visual yang ditampilkan harus bisa membantu pemaparan narator dengan tampilan *stock shot* video untuk pencapaian konsep. Konsep videografi dalam *feature* pada bagian *live shot*-nya menampilkan gambar yang natural sesuai realitasnya untuk mendukung visual dari *voice over* yang disampaikan oleh narasumber.

### **a. Vox Pop**

Pengambilan gambar pada saat *vox pop* akan menggunakan *medium close up* dengan alat bantu *tripod* untuk menjaga kestabilan gambar dan pergerakan kamera lebih mudah.

### **b. Wawancara**

Pengambilan gambar wawancara menggunakan *medium close up* dan *medium shot* agar lebih jelas saat narasumber memberikan penjabaran informasi kepada penonton.

### **c. Stock shot**

Pengambilan *stock shot* pendukung konsep *expository* akan digunakan *very long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close up* agar memiliki variasi *shot* serta memudahkan pemilihan gambar saat proses pascaproduksi.

## **3. Konsep Tata Cahaya**

Visual setiap program tentunya membutuhkan cahaya, karena jika tidak terdapat cahaya maka sebuah objek tidak dapat terlihat. *Feature* ini ditampilkan dengan visual yang natural, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambar natural apa adanya. Penggunaan *available light* pada saat mengambil gambar *stock shot* dan pengambilan *vox pop* dengan bantuan reflektor yang tentunya juga harus tepat dalam mengatur posisi objek. Lokasi pengambilan gambar kebanyakan berada di *outdoor* sehingga kebutuhan pencahayaan hanya dibutuhkan cahaya matahari. Pencahayaan untuk pengambilan gambar statemen ketika di dalam ruangan memanfaatkan cahaya yang ada dan menambah *fill light* jika dibutuhkan cahaya tambahan.

## **4. Konsep Tata Artistik**

Program ini menampilkan lingkungan yang ada di sekitar kehidupan manusia, pengambilan gambar *feature* ini lebih banyak dilakukan di lapangan sehingga *setting* yang digunakan *shot on location*. *Shot on location* merupakan produksi dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya sehingga pengambilan gambar dengan cara dokumentasi objek menggunakan konsep tata artistik yang ditampilkan adalah natural. Pemilihan lokasi pada saat wawancara dicari *setting* yang mendukung dan dilakukan *on location* dengan merespon tempat keberadaan narasumber.

## 5. Konsep Tata Suara

Karya sebuah audio visual merupakan kombinasi gambar dan suara. Faktor suara juga sama pentingnya untuk menguatkan gambar yang ditampilkan dan keberadaan tersebut harus harmonis antara gambar dan suara. Sutradara perlu memerhatikan kualitas suara pada wawancara, *vox pop* dan instrumen musik. Suara harus jelas agar informasi dapat diterima oleh penonton dengan baik. Pada saat melakukan wawancara dan *vox pop* perekaman audio menggunakan *clip on mic*. Pendukung visual dengan penambahan ilustrasi musik pada setiap segmen. Konsep ilustrasi musik yang digunakan adalah ilustrasi musik tradisi sesuai pada episode karena objek yang dibahas merupakan bahagian dari kebudayaan tradisional yang dapat membawa suasana lokal dengan menyesuaikan tempo alur pada program *feature*. Ilustrasi musik digunakan untuk membentuk dimensi suara serta dapat membantu pembentukan *mood* penonton saat menonton program acara ini.

## 6. Konsep Editing

Proses edit pada pascaproduksi merupakan bagian yang penting karena merupakan *finishing* dari produksi *feature* ini. *Editing* mengacu pada *treatment* yang telah dibuat sebelumnya oleh sutradara atau penulis naskah berdasarkan riset awal. *Editing* pada program *feature* ini menggunakan *editing* kompilasi. Teknik ini digunakan karena *shot-shot*-nya berfungsi untuk memberikan informasi visual. Ditambahkan dengan *jump cut* untuk memberikan variasi *shot* serta untuk informasi yang disampaikan dapat divisualisasikan dengan cepat. Gambar yang disusun berdasarkan *editing script* dan tidak terikat oleh kontinuitas gambar, akan tetapi visual yang ditampilkan dapat mendukung statemen dari narasumber.

## B. Desain Program

### 1. Desain Program Berirama Nusantara

#### a. Desain Program

Desain Program Berirama Nusantara

**b. Kategori Program**

Non Cerita

**c. Jenis Televisi**

Swasta Lokal/Nasional

**d. Nama Program**

Berirama Nusantara

**e. Isi Program**

Program *feature* ini membahas tentang semua instrumen-instrument yang terdapat di Indonesia, mulai dari instrumen gesek, tiup, perkusi, dan petik. Bahasan di dalamnya meliputi pengenalan objek secara umum, filosofi, prosesi pembuatan instrumen, hingga eksistensi .

**f. Tujuan**

Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai instrumen-instrumen musik tradisional dan mengajak masyarakat untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

**g. Format Program**

*Feature*

**h. Gaya Penyajian**

Pendekatan *Expository*

**i. Sasaran Penonton**

Masyarakat umum

Usia 10 tahun ke atas

**j. Durasi**

30 menit (+6 menit *commercial break*)

**k. Rekomendasi Jam Tayang**

15.00-17.00 WIB

Pemilihan waktu penayangan antara jam 15.00-17.00 WIB ini karena pada kisaran jam tersebut merupakan waktu yang santai para penonton pada usia 10 tahun ke atas untuk menonton televisi sesudah ataupun sebelum melakukan aktivitas kembali.

**l. Kategori Produksi**

Non Studio

**2. Desain Program Berirama Nusantara episode Suling Gamelan Jogja****a. Kategori Program**

Non Cerita

**b. Nama Program**

Berirama Nusantara

**c. Isi Program**

Episode program *feature* ini membahas Suling Gamelan Yogyakarta, di dalamnya membahas tentang Filosofi suling, Prosesi pembuatan suling mulai dari pemilihan bambu, pembuatan nada sampai *finishing*, dan eksistensi suling.

**d. Tujuan**

Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai instrumen-instrumen musik tradisional dan mengajak masyarakat untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.



**e. Format Program**

*Feature*

**f. Gaya Penyajian**

Pendekatan *Expository*

**g. Sasaran Penonton**

Masyarakat umum

Usia 10 tahun ke atas

**h. Durasi**

30 menit (+6 menit *commercial break*)

**i. Rekomendasi Jam Tayang**

15.00-17.00 WIB

**j. Kategori Produksi**

Non Studio

**C. Desain Produksi****1. Tema**

Musik Tradisional Nusantara

**2. Judul Program**

Berirama Nusantara

**3. Judul Episode**

Suling Gamelan Yogyakarta



#### 4. Narasumber

H. Marsudi S.Kar, M.Hum – Dosen Musik Karawitan ISI Yogyakarta

Agus Pathub, - Founder Komunitas Suling Bambu Nasional

Sudharsono – Pelaku Seni (Dhalang)

#### 5. Sinopsis

“Berirama Nusantara” adalah sebuah program *feature* yang disajikan untuk semua umur khususnya remaja. Dalam program ini akan menyajikan informasi mengenai Filosofi Suling dan eksistensi. “Berirama Nusantara” tidak hanya menyajikan informasi saja tetapi juga mengajarkan bagaimana cara pembuatan suling yang baik. Acara ini merupakan acara berseri yang akan menyajikan instrumen-instrumen musik tradisional di seluruh Nusantara. Di tiap episodenya menampilkan narasumber yang berbeda. Pada episode ini akan ditampilkan pembahasan secara umum tentang suling Yogyakarta, Filosofi suling Yogyakarta sampai tahap pembuatan suling.

#### 6. Treatment Episode Suling Gamelan Yogyakarta

Tabel 4.1 Treatment Episode Suling Gamelan Yogyakarta

No	Video	Shot	Keterangan
1	Segmen 1		Segmen pertama ini berisikan <i>opening bumper</i> program <i>feature</i>
	a. <i>Opening</i> Penjelasan secara umum mengenai objek yang akan dibahas	Cuplikan pementasan musik-musik tradisional	a. Musik tradisional merupakan cetusan ekspresi perasaan melalui nada atau suara dari alat musik sehingga mengandung lagu atau irama yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi

	<p>b. <i>Vox Pop</i> mengenai tema global musik tradisional</p> <p>c. Narasumber Pak Marsudi (Dosen Karawitan Isi Yogyakarta)</p> <p>d. <i>Vox Pop</i></p> <p>e. Narasumber Pak Sudharsono (Pelaku Seni/Dhalang)</p>	<p>Pendapat Masyarakat</p> <p>Pendapat masyarakat</p>	<p>berikutnya</p> <p>b. Tanggapan masyarakat pertanyaan: Apa itu musik Tradisional?</p> <p>c. Menjelaskan tentang apa itu musik tradisional</p> <p>d. Tanggapan masyarakat pertanyaan: Apa itu suling dan apakah di Yogyakarta memiliki suling tradisional?</p> <p>e. Menjelaskan tentang apa itu suling dan perbedaan suling Yogyakarta dengan suling daerah lain</p>
2	<p>Segmen 2</p> <p>a. Narasumber Pak Marsudi (Dosen Karawitan ISI Yogyakarta)</p> <p>b. Narasumber Pak Sudarsono (Pelaku Kesenian /</p>	<p><i>Footage-footage</i> instrumen suling Yogyakarta (foto dan video)</p>	<p>Segmen kedua ini membahas tentang arti dari suling serta filosofi suling.</p> <p>a. Membahas tentang apa itu suling dan arti dari kata suling</p> <p>b. Membahas perbedaan suling laras pelog dan laras slendro</p>

	Dhalang)		
3	Instruktur Pak Marsudi Proses pembuatan suling	Tahap-tahap dari awal sampai akhir	Segmen ini berisi tahap-tahap pembuatan suling Yogyakarta mulai dari pemilihan bambu sampai proses penyempurnaan nada
4	Segmen 4  a. Narasumber Agus Patub ( <i>Founder</i> Komunitas Suling Bambu Nusantara)  b. <i>Closing</i>	<i>Footage-footage</i> pementasan dan latihan komunitas suling nusantara	Segmen ini berisi tentang Komunitas Suling Bambu Nusantara dan keberadaan suling pada zaman sekarang sekaligus menjadi segmen penutup  a. Eksistensi suling sampai dengan sekarang  b. <i>Closing</i> segmen program <i>feature</i>  c. <i>Credit Title</i>

## D. Konsep Teknis

### 1. Penyutradaraan

Format *vox pop* dilakukan dengan *shot on location* mencari pendapat masyarakat umum yang ditemui di tempat umum dan jawaban dari masyarakat tidak di-*setting* agar tetap mendapatkan pendapat yang murni dari pengetahuan

masyarakat. Pada bagian wawancara, narasumber sudah dipersiapkan terlebih dahulu dan harus diarahkan baik dalam pose maupun jawaban. Pengarahan jawaban bukan berarti mendikte, namun memberikan pertanyaan yang tepat untuk memancing jawaban sesuai yang diinginkan dan dapat memberi kesempatan untuk mengatur set pengambilan gambar yang baik. Pengambilan untuk *footage* dilakukan menggunakan satu kamera karena struktur gambar disinambungkan pada *editing*.

## 2. Tata Kamera

Pengambilan gambar dalam *feature* “Berirama Nusantara” ini menggunakan *single* kamera saat pengambilan wawancara. Pengambilan *stock shot* gambar dilakukan dengan tripod maupun tanpa tripod, hal ini mengacu pada kebutuhan *stock shot* gambar. Pengambilan gambar untuk *vox pop*, wawancara menggunakan tripod untuk menjaga kestabilan gambar. Di *footage* kamerawan harus mengambil gambar sebanyak-banyaknya sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Sehingga menampilkan *shot-shot* bervariasi sehingga tidak monoton dan membosankan.

Guna menciptakan gambar yang baik dan menarik maka komposisi-komposisi gambar yang di ambil harus diperhatikan. Ada beberapa elemen dalam teknik sinematografi yang diterapkan dalam pengambilan gambar antara lain:

### a. Ukuran Gambar

Pengambilan gambar pada saat wawancara diusahakan narasumber tetap pada posisinya, keseluruhan wawancara akan banyak di ambil menggunakan *medium shot*, dan *close up*. Pengambilan *shot* ini dimaksudkan agar penjelasan dari narasumber terlihat jelas oleh penonton. Untuk *vox pop* menggunakan *shot size medium shot* dan *medium close up* karena untuk mendapatkan ekspresi dari masyarakat saat mengemukakan pendapatnya. Pengambilan *stock shot* menggunakan *long shot*, *medium shot*, *close up* agar memiliki variasi *shot* dan memudahkan pemilihan gambar saat proses pascaproduksi.

**b. Komposisi**

Komposisi yang dihadirkan tetap pada kaidah penyampaian informasi yang baik. Komposisi yang variatif akan mendukung dalam konsep visual. Komposisi berkaitan dengan *balance*, *beauty*, dan *point of interest*. Secara umum menerapkan prinsip *rule of third* dengan memperhatikan *screen direction* untuk ruang gerak objek seperti *nose room* di mana memberikan ruang kosong sesuai arah pandang objek, sama halnya dengan *head room*.

**c. Sudut Pengambilan Gambar**

Sudut pengambilan gambar umumnya menggunakan *eye level* pada saat pengambilan gambar *vox pop*, wawancara dengan narasumber maupun pengambilan *stock shot*.

**d. Gerakan Kamera**

Pergerakan kamera digunakan pada saat-saat tertentu misalnya pada saat *stock shot* pemandangan untuk memperlihatkan suasana secara luas, pergerakan pada objek diam agar terkesan tidak monoton saat melihat dalam durasi *shot* yang panjang. Pergerakan kamera yang digunakan adalah pergerakan *pan* dan juga digunakan untuk koreksi saat mengambil *stock shot* gambar dan pada saat wawancara.

**e. Peralatan**

Produksi dilaksanakan dengan keperluan alat pada teknis kamera antara lain:

1. Kamera DSLR 60D
2. Lensa *Fix* 50mm dan *Kit* 18-200mm
3. *Tripod Libec*
4. Memori SD
5. Baterai

### 3. Tata Artistik

Tata artistik lebih banyak dilakukan di lapangan sehingga *setting* yang digunakan adalah *shot on location*. Produksi dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya. Lokasi yang dibutuhkan adalah lingkungan yang ada di sekitar manusia seperti hutan yang menunjukkan keindahan alam, bangunan, pementasan kesenian, aktivitas masyarakat. Tata artistik pada bagian *vox pop* dipilih lokasi pada saat pengambilan gambar dilakukan seperti lokasi pasar, tepi jalan, terminal, depan rumah warga, *concert hall*, Auditorium penonton dan alun-alun. Pemilihan lokasi pada saat wawancara dicari *setting* yang mendukung dan dilakukan *on location* dengan merespon tempat narasumber. Perubahan beberapa properti untuk membuat latar narasumber agar tampak rapi. Kostum yang dipakai oleh narasumber menggunakan baju *casual* atau santai dan rapi.

### 4. Tata Suara

Suara yang dihasilkan dalam program ini harus jelas agar dapat diterima oleh penonton dengan baik. *Feature* ini semua menggunakan *direct sound*. *Direct sound* yaitu perekaman yang diambil pada saat wawancara dan suara natural dari lokasi. Untuk itu digunakan pada *stock shot* dilapangan menggunakan *mic camera* dan saat wawancara perekaman audio menggunakan *clip on mic*. *Clip on mic* merupakan jenis mikropon *uni directional*. Menurut Darwanto Sastro Subroto dalam buku Produksi Acara Televisi, jenis mikropon *unidirectional* hanya dapat menangkap suara dari satu arah saja. Unsur suara lainnya adalah ilustrasi musik sebagai *background* pada saat narasumber memberikan penjelasan. Ilustrasi musik yang digunakan musik-musik berbau kebudayaan atau tradisi dengan diwujudkan menggunakan karakter instrumen musik kombinasi gamelan.

Keperluan peralatan dalam teknis tata suara antara lain:

1. *Tascam / Zoom recorder*
2. *Card Memory*
3. Kabel 3.5mm
4. *Clip on*

## 5. Laptop

### 5. Tata Cahaya

Teknis pencahayaan disesuaikan dengan keperluan dan keadaan, karena ingin mendapatkan gambar yang natural. Fungsi cahaya untuk memberikan penerangan pada objek dan dapat memberikan kesan terhadap visual tersebut. Pencahayaan menggunakan *available light* dengan memanfaatkan cahaya yang ada yaitu matahari dan lampu ruangan, pada bagian *vox pop* jika perlu diberi tambahan reflektor untuk mendukung penerangan objek dan ditambahkan pencahayaan *fill in* pada saat wawancara karena proses pengambilan dilakukan di dalam ruangan dan luar ruangan.

Alat-alat yang diperlukan untuk kebutuhan tata cahaya adalah:

1. Reflektor
2. Lampu LED *portable*
3. Kabel *overlenght*
4. *Lightstand*

### 6. Editing

Konsep *editing* dalam program *feature* ini menggunakan metode *editing* kompilasi. Teknik ini bisa digunakan dalam format *feature* karena *shot-shot* dimaksudkan untuk memberikan informasi visual. Gambar disusun berdasarkan *editing script* di dalam program *feature* dan tidak begitu terikat pada kontinuitas gambar yang didasarkan atas *screen direction*. Editor berperan penting dalam tahap pascaproduksi ini, dia juga harus memiliki ide dan kreatifitas dalam menyusun gambar. Memperoleh *shot-shot* yang mendukung konsep, pemilihan dan pemotongan gambar dipilih dari *stock shot* yang telah ada dan menggunakan transisi *cutting* dan *dissolve*. Mempertajam warna dan menjadikan gambar lebih menarik perlu adanya *color correction* serta berfungsi untuk menyamakan karakteristik warna, sehingga penonton dapat melihat gambar dengan jelas dan membuat mata penonton lebih nyaman. Kebutuhan *software* untuk *editing* menggunakan *Adobe Premiere CS 6 2015*, dan *Adobe After Effect CS 6 2015*.





## **BAB V**

### **PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA**

#### **A. Tahapan Perwujudan Karya**

Perwujudan sebuah program televisi merupakan proses pengembangan gagasan dari materi produksi, selain menghibur juga menjadi sebuah sajian yang bernilai dan memiliki makna. Proses pembuatan program *feature* “Berirama Nusantara” membutuhkan waktu kurang lebih tiga bulan. Secara garis besar, produksi sebuah program harus melewati tahapan pembuatan program televisi sesuai dengan *Standart Operational Procedure* (SOP), yaitu melewati berbagai prosedur tahapan yang ditentukan. Program “Berirama Nusantara” melewati tiga tahap di dalam perwujudannya yaitu praproduksi (pengembangan ide gagasan dan tema, riset, *treatment*, pembentukan kerabat kerja, rapat produksi, menentukan lokasi, dan perijinan), produksi (*stock shot*, wawancara) dan pascaproduksi (*screening rushes*, transkrip, *editing script*, *editing offline*, grafis, dan *editing online*).

#### **1. Praproduksi**

Tahap Praproduksi merupakan tahapan awal dalam setiap produksi-produksi acara televisi. Tahapan ini juga diartikan sebagai tahap persiapan, mencakup dari segala sesuatu yang harus dilakukan sebelum *shooting*. Semua harus dilakukan secara matang agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Beberapa hal yang akan dilakukan dalam tahap praproduksi pembuatan program acara *feature* “Berirama Nusantara” adalah sebagai berikut.

##### **a. Pengembangan Ide Gagasan dan Tema**

Ide untuk program *feature* dapat ditemukan di mana saja, lewat apa saja. Ide bisa muncul dengan melihat objek, pengalaman dari orang lain. Kedekatan dengan objek yang berada di lingkungan tempat tinggal. Program *feature* “Berirama Nusantara” mengembangkan ide yang muncul dari kedekatan dan

pengamatan terhadap instrumen musik-musik tradisional. Musik tradisi memiliki karakteristik khas, yakni syair dan melodinya menggunakan bahasa dan gaya daerah setempat. Indonesia adalah sebuah negara yang terdiri dari ribuan pulau yang terbentang dari Papua hingga Aceh. Dari sekian banyaknya pulau beserta dengan masyarakatnya tersebut lahir, tumbuh dan berkembang. Seni tradisi yang merupakan identitas dan jati diri dari masyarakat pendukungnya.

Hampir diseluruh wilayah Indonesia mempunyai seni musik tradisional yang khas. Keunikan tersebut bisa dilihat dari teknik permainannya, penyajiannya maupun bentuk atau organologi instrumen musiknya. Hampir seluruh seni tradisional Indonesia mempunyai semangat kolektivitas yang tinggi sehingga dapat dikenali karakter khas orang atau masyarakat Indonesia, yaitu ramah dan sopan. Namun berhubung dengan perjalanan waktu dan semakin ditinggalkanya spirit dari seni tradisi tersebut, karekter kita semakin berubah dari sifat yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan menjadi individual atau egoistis.

Ide yang terpikir tersebut tidak langsung begitu saja dijadikan sebagai program, ide awal kemudian dibahas lagi, dilakukan riset lebih dalam, dan didiskusikan lagi mengenai daya tarik dari objek tersebut, maka terpikirlah untuk mengemas informasi tentang musik tradisional ke dalam program *feature* yang diberi judul “Berirama Nusantara”. Pembahasan mulai dari pengenalan secara umum objek musik tradisional secara umum, instrumen-instrumen musik, cara pembuatan instrumen tradisional, dan eksistensi.

#### **b. Riset**

Ide awal untuk mengulas tentang instrumen musik tradisional dan kemudian dilakukan pengembangan ide. Dari pengembangan ide yang telah didapat harus diolah satu persatu. Hasil pengamatan kemudian dilanjutkan dengan proses riset. Riset awal dilakukan melalui mencari artikel di *internet* tentang sisi menarik musik tradisional, tidak cukup untuk mencari artikel di *internet* mencari data melalui buku-buku tentang kebudayaan Indonesia mulai dari adat hingga kebudayaan musik tradisional. Riset langsung juga dilakukan dengan menemui salah seorang pelaku seni musik tradisional untuk berdiskusi masalah

kebudayaan-kebudayaan tradisional dan banyak informasi yang diperlukan dalam ide tersebut. Hasil pengumpulan informasi akhirnya mengerucut pada pokok musik tradisional dari instrumen musiknya. Bahan informasi yang didapat belum cukup didapat dari buku karena kebudayaan setiap daerah memiliki kebudayaan daerah yang sangat beragam. Selanjutnya menemui Dosen Etnomusikologi ISI Yogyakarta untuk menggali informasi tentang ragam alat musik tradisional dan cara pembuatannya. Setelah hal tersebut dilakukan kemudian mengkaji materi untuk menambah pengetahuan dan sebagai materi pokok untuk pembuatan *treatment*.

Riset pada tahap ini tidak hanya pada topik dan tema saja, namun riset mengenai kemasan program meliputi gaya penyajian yang di angkat, program *feature*, pembagian segmen, dan pengambilan gambar. Riset program untuk mempermudah apa saja ciri-ciri yang ada dalam program. Dengan gaya penyajian yang dipahami kemudian dijadikan panduan dalam membuat *treatment*. Mencari referensi-referensi yang mendukung seperti program dokumenter, *feature*, dan ilustrasi musik.

### **c. *Treatment***

Program *feature* naskah awal berbentuk *treatment*. Format *feature* bervariasi sehingga gaya *expository* pada tahap ini harus direncanakan dengan baik. Semua materi yang dibuat menjadi *treatment* didapat dari hasil riset yang disusun kembali untuk menjadi sebuah alur penyajian program. *Treatment* berisi informasi dan urutan isi program agar mempunyai garis besar yang nantinya informasi tersebut dapat disampaikan. Pembuatan *treatment* yang jelas pada isi informasi yang disajikan dapat mempermudah saat produksi karena dapat menjadi pedoman gambar apa saja yang diperlukan. Selain itu, efisiensi waktu dan biaya dapat terkontrol. Pembagian tiap segmen harus dipertimbangkan untuk pembahasan informasi agar tiap segmen tersebut memunculkan informasi yang lain. *Treatment* menjadi bentuk dari seluruh kerangka pemikiran dari riset yang dilakukan dan penggambaran yang cukup detail, tapi *shot* apa saja yang diperlukan belum dimasukkan di dalamnya.

#### **d. Pembentukan Kerabat Kerja**

Produksi program tentunya membutuhkan kru untuk mewujudkannya. Pembentuk kerabat kerja tentunya harus dipersiapkan dengan selektif karena kemampuan yang dimiliki juga menentukan hasil yang didapat dan lancarnya proses produksi maupun pascaproduksi. Kru produksi disesuaikan dengan kebutuhan yang mendukung pelaksanaan produksi program *feature* “Berirama Nusantara”.

#### **e. Persiapan Alat**

Banyak hal yang perlu dipersiapkan dalam produksi sebuah program acara. Pelaksanaan *shooting* tentunya membutuhkan peralatan produksi. Setiap kru sesuai dengan pembagian kerja melakukan cek list alat yang dibutuhkan. Penggunaan alat yang minimalis memudahkan perpindahan kru dalam proses produksi karena proses pengambilan gambar berlangsung di beberapa tempat. Ketersediaan alat juga harus tepat agar tidak menghambat proses produksi dan mengantisipasi ketika mendadak terjadi perubahan jadwal *shooting stock shot* dan jadwal perjanjian dengan narasumber.

#### **f. Rapat Produksi**

Diperlukan rapat produksi dengan kerabat kerja agar semua kru dapat mengetahui program apa yang akan diproduksi. Sutradara menjelaskan konsep program yang diproduksi melalui rapat teknis produksi bersama dengan produser dan DOP mulai membagi-bagi tugas apa saja yang harus dilakukan untuk persiapan produksi. Pembagian tugas di dalamnya, produser mengerjakan hal-hal yang bersifat managerial, sutradara dan DOP membahas mengenai visual dan teknis produksi *shooting* yang dilaksanakan. Sistem kerja seperti ini bisa efektif karena mengingat waktu pengerjaan yang singkat agar produksi tetap berjalan sesuai rencana dan jadwal.

### **g. Menentukan Lokasi**

Program *feature* Berirama Nusantara mengangkat konsep pemaparan informasi tentang instrumen musik tradisional. Sutradara mencari lokasi untuk mendukung gambar yang sesuai dalam *treatment*. Rapat produksi juga membahas lokasi mana saja yang cocok untuk kebutuhan tiap informasi. Lokasi yang didapat untuk pengambilan *angle* dan mendapatkan *stock* antara lain tempat pementasan, alun-alun, jalanan kota, dan pemandangan gunung dan bukit. Lokasi tersebut merupakan garis besar yang digunakan, sehingga dari lokasi yang ditentukan dapat memenuhi visual yang disajikan dalam program *feature* Berirama Nusantara.

### **h. Perizinan**

Narasumber yang ditunjuk merupakan orang yang mengerti tentang adat dan kebudayaan musik tradisional seperti Dosen Etnomusikologi dan Dosen Karawitan ISI Yogyakarta dan pelaku seni itu sendiri, sehingga perizinan juga harus sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Dengan surat pengantar dari kampus yang menyatakan untuk keperluan ijin penelitian dan pelaksanaan *shooting*. Proses perijinan yang harus menunggu tanda tangan dari pihak pejabat Institut, sehingga dapat memudahkan untuk proses *shooting* dan wawancara. Lokasi tempat pementasan kesenian tidak memerlukan perijinan khusus, hanya dengan membeli tiket masuk agar dapat menuju lokasi pementasan kesenian tersebut. Pengajuan perijinan lainnya ditujukan untuk peminjaman alat untuk kebutuhan *shooting*.

### **i. Jadwal Produksi**

Koordinasi yang dilakukan dengan masing-masing kru dan narasumber dibuatlah ke dalam jadwal produksi. Jadwal produksi disusun untuk memenuhi kebutuhan *stock shot* dan wawancara, serta pada pelaksanaan produksi dapat mengatur waktu yang harus ditepati dan memudahkan untuk perpindahan lokasi pengambilan gambar. Perubahan jadwal biasa terjadi dalam sebuah proses

produksi dikarenakan cuaca yang tidak mendukung, narasumber ada kepentingan lain, pengambilan gambar yang terlalu lama pada lokasi tertentu.

## 2. Produksi

Proses produksi *feature* “Berirama Nusantara” dilaksanakan selama enam hari untuk pengambilan *stock shot* dan wawancara, melibatkan total kru sembilan orang dengan sistem pembagian yang sesuai dengan kebutuhan. Koordinasi selalu dilakukan antara sutradara, kru, dan narasumber untuk membuat kesepakatan jadwal *shooting*. Sebelum pelaksanaan di lapangan, *rundown* produksi yang sudah dibuat dikomunikasikan dengan kru untuk mempermudah proses di lapangan. Masing-masing kru diberi arahan oleh sutradara terhadap tugas kerja yang dilakukan. Proses produksi di lapangan meliputi pengambilan gambar sebagai berikut.

### a. *Stock shot*

Pengambilan *stock shot* dilakukan untuk melengkapi gambar yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan kebutuhan *treatment* yang dijadikan pedoman saat pengambilan gambar. *Stock shot* yang diambil untuk kebutuhan setiap segmen secara garis besar antara lain pemandangan gunung, pementasan kesenian tradisi, proses latihan. Saat produksi sutradara bekerja sama dengan DOP menentukan gambar apa saja yang harus diambil karena berhubungan dengan alur cerita yang disusun dalam pascaproduksi. *Stock shot* diambil sebanyak mungkin untuk memudahkan penyusunan gambar pada saat pascaproduksi.

### b. Wawancara

Wawancara dengan narasumber sebagai usaha dalam pendalaman riset tentang objek penciptaan. Teknik wawancara yang dilakukan adalah *interview by appointment*, wawancara dilakukan melalui pembuatan janji kesepakatan terlebih dahulu dengan narasumber. Wawancara dengan sistem seperti ini akan memudahkan untuk koordinasi dengan kru maupun narasumber. Diajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber, dari statemen narasumber tersebut dapat

membantu untuk membuat alur cerita program acara. Hasil wawancara tidak semuanya dimunculkan dalam program acara yang ditayangkan, akan tetapi hasil wawancara tersebut dapat menjadi bahan untuk pembuatan *editing script* pada pascaproduksi.

Proses produksi yang menggunakan peralatan digital dengan penyimpanan data saat pengambilan gambar disimpan langsung pada *memory* terbatas pada kapasitas tertentu. Dilakukan proses pemindahan *file* gambar ke dalam media penyimpan lain seperti *hardisk external*. *Loading file* gambar dilakukan dengan melakukan *back up file* lebih dari satu *hardisk* agar lebih aman untuk mengantisipasi data apabila suatu waktu *file master error* maupun hilang. Manajemen dan penamaan *file* juga diperhatikan untuk mempermudah pada saat pencarian gambar dan *editing*.

### 3. Pascaproduksi

Proses pascaproduksi dilaksanakan setelah produksi. Pascaproduksi merupakan proses akhir dalam penciptaan karya *feature* ini. Proses di mana sutradara, editor, dan animator bekerjasama mewujudkan ide program sesuai dengan *treatment* yang telah dibuat dan informasi baru saat pelaksanaan *shooting*. Ketika mendapat informasi baru maka perlu penyusunan ulang dari *treatment* agar informasi dapat dimasukkan akan tetapi penyusunan kembali tersebut tidak merubah fokus pembahasan isi program.

Semua hasil *shooting* kemudian diserahkan ke meja *editing* untuk persiapan *editing*. Semua *stock shot* dan data yang didapat dikumpulkan untuk memilih gambar mana saja yang bisa dimasukkan untuk membuat alur *feature* sesuai dengan *editing script*. Memilah gambar telah selesai bekerjasama dengan editor maka *editing offline* dilakukan. Program *feature* “Breirama Nusantara” merupakan karya audio visual, maka elemen lain yang diperlukan adalah ilustrasi musik untuk mendukung gambar yang ada. Hal lain yang perlu diperhatikan pada grafis untuk pembuatan *bumper*, dan *caption*.



Tahapan pada pascaproduksi yang dilakukan antara lain:

**a. *Screening Rushes***

Semua hasil pengambilan gambar telah ada di meja *editing*, dengan sistem *back up* lebih dari satu kali untuk menghindari terjadi rusak atau hilangnya *file* gambar dan suara. Manajemen *file* yang rapi juga diperlukan untuk memudahkan pencarian data. Proses awal pada pascaproduksi program ini adalah melihat kembali *stock shot* yang diambil. Fungsinya untuk melihat *stock shot* apa saja yang telah ada dan langsung dapat memilah gambar mana saja yang dipakai. Selain itu, mendapat gambaran penyusunan *editing* yang akan dilakukan dan mempermudah editor mencari *stock shot* yang dibutuhkan.

**b. Transkrip**

*Screening Rushes* selesai dilakukan sehingga mengetahui gambar apa yang ada, *stock file* wawancara juga dilihat kembali guna mengetahui apa saja statemen narasumber. Tahapan selanjutnya adalah dilakukan transkrip. Transkrip yang dimaksud adalah menulis semua hasil wawancara dipindah dalam bentuk tulisan yang nantinya dibuat untuk bahan *editing script*, karena statemen dari narasumber sebagian besar dibuat kembali dalam narasi disampaikan oleh narator program acara.

**c. *Editing Script***

*Editing script* merupakan bentuk naskah dalam program *feature* yang dibuat untuk menjadi panduan proses *editing*. Dalam pembuatannya mengacu pada *treatment* awal yang dibuat. *Editing script* termuat narasi yang digunakan untuk mempermudah penyusunan gambar pendukung dari narasi. Dari *editing script* dapat menentukan alur program yang sesuai dengan konsep. Setelah pembuatannya selesai maka tahap pertama *rough cut editing* bisa dilakukan untuk mendapatkan gambaran visual.

#### **d. Editing Offline**

Semua hasil pengambilan gambar hasil *shooting* untuk disusun dalam *editing offline*. Editor menggunakan *software Adobe Premiere CS 6* untuk mengedit gambar secara keseluruhan. Menyeleksi gambar mana saja yang digunakan dan bagian mana statemen dari narasumber yang dimasukkan untuk memperkuat informasi yang disampaikan oleh narator. Proses penyusunan secara kasar sesuai dengan *editing script* yang telah dibuat oleh sutradara dan penulis naskah untuk melihat pembentukan alur *feature* secara visual. Tahap *editing offline* dilakukan sampai pada tahap *picture lock* di mana gambar sudah menjadi satu alur secara keseluruhan untuk dilanjutkan ke tahap *online*.

#### **e. Ilustrasi Musik**

Pemilihan jenis musik yang digunakan menyesuaikan dengan gambar dan narasi yang ada. Ilustrasi musik berfungsi untuk mendukung *mood* dari alur program dan memberikan dimensi suara antara narasi dan *atmosfer* gambar. Desain musik yang dibuat dengan jenis musik kreasi baru agar tidak terlalu mencolok pada segi audio dan mewujudkan gambar dengan ritme yang santai. Ilustrasi musik dibuat dengan karakter instrumen musik kombinasi antara suling, bas, perkusi dan *keyboard*. Dibuat dengan tempo sedang agar bisa menyamakan dengan ritme per *shot* yang ada dalam program. Pembuatan ilustrasi musik program ini secara manual menggunakan instrumen yang dibutuhkan, seperti suling, bass, dan perkusi. Penggabungan dari instrumen satu ke yang lainnya dibutuhkan *software editing* seperti *Steinberg Nuendo 4*. Pembuatan musik dilakukan secara manual dengan merekam alat musik aslinya, sehingga musik yang didapat akan lebih natural dan maksimal.

#### **f. Editing Online**

*Editing online* merupakan tahapan *editing* akhir dan sutradara sudah melakukan *picture lock* pada tahap *editing offline*. Di mana *bumper*, musik ilustrasi, dan *caption* sudah disusun menjadi satu kesatuan. Koreksi gambar mempunyai warna yang seirama dan nyaman untuk ditonton. Koreksi yang

dilakukan oleh editor untuk kebutuhan ketajaman gambar dan penyesuaian kesamaan *tone* warna dari *stock shot* karena antar *shot* biasanya memiliki *tone* yang berbeda meski dengan objek yang sama, apalagi dengan *stock shot* yang diambil dibeda tempat dan beda cuaca. *Editing online* tahap terakhir dalam menyelesaikan program *feature* ini, tahap yang menentukan apakah program ini sudah sesuai dengan *treatment* yang telah dibuat.

#### **g. *Mixing***

Proses *mixing* dilakukan untuk menggabungkan antara gambar, suara, dan ilustrasi musik agar lebih menyatu dan selaras. *Mixing* audio juga mengoreksi dan memilih suara serta penambahan ilustrasi musik yang sesuai dengan gambar yang ada. Memasukkan suara master narasumber yang direkam saat proses produksi agar suara yang ada dapat didengar dengan jelas. Proses ini juga untuk membentuk dimensi suara antara narasi, atmosfer, dan ilustrasi musik.

#### **h. *Mastering***

Dilanjutkan kembali dengan *me-review* karya *project* yang telah diedit dan menyelaraskan semua elemen agar tidak terjadi tumpang tindih atau tidak tepat antara gambar dan suara. Semua proses telah diselesaikan, tahap terakhir pada proses pascaproduksi ini adalah *mastering*, merupakan finalisasi dari keseluruhan program menjadikan satu antara audio dan video, sehingga menjadi master program, kemudian meng-*export project* audio visual menjadi bentuk *movie*.

### **B. Pembahasan Karya**

Program *feature* “Berirama Nusantara” menjelaskan tentang instrumen musik tradisional. Seiring berjalannya waktu musik tradisional hampir ditinggalkan karena masuknya musik-musik modern yang menggunakan teknologi-teknologi canggih. musik tentunya sangat berpengaruh pada manusia, seakan-akan musik sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam melakukan rutinitas.

Isi program *feature* ini adalah sebuah tayangan yang menghadirkan informasi mengenai musik tradisional, mulai dari pengertian musik tradisional, filosofi dan cara pembuatan instrumen musik tradisi. Program ini mengulas dan memaparkan tentang kebudayaan musik tradisional.

### 1. Pembahasan Program

Program acara Berirama Nusantara menyajikan tayangan mengenai Instrumen musikn tradisional. Mulai dari pengertian objek secara umum, instrumen musik dan cara pembuatan instrumen musik tersebut. Program dikemas dengan pendekatan *expository* menggunakan narasi yang disampaikan oleh narato. Pendekatan *expository* ini, narator berfungsi sebagai pendukung dari statemen narasumber. Narator dalam program ini merupakan orang yang tidak muncul pada visual program. Statemen yang diperoleh dari narasumber melalui wawancara sebagai penutur cerita dari isi *feature*. Narasi digunakan sebagai pendukung dari informasi yang akan disampaikan.

Pendekatan gaya ini memberikan informasi lebih deskriptif yang disampaikan langsung dengan menggunakan suara narator yang memberikan informasi kepada penonton, dalam bentuk penuturan intruksional berisi penyampaian informasi mengenai suatu teori dan sistem tertentu dalam segmen proses pembuatan instrumen tradisional. Untuk penyampaian informasi global menggunakan suara narasumber langsung yang akan memberikan informasi kepada penonton.

Penjabaran pembahasan program sebagai berikut:

#### a. Judul Program

Judul program merupakan identitas dari suatu acara yang ditayangkan. Sebuah acara akan dikenali oleh penonton dedngan melihat visual judul yang ada di layar televisi. Judul program dapat memperkuat *image* program dan menjelaskan isi program. Program *feature* ini diberi judul “Berirama Nusantara”. Pemilihan judul Berirama Nusantara, di mana kata “Berirama” yang mewakili dari tema musik dan membahas sesuatu yang ada di dalam musik dan kata

“Nusantara” yang berarti ada di Nusantara atau Indonesia. Diharapkan penonton dapat langsung memahami bahwa program ini membahas sesuatu musik yang berasal dari Indonesia.

#### **b. Target Penonton**

Informasi dari sebuah program dapat tersampaikan dengan baik dipengaruhi oleh target penonton. Program *feature* ini mengacu pada kebudayaan Indonesia di mana semua masyarakat berdekatan langsung dengan kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan. Program *feature* Berirama Nusantara ditargetkan kepada masyarakat luas dengan usia di atas 10 tahun, yang diharapkan mampu menerima informasi dengan baik dan bisa menjadikan program ini mempunyai makna dan menambah pengetahuan terhadap seni musik tradisional Indonesia.

#### **c. Format Acara**

Program *feature* dipilih untuk mengemas informasi mengenai musik tradisional yang ada di Indonesia karena merupakan medium yang tepat. *Feature* merupakan berita ringan di mana informasi bisa disajikan kapanpun namun memiliki daya tarik bagi penonton. *Feature* ini dikemas dengan sederhana dan disajikan sesuai alur yang lebih ringan namun tetap mengemas isi pesan program. Musik tradisional merupakan musik leluhur yang harus dilestarikan agar keberadaannya tidak punah.

#### **d. Gambar**

Visual yang ditampilkan dalam program ini berfungsi sebagai pendukung audio melalui narasi, karena konsep dari *feature* ini adalah menggunakan pendekatan *expository*. Gambar yang dihadirkan dapat mempengaruhi penonton untuk tertarik menonton program acara ini.

### e. Ilustrasi Musik

Ilustrasi musik dapat membantu membangun emosi terhadap gambar yang ditampilkan, sebagai pendukung untuk konsep pendekatan *expository* yang disampaikan oleh narator agar tidak menjenuhkan. Program *feature* ini menggunakan ilustrasi musik dengan tempo yang tidak terlalu cepat, tempo medium disesuaikan dengan segmen dan informasi yang dibahas.

Ilustrasi musik akan mampu mengatur ritme pergantian gambar dan menunjang dari *mood* program yang disuguhkan kepada penonton. Penggunaan minimalis akan membantu mewujudkan gambar dengan ritme yang santai. Musik tradisional Indonesia sebagai salah satu ilustrasi musik akan dapat membawa suasana lokal dengan menyesuaikan tempo pada alur cerita *feature*.

### f. Narator

Narator sebagai pengantar objek dalam program *feature* ini berfungsi sebagai pengantar objek yang akan dibahas melalui narasi. Pemilihan karakter suara narator di sesuaikan dengan program yang disajikan. Karakter narator dalam program *feature* ini menggunakan suara seorang perempuan dengan karakter suara remaja dengan aksen tidak menunjuk pada satu lokal daerah tetapi lebih pada aksen bahasa Indonesia. Penyampaian narasi disampaikan secara santai agar penonton tidak merasa terburu-buru menerima informasi yang didengar.

## 2. Pembahasan Segmen Program

### a. Opening Bumper

*Bumper* program berfungsi sebagai identitas saat dimulainya program acara. Dari *bumper* sudah bisa menginformasikan tema yang diangkat dalam program *feature* dan penonton mulai diajak menelaah tentang apa isi yang akan dibahas. *Opening bumper* program berupa penggabungan *footage* dan *stock shot* yang ada, berisikan gambar instrumen-instrumen musik tradisional kemudian muncul tulisan Berirama Nusantara sebagai judul *feature*. Pemilihan warna *shot* tersebut lebih banyak warna coklat untuk menggambarkan suasana tradisional

karena isi program yang disajikan tujuannya untuk mengenalkan suatu kebudayaan.

Ilustrasi musik yang dipilih untuk *bumper opening* ini adalah musik minimalis. Musik menggunakan karakter instrumen musik kombinasi suling dan perkusi sehingga dapat membentuk musik minimalis yang terdengar tidak terlalu rumit. Musik minimalis terdengar lebih santai dan ritme yang diciptakan disesuaikan dengan pergerakan gambar.

Ilustrasi musik dengan *mood* semangat dapat membangun suasana *opening bumper*.



Capture 5.1 a-d Opening Bumper "Berirama Nusantara"

### b. Bumper in dan Bumper out

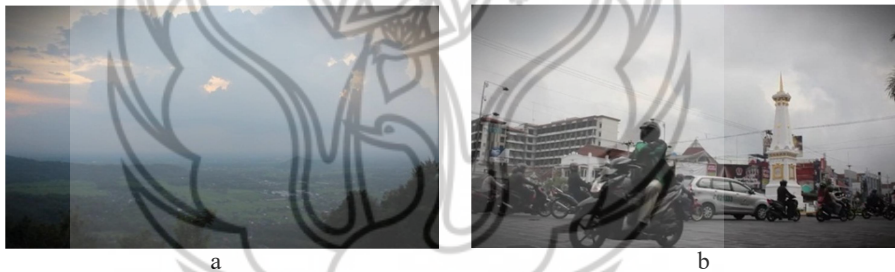
*Bumper in* muncul ketika mulai segmen selanjutnya dan *bumper out* muncul untuk mengakhiri segmen 1, 2, dan 3. Fungsi *bumper in* dan *bumper out* pada program ini berfungsi sebagai pembatas segmen, karena setiap segmen memiliki bahasan yang berbeda namun tetap satu topik pembahasan. *Bumper in* dan *bumper out* masing-masing berdurasi lima detik mewakili tema dan judul program. Di dalam *bumper in* dan *bumper out* hanya terdapat logo dari judul program yaitu Berirama Nusantara.



Capture 5.2 Bumper in dan bumper out

### c. Segmen 1

Segmen pertama diawali dengan *timelapse* pemandangan alam. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan jeda melihat kepada penonton tanpa mendengarkan narasi terlebih dahulu. Ilustrasi musik yang mengawali segmen ini dipilih karakter suara suling untuk menunjukkan program ini mengulas tentang musik tradisional.



Capture 5.3 a-b stock shot pemandangan alam

Pembukaan informasi pada segmen ini menjelaskan mengenai pengertian musik tradisional secara umum. Kemudian diberi penjelasan mengenai informasi lanjut mengenai musik tradisional oleh Narasumber. Penjabaran mengenai musik tradisional merupakan musik turun-temurun oleh adat tertentu. Informasi yang di jabarkan oleh narator hanya sebatas pembuka atas informasi yang akan disampaikan oleh Narasumber. Penjabaran awal mengenai musik secara umum sebagai kebutuhan pada narasi berikut ini.

*“Musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan. Ada banyak jenis musik, namun sudahkah kita mengenal musik tradisional?”*



Visualisasi yang dihadirkan untuk mendukung narasi tersebut antara lain pementasan-pementasan kesenian tradisional dan instrumen-instrumen musik tradisional.

Pengambilan gambar pada *stock shot* tersebut menggunakan *eyes level* dengan *shot size long shot* dan *close up* untuk memberikan gambaran secara luas maupun detail terhadap objek. *Tone* warna natural dipilih untuk menyajikan sesuai dengan kenyataan. Penataan artistik maupun tata cahaya memanfaatkan dengan menggunakan *shot on location*, di mana dengan sistem dokumentasi suasana yang ada sebenarnya.

Pencahyaannya dengan cahaya matahari dan tata artistik yang berada di alam. Pengambilan gambar menggunakan teknik *single* kamera dengan pergerakan kamera *still* menggunakan tripod.



Capture 5.4 a-d *Stock Shot* Pementasan Musik tradisional

Narasi selanjutnya mengantarkan pada *vox pop*, tujuan dari adanya *vox pop* adalah agar penonton mengetahui pendapat dan pengetahuan dari masyarakat umum mengenai suatu topik yang dibahas sebelumnya. Selain itu agar tidak monoton menampilkan *stock shot* yang ada sehingga dapat memberikan variasi lain dalam *shot* dan informasi. Masyarakat akan menjawab dari satu pertanyaan

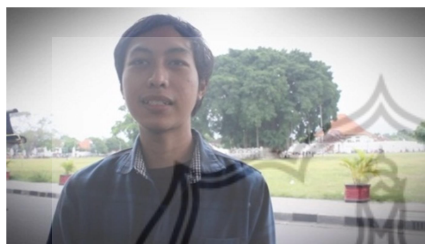
yaitu “Menurut anda musik tradisional itu apa?”, penonton dapat memperoleh pendapat masyarakat yang berbeda.



a



b



c



d

Capture 5.5 a-d pengambilan Vox pop

Visual selanjutnya penjelasan narasumber mengenai pengertian musik tradisional. Isi informasi yang dijelaskan bahwa musik tradisional merupakan musik rakyat yang memiliki nilai budaya atau adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun.

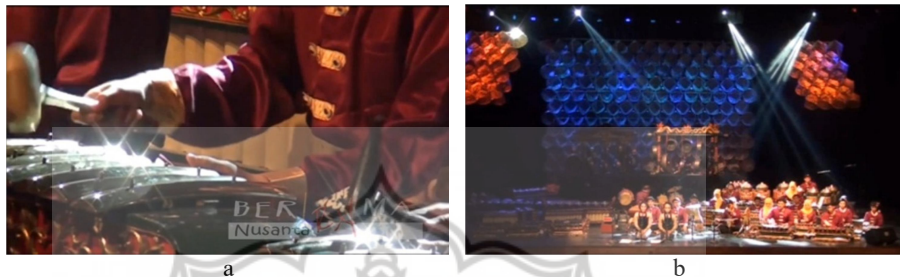


Capture 5.6 pengambilan wawancara narasumber

H. Marsudi : “*Musik tradisional secara umum musik secara turun-temurun yang dilakukan oleh masyarakat tertentu, tapi biasanya tradisional sering konotasi dengan Kraton, dan musik tradisional lawannya musik modern*”

#### d. Segmen 2

Segmen kedua dibuka oleh *bumper in* dilanjutkan dengan *stock shot* pementasan gamelan. Pengambilan gambar dengan *shot size* menggunakan *full shot* dan *close up* untuk memperlihatkan keadaan secara keseluruhan. *Stock shot* tersebut bertujuan untuk memberi jeda pada penonton bersiap diri untuk menerima informasi selanjutnya agar tidak terkesan langsung dan buru-buru.



Capture 5.7. a-b *Stock shot* opening segmen 2

Segmen ini merupakan segmen pembahasan pada suling. Pembahasan di dalamnya meliputi filosofi suling. Kemudian di lanjut menjelaskan fungsi suling dalam karawitan. Suling dalam karawitan Jawa hanya sebagai instrumen pengisi dan menjadi pengingat ketika sinden akan bernyanyi. Dalam fungsinya itu, suling hanya menjadi instrumen pelengkap dalam arti bisa dipergunakan ataupun tidak sama sekali. suling juga dapat diartikan dalam istilah “Nafsu dan *eling*” yang berarti pemain suling harus mengingat dalam gamelan suling hanya sebagai instrumen pengisi atau memperindah sebuah lagu. Suling tidak boleh mengisi sepanjang musik dalam gamelan, dan laras *pelog* memiliki urutan nada yang terdiri dari tujuh nada yang berbeda. Dalam memainkan laras *pelog* dalam gending, masih dapat dibagi lagi menjadi dua yaitu *Pelog Barang*, dan *Pelog Bem*. *Pelog Barang* tidak pernah membunyikan nada 1, sedangkan *pelog Bem* tidak pernah membunyikan nada 7.

Kalimat pembuka sebagai pengawal segmen berisi tentang istilah suling memiliki dua arti yang pertama “*nyusul* dan *nyeling*” dan yang kedua “nafsu dan *eling*”. Suling juga tidak mempunyai kekuasaan untuk memimpin suatu musik karawitan jawa, melainkan menjadi pengisi dalam karawitan jawa.



Capture 5.8. Stock shot pementasan

*Stock shot* pada pementasan kesenian yang sedang memperlihatkan dari narasi yang disampaikan oleh narasumber mengenai fungsi dari suling. Sehingga apa yang disampaikan oleh narasumber dapat tergambar dan tentunya penonton lebih mengerti mengenai informasi yang telah disampaikan oleh narasumber tentang fungsi dari suling. Penggunaan ilustrasi musik yang digunakan pada bagian ini menggunakan musik gamelan tradisional Yogyakarta. Sesuai dengan episode yang diangkat suling gamelan Yogyakarta.

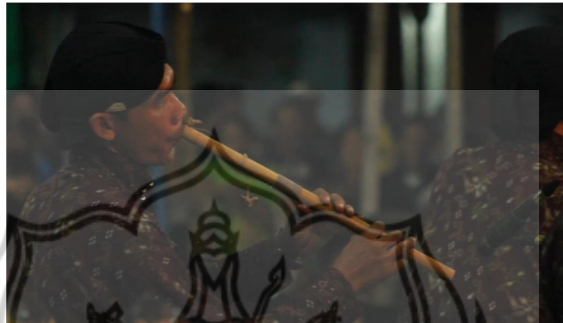


Capture 5.9. a-b Stock shot pementasan wayang kulit

Penjelasan akhir segmen kedua ini ditampilkan bahwa cara memainkan suling dalam gamelan itu tidak mengikuti ketukan tetapi mengikuti irama atau lagu, disampaikan oleh narasumber H. Marsudi, S.Kar, M.Hum dari Dosen Karawitan ISI Yogyakarta.



a



b

Capture 5.10. a. Narasumber H. Marsudi dan b. *stock shot* meniup suling

H. Marsudi : ”Menurut jawa istilah suling itu ada dua pengertian, yang pertama istilahnya itu sulung secara teknis nyusul dan nyeling, jadi dalam permainannya suling di gamelan jawa itu nyusul artinya ketika sinden sudah melantunkan lagu kemudian suling mengejar. Kemudian istilah nyeling yaitu disela-sela lagu suling nuntuni dan buntuti. Nuntuni itu di depan dan buntuti itu dibelakang. Istilah yang kedua suling nafsu dan eling artinya ketika orang bermain suling ketika tidak bisa mengendalikan nafsu lagu bisa dipenuhi oleh suling, padahal fungsi suling itu hanya instrumen pengisi atau aksesoris”

*Shot size medium shot* yang digunakan pada pengambilan statemen narasumber. Tata cahaya yang digunakan memanfaatkan lampu ruangan dan lampu *portable* agar objek bisa terlihat jelas. Saat pengambilan gambar

wawancara dengan narasumber menerapkan *set on location* yakni ruangan kerja narasumber.

### e. Segmen 3

*Feature* “Berirama Nusantara” pada segmen ketiga terdapat informasi mengenai proses pembuatan suling. Mulai dari pemilihan bambu yang baik sampai cara melubangi suling dan siap untuk dipakai. Hanya narasi yang digunakan pada segmen ini. Agar informasi tentang proses pembuatan suling ini mudah diterima oleh penonton dan mengerti prosesi pembuatan suling tersebut.

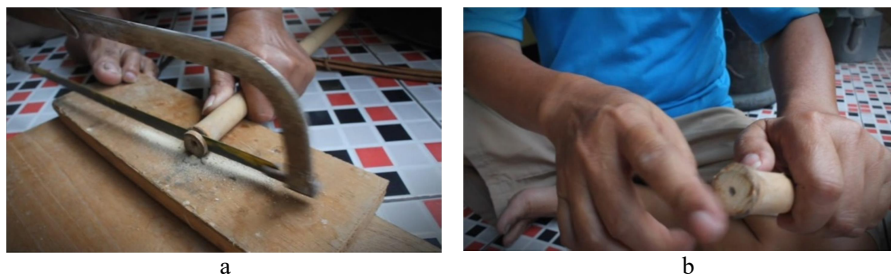
Segmen ketiga dibuka dengan *bumper in* yang dilanjutkan dengan *shot* proses pembuatan suling melalui tahap-tahap.

Pertama adalah pemilihan bambu. Bambu yang bagus untuk pembuatan suling adalah bambu yang sudah tua. Karena semakin tua usia bambu maka suling yang dihasilkan akan semakin bagus dan kuat. Pastikan bambu yang dipilih adalah bambu yang lurus.



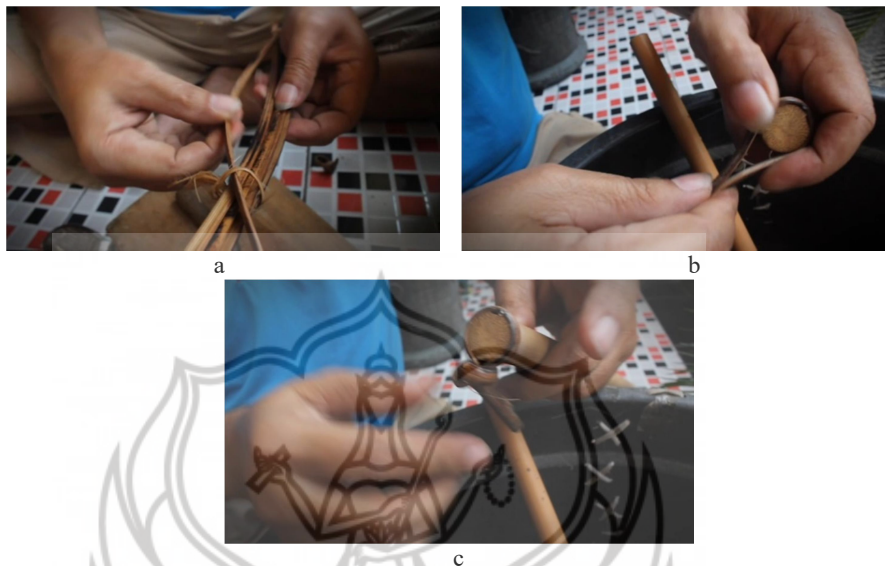
Capture 5.11 a-b pemilihan bambu

Kemudian potong bambu mulai dari tengah-tengah ruas bambu dan jangan sampai berlubang. Potong sekitar kurang lebih 50 cm



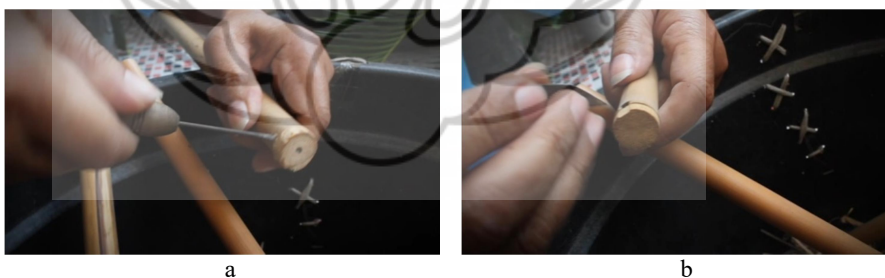
Capture 5.12 a-b pemotongan bambu

Setelah bambu dipotong yang pertama kali harus dibuat adalah *jamang* atau bibir suling. *Jamang* ini merupakan sumber getaran bunyi. Jamang terbuat dari rotan yang dibelah menjadi dua dan sudah direndam air selama kurang lebih 3 hari. Fungsinya agar lunak dan tidak patah ketika dibengkokkan.



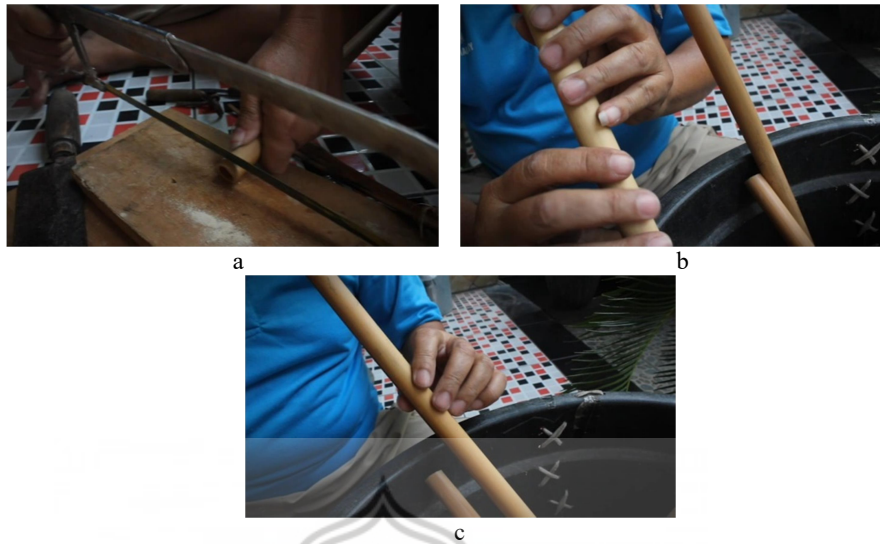
Capture 5.13 a-c membuat *jamangan*

Langkah keempat adalah membuat lubang di bibir suling.



Capture 5.14 a-b membuat bibir lubang

Selanjutnya adalah mencari nada yang dibutuhkan. Semakin panjang suling maka nada yang dihasilkan akan semakin rendah. Maka kita harus memotong sedikit demi sedikit untuk menghasilkan nada yang akan dibutuhkan. Untuk suling jogja sendiri nada yang digunakan adalah nada *lu* atau *dodo* atau 3(tiga).



Capture 5.15 a-c mencari nada suling

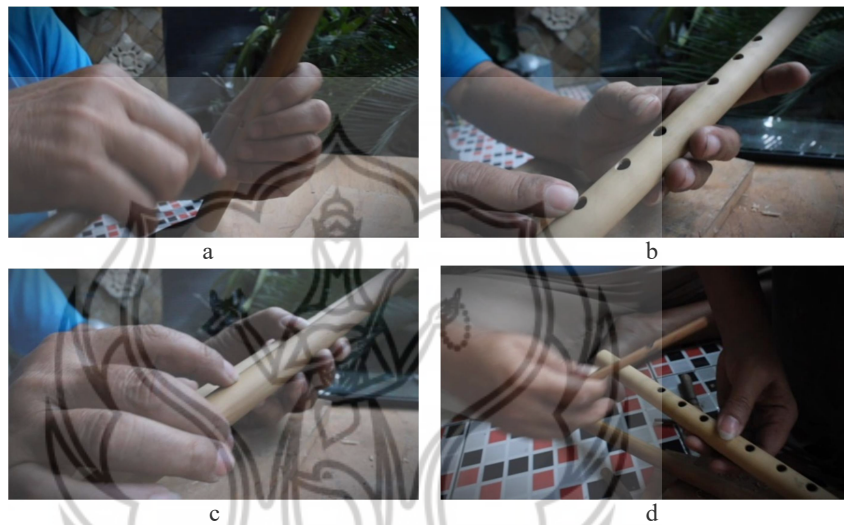
Setelah mendapatkan nada yang dibutuhkan maka langkah selanjutnya adalah mulai melubangi badan suling. Untuk pelubangan ini harus dimulai dari bawah atau ujung suling. Lubang akhir atau lubang keenam tidak lebih dari setengah panjang suling. Dimulai dari setengah panjang suling, dibagi menjadi 10 bagian jempol tangan dimulai dari ujung suling sampai ke lubang yang terakhir. Untuk lubang yang pertama jarak antara ujung suling dan lubang yang pertama memiliki jarak 4 jari jempol tangan. Setelah dilubangin maka langkah selanjutnya adalah mencari nada *mo* atau 5(lima). Besar kecil lubang sangat berpengaruh untuk tinggi rendah nada. Semakin besar lubang maka semakin tinggi nada yang dihasilkan.



Capture 5.16 membuat lubang



Pembuatan lubang kedua berjarak 1 jari jempol dari lubang pertama dengan nada *nem* atau 6(enam). Untuk lubang ketiga berjarak 1 jari jempol dari lubang kedua dengan nada *pi* atau 7(tujuh). Lubang keempat berjarak 2 jari jempol dari lubang ketiga dengan nada *ji* atau 1(satu). Lubang kelima berjarak 1 jari jempol dari lubang keempat dengan nada *ro* atau 2(dua) dan pembuatan lubang terakhir atau keenam berjarak 1 jari jempol dari lubang kelima dengan nada *lu* atau 3(tiga).



Capture 5.17 a-d mengatur jarak lubang

Jika lubang sudah dibuat maka langkah terakhir tinggal mencoba suling. Jika sudah sesuai dengan nada yang kita harapkan maka suling sudah siap digunakan.



Capture 5.18 mencoba suling yang sudah jadi

#### f. Segmen 4

Pembahasan pada segmen keempat merupakan bagian akhir dari program *feature* ini membahas mengenai keberadaan suling sekarang ini. Dewasa ini suling sudah menjadi barang kuno atau ketinggalan zaman, karena masuknya era modern yang menggunakan teknologi-teknologi canggih. Komunitas Suling Bambu Nusantara (KSBN) adalah sebuah komunitas suling bambu terbesar di Yogyakarta yang terbentuk dari tahun 2004. Tujuan dari komunitas itu adalah mengajak masyarakat untuk meniup suling dan menghargai kebudayaan terdahulu.



Capture 5.19 a-c Komunitas Suling Bambu Nusantara



Capture 5.20 Narasumber Agus Pathub founder KSBN

Agus Phatub : “selama ini item musik tradisi atau item musik etnik Indonesia hanya menempatkan masyarakat lebih banyak sebagai penonton/penikmat, mengapa kita harus melibatkan masyarakat tujuannya untuk tidak

*memutus mata rantai pembelajaran suling bambu kepada anak cucu. Masyarakat perlu terlibat, ketika masyarakat terlibat mereka merasa mengalami, dari rasa mengalami itu memainkan kemudian diharapkan memiliki rasa memiliki terhadap suling bambu dan budaya kita khususnya.”*

Komunitas Suling Bambu Nusantara mengenal suling sebagian dari instrumen pengisi pada *ensemble* gamelan, tetapi terbentuknya komunitas ini untuk mengenalkan ke masyarakat suling bisa menjadi instrumen tunggal atau utama dalam musik kreasi baru.

Suling bambu jika dilihat *trend* di masyarakat, masih belum populer dibandingkan alat musik terkenal seperti biola, gitar, dan piano. Alat – alat musik tersebut dapat dimainkan solo, demikian juga dengan suling bambu. Kesan selama ini, alat musik tiup itu masih jadi pendamping alat musik lain. KSBN terus memelihara dan mengenalkan suling bambu ke berbagai pihak. Suling atau seruling sudah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat di nusantara. Memainkan suling bambu sebenarnya sederhana. Bahkan lagu-lagu pop pun bisa dimainkan dengan suling bambu dalam bentuk ansambel. Suling bambu juga bisa dipadukan dengan alat musik modern tanpa menghilangkan ciri khasnya. Upaya untuk dapat terampil dalam memainkan seruling tentunya harus melalui belajar dan praktik secara terus-menerus.

### **3. Pembahasan Visual Program**

Unsur visual menjadi aspek penting pada *feature* ini karena visual yang dihadirkan sebagai pendukung dari suara yang menjelaskan. Visualisasi pada program ini merupakan perpaduan antara *stock shot*, wawancara narasumber, dan animasi. Semua elemen dikemas menjadi sebuah tayangan audio visual yang komposisi disesuaikan dengan kreativitas sutradara. *Shot-shot* yang dihadirkan tentunya harus artistik dan isinya sesuai dengan objek yang diangkat. Program *feature* Berirama Nusantara ini menggunakan pendekatan *expository* yang memiliki visual pendukung audio melalui narasi. Sebuah program audio visual

membutuhkan kesinambungan gambar dan suara secara utuh, karena itu merupakan aspek penting yang tidak bisa lepas untuk menciptakan sebuah *shot* yang artistik.

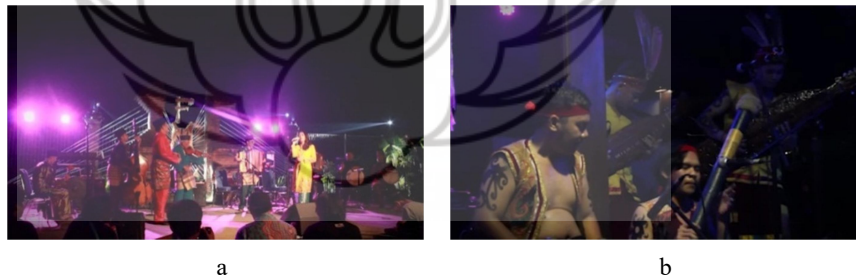
Pembahasan visual program *feature* “Berirama Nusantara” sebagai berikut.

#### a. *Mise en scene*

Program *feature* Berirama Nusantara terdapat *mise en scene* merupakan segala sesuatu yang berada di depan kamera yang di ambil gambarnya.

#### 1. Tata Artistik

Tata artistik pada program ini menggunakan konsep natural, di mana *shot on location* dimanfaatkan saat proses pengambilan gambar. *Stock shot* yang ada merupakan dokumentasi dari kegiatan maupun objek yang sudah ada sebenarnya. Artistik yang digunakan telah ada dalam kehidupan nyata karena ingin menunjukkan lokasi yang sesungguhnya. *Setting opening* pada awal program ditunjukkan dengan pemandangan alam.

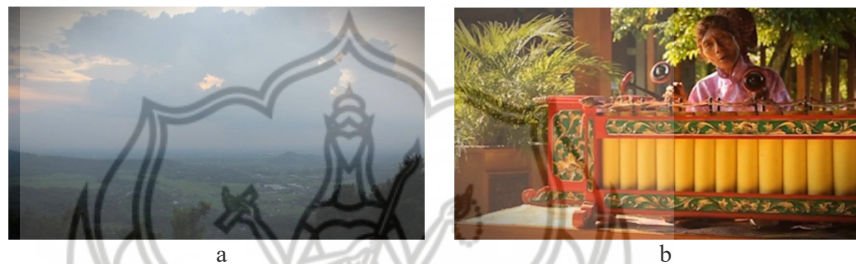


Capture 5.21 a-b Tata artistik lokasi sesungguhnya

Penataan artistik pada bagian wawancara juga *shot on location* memanfaatkan ruang kerja narasumber. Di ruang kerja tersebut memindahkan beberapa barang untuk menunjang kebutuhan artistik dalam *frame*. Ruang kerja narasumber menjadi penunjuk ruang. Penggunaan *shot on location* ini untuk mempermudah dan mempercepat jalannya produksi.

## 2. Tata Cahaya

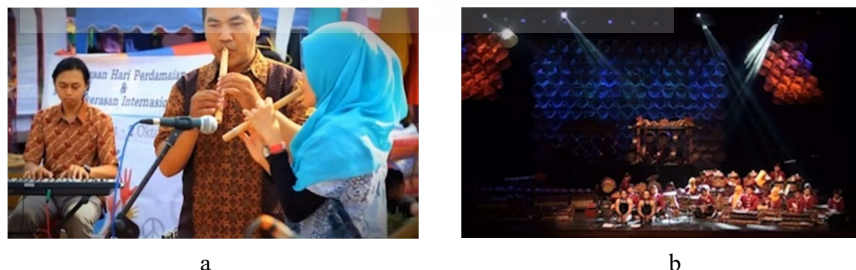
Penataan cahaya dalam program ini menciptakan cahaya natural dengan menggunakan *available light* di mana memanfaatkan cahaya yang ada di lokasi *shooting*. Pengambilan gambar sebagian besar berada di *outdoor* sehingga memanfaatkan cahaya matahari dan lampu perumahan pada malam hari sebagai sumber pencahayaan utama. Cahaya untuk bagian *vox pop* dengan tambahan reflektor dan lampu portabel untuk membantu menambahkan cahaya agar wajah orang tersebut tidak gelap dan bisa untuk meratakan cahaya.



a b  
Capture 5.22 a-b shot cahaya natural

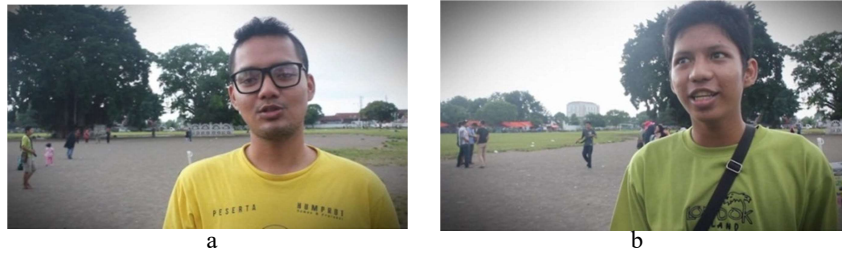
## 3. Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias dalam program ini semuanya natural yang biasa dikenakan masyarakat sehari-hari. Pengambilan gambar menggunakan sistem *shot on location* sehingga tidak perlu menggunakan kostum dan tata rias khusus, dibutuhkan hanya yang ada pada saat pengambilan gambar dilaksanakan.



a b  
Capture 5.23 Kostum Natural

Bagian *vox pop* menggunakan pakaian yang dikenakan oleh masyarakat pada saat pengambilan gambar dilakukan sehingga natural apa adanya dan itu termasuk *make up* juga natural yang ada saat pengambilan gambar dilakukan.



Capture 5.24 a-b Kostum dan make up *vox pop* yang natural

Kostum yang dikenakan oleh narasumber menggunakan pakaian sehari-hari. Baju untuk pengambilan Narasumber ahli yaitu Dosen ISI Yogyakarta menggunakan pakaian batik berwarna putih coklat, serta tata rias yang digunakan oleh narasumber terkesan natural.



Capture 5.25 Kostum Narasumber

## b. Sinematografi

### 1. Kamera

Pengaturan tonalitas gambar diatur pada kamera, dengan mengatur kontras dan *brightness* mengingat kebanyakan gambar diambil di *outdoor* sehingga karakteristik cahaya saat itu berbeda-beda. Untuk menciptakan warna yang lebih baik, hal ini dilakukan untuk kepentingan gambar yang baik. Secara keseluruhan gambar yang diambil menggunakan lensa yang dipakai menggunakan lensa kit 18-55mm, 70-200mm dan lensa *fix* 50mm.



Capture 5.26 Stock shot pengambilan dengan Lensa 70-200



Capture 5.27 Stock shot pengambilan dengan Lensa Kit 18-55

## 2. Framing

### a. Shot size

*Shot size* pada program *feature* ini cukup bervariasi karena diperlukan gambar yang luas dan detail. *Shot* yang digunakan antara lain.

#### 1. Vox pop

Pengambilan *vox pop* menggunakan *medium close up* dengan tujuan ingin lebih dekat dan terlihat ekspresi masyarakat saat menjawab pertanyaan.



a



b

Capture 5.28 a-b Ukuran *shot* dalam *Vox Pop*

## 2. Wawancara

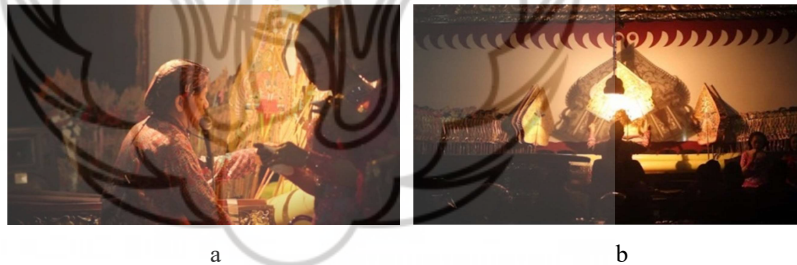
Pengambilan gambar wawancara menggunakan *medium shot* agar lebih jelas saat narasumber memberikan penjabaran informasi kepada penonton.



Capture 5.29 Ukuran Shot pada wawancara

## 3. Stock shot

Pengambilan *stock shot* pendukung konsep *expository* digunakan *long shot*, *knee shot*, *medium shot*, dan *close up* agar memiliki variasi shot dan memperlihatkan secara luas untuk *long shot* dan *shot-shot* yang lain untuk detail objek.



Capture 5.30 a-b Ukuran shot pada stock shot

### b. Angle camera

*Angle camera* pada program ini sebagian menggunakan *eye level*, dimaksudkan untuk sejajar dengan penglihatan manusia. Digunakannya *eye level* ini untuk memberikan kesan natural pada gambar yang diambil dengan sudut pandang orang melihat seajarnya.

### c. Editing

*Editing* dalam program ini menggunakan *editing* kompilasi di mana gambar disusun berdasarkan *editing script* dan narasi sebagai panduan

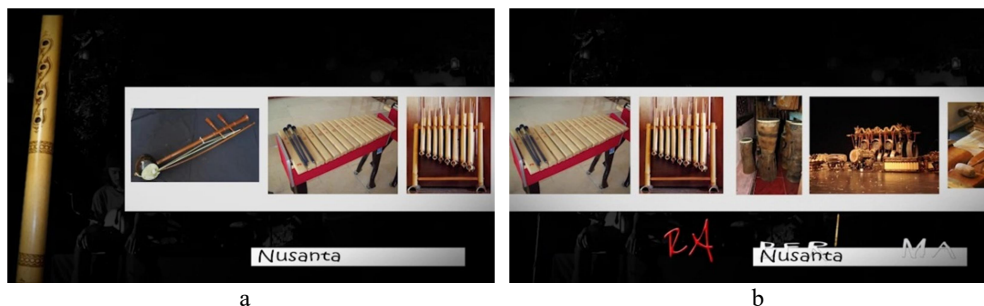


penuntun informasi. Gambar tidak begitu terikat dengan kontinuitas gambar. Secara keseluruhan transisi menggunakan *cut to cut* karena lebih efisien untuk perpindahan gambar. Namun ada beberapa *shot* yang menggunakan transisi *dissolve* pada gambar yang terlihat *jumping* seperti pada *timelapse* dan wawancara. Wawancara diberikan transisi *dissolve* untuk memotong statemen bagian yang penting. Koreksi warna untuk menyamakan *tone* namun tetap terkesan natural dilakukan pada saat pascaproduksi. Sebagian gambar dibuat biru dan hijau untuk mengikuti *tone* yang pada *shot* tersebut, sehingga antar *shot* tidak *jumping* warna maupun kelebihan cahaya. Serta koreksi warna pada *shot* narasumber karena pada saat pengambilan gambar kelebihan cahaya pada bagian belakang *background*.

#### d. Grafis

##### 1. *Bumper Program*

*Bumper program* pada program *feature* ini dikonsep agar memberikan kesan berbagai instrumen musik tradisional dan dapat menggambarkan isi program yang akan ditayangkan. *Bumper opening* berdurasi 25 detik dan 5 detik untuk *bumper in* dan *bumper out*. Program *feature* “Berirama Nusantara” menggunakan *bumper* yang sederhana, akan tetapi *footage-footage* yang ada mewakili pembahasan tentang alam dengan menambahkan tulisan judul dan episode yang dibahas.



a

b



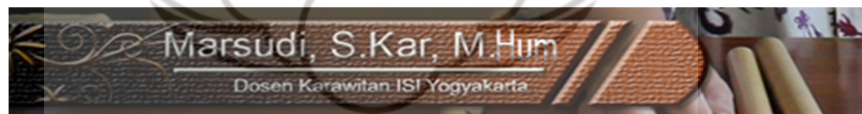
c

d

Capture 5.31 a-d Grafis bumper opening

## 2. Caption Nama

*Caption* nama pada *feature* ditampilkan dengan durasi antara empat sampai enam detik dan muncul nama narasumber yang memberi statemen. *Caption* nama digunakan untuk menginformasikan nama seseorang serta profesinya. Setiap narasumber muncul diberi *caption* nama. Grafis *caption* nama berwarna coklat gradasi ke hitam dan putih. Warna coklat dipilih untuk mendapatkan kesan elegan dan minimalis. Putih pada tulisan nama saja agar lebih menjadi fokus yang akan dibaca. Pemilihan *font face* pada tulisan nama narasumber menggunakan *Arial* memberikan kesan ringan dan jenis *font* ini mudah dibaca. Dipilih *background* warna coklat untuk mengesankan minimalis.



Capture 5.32 Grafis Caption Nama

## C. Kendala dalam Perwujudan Karya

Proses pembuatan karya pasti terdapat hal-hal di luar prediksi dari perencanaan pada saat praproduksi. Karya program *feature* “Berirama Nusantara” ini juga mengalami beberapa kendala yang membuat proses produksi menjadi terhambat. Tentunya kendala-kendala tersebut harus segera diatasi dengan solusi yang tepat. Meskipun kendala tersebut mampu diatasi, hal ini dapat menjadi pengalaman untuk produksi yang lain. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain.

1. Perubahan jadwal dari narasumber yang telah disepakati sebelumnya karena ada kepentingan yang tidak bisa ditinggalkan.
2. Mencari tim lagi karena perubahan lokasi pengerjaan
3. Kesibukan pribadi kru pada saat *editing* sehingga harus mencari kru lain untuk menggantikan.
4. Komunikasi yang tidak lancar dengan tim produksi pada tahap pascaproduksi membuat beberapa kebutuhan program tidak terpenuhi tepat waktu.
5. Penggunaan *Full HD* pada video yang tidak di-*convert* terlebih dahulu ke *file* yang lebih ringan membuat *preview* pada saat *editing* menjadi macet-macet.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Program *feature* “Berirama Nusantara” menitikberatkan pembahasan pada instrumen musik tradisional, karena musik tradisional merupakan musik asli dari Indonesia. Suling merupakan salah satu instrumen musik tiup tradisional yang ada di Indonesia. Di beberapa daerah Indonesia, suling berfungsi untuk instrumen pengisi musik dalam gamelan dan instrumen utama sebagai pemimpin lagu. Di Yogyakarta khususnya suling sebagai instrumen pengisi dan sebagai pertanda untuk para sinden memulai melanturkan tembang.

Masyarakat di Yogyakarta masih banyak yang belum mengetahui keberadaan suling tradisi Yogyakarta. Masyarakat mengira bahwa Yogyakarta tidak memiliki suling tradisional, dan ada juga yang mengira bahwa itu adalah suling tradisi Solo. Untuk itulah karya program *feature* Berirama Nusantara dibuat, untuk mengenalkan suling dan instrumen tradisi lain yang ada di seluruh Indonesia agar masyarakat lebih mengenal budaya sendiri.

Pengertian program *feature* secara teori adalah suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format. Format yang disajikan dalam program *feature* ini antara lain dokumenter, *vox pop* dan wawancara. Semua informasi yang disampaikan oleh narator dan narasumber, menyajikan hampir secara keseluruhan program.

Tahap persiapan yang matang sangat diperlukan dalam proses produksi sebuah program acara, mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi. Prakiraan waktu yang dibutuhkan cukup lama. Komunikasi dengan kru harus tetap dijaga agar tidak terjadi salah informasi maupun target tidak dapat dipenuhi. Persiapan alat sebelum *shooting* dilakukan harus dicek terlebih dahulu untuk menghindari kekurangan peralatan saat dilokasi. Semua tahapan dijadwalkan secara matang untuk meminimalisir kemungkinan melesetnya target produksi yang dilaksanakan.

## B. Saran

Penciptaan sebuah program *feature* sangat diperlukan persiapan yang matang khususnya pada praproduksi. Riset dan kedekatan dengan objek yang diangkat untuk dibahas menjadi hal yang sangat penting. Pengembangan sebuah ide berangkat dari kedekatan dan pengamatan sehari-hari yang ada di lingkungan, ini berawal dari kedekatan kemudian diolah menjadi sebuah program *feature*.

Beberapa hal yang bisa disarankan untuk pembuatan sebuah produksi program *feature* adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman objek yang dipilih untuk diangkat, pada pembahasan program dipelajari secara mendalam untuk memudahkan sutradara membuat alur cerita dan konsep penyutradaraan yang disajikan lewat program *feature*.
2. Mencari dan mempelajari referensi beberapa struktur bentuk cerita program yang mendukung, untuk mendapatkan gambaran program yang nantinya diproduksi. Mempermudah dalam menentukan gaya apa yang akan disajikan lewat program *feature* tersebut untuk memberikan informasi dan hiburan.
3. Selektif dalam menentukan narasumber berkompeten untuk objek yang diangkat agar memudahkan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Penentuan narasumber berdasarkan kebutuhan informasi yang disampaikan dalam program acara yang dibuat.
4. Persiapan dalam produksi harus teliti dalam pemilihan kru, pemilihan lokasi, persiapan alat dan perijinan tempat. Persiapan yang matang dapat melancarkan proses produksi serta mencapai hasil yang maksimal.
5. Peralatan teknis yang digunakan sebaiknya dipersiapkan jauh-jauh hari agar saat pelaksanaan *shooting* tidak terbengkalai.

### Daftar Sumber Rujukan

- Budianto. 2000. *Pergeseran Fungsi dan Perkembangan Musik Thek – thek Regeng Gayeng Desa Joyosuran Pasar Kliwon Surakarta*. Tugas akhir Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Burton, Graeme. 2007 *Membincangkan Televisi*. Diterjemahkan oleh Laily Rahmawati. Yogyakarta: Jalasutra
- Darwanto S.S. 1994. *Produksi Acara Televisi* Yogyakarta: Duta Wacana University Pres
- Darwanto S.S. *Televisi sebagai media pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2001
- Esten, Mursal. 1988. *Sastra Jalur Kedua*. Jakarta: Angkasa Raya
- Hendarto, Sri. *Organologi dan akustika I&II*. Bandung : CV Lubuk Agung, 2011
- Mascelli, Joseph V, A.S.C. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta, Yayasan Citra: 1986.
- Morissan. 2005. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*. Tangerang: Ramdina Prakarsa
- Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Cetakan II. Jakarta : PT.Grasindo
- Peter Salim dan Yenny Salim. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. The Jakarta: Modern English Press
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008
- Raymond Williams. 2009. *Televisi*. Yogyakarta: Resist Book
- Santana K., Septiawan. 2005. *Jurnalistik Kontemporer*. Jakarta: Buku Obor
- Sastro Subroto, Darwanto. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Pres
- Sedyawati, Edy. 1992. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Setianingsih, Ika. 2007. *Notasi dan Teknik Permainan Musik Kacapi Pada Kesenian Tradisional Jaipong Dodo Gedor Grup di Kelurahan Soklat Kabupaten Subang Provinsi Jawa Barat*. Tugas akhir Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soelarko. 1980. *Audio Visual*. Bandung: Binacipta
- Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Jakarta: Pinus Book Publisher
- Wahyudi, J.B. 1996. *Dasar-Dasar Jurnalistik Radio dan Televisi*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti

### Daftar Narasumber

1. Nama : H. Marsudi S.Kar, M.Hum  
Jabatan : Dosen Musik Karawitan ISI Yogyakarta
2. Nama : Agus Pathub  
Jabatan : Founder Komunitas Suling Bambu Nasional
3. Nama : Sudharsono  
Jabatan : Pelaku Seni (Dhalang)







**LAMPIRAN 1**  
***Editing Script Progam Feature “Berirama Nusantara”***

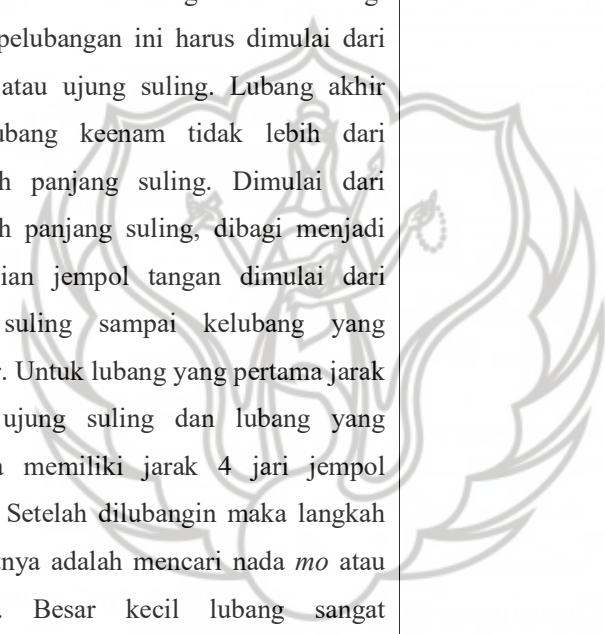
No	Audio	Video
1	<p><b>Segmen 1</b></p> <p>Narasi:</p> <p>Musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan.</p> <p>Ada banyak jenis musik namun sudahkah kita mengenal musik tradisional ?</p> <p>VoxPop</p> <p>Musik tradisional itu musik apa?</p> <p>Wawancara:</p> <p>Pak Marsudi : Musik tradisional secara umum itu musik yang secara turun-temurun dilakukan oleh masyarakat tertentu.</p> <p>Tapi biasanya dalam konotasi tradisional itu sama dengan Keraton, sebenarnya musik tradisional itu lawannya musik modern, jadi masih mengikuti pakem-pakem yang ada, pakem secara turun-temurun. Krena karawitan itu lahir, hidup dan berkembang melalui budaya oral/lisan.</p> <p>Pak Sudharsono: yang dikatakan tradisional itu dari daerah masing-masing, jadi kalau tradisionalanya Bandung yang seperti bandung itu yang semenjak jaman</p>	<p>Establish Tugu Jogja dan pemandangan alam</p> <p>Cuplikan video seni tradisional (objek: mengenalkan suatu daerah sesuai pada episode yang di tampilkan)</p> <p><i>Medium Close up</i> Masyarakat</p> <p><i>Medium Close Up</i> Pak Marsudi (objek :tentang seni pertunjukan)</p> <p><i>Medium Close Up</i> Pak Sudharsono (objek :tentang seni pertunjukan)</p>

<p>dahulu di pertahankan itu namanya tradisional.</p> <p>Narasi: Suling merupakan salah satu instrument tradisional, suling merupakan instrument tiup yang biasa digunakan dalam pentas Gamelan, Wayang, Keroncong, dangdut dan lain-lain</p> <p>Wawancara: Pak Sudharsono: Kalau Jogja dan Jawa Tengah ini memiliki musik tradisional seperti Gamelan, Wayang seperti Zaman-zaman dulu sudah ada dan dilestarikan sampai sekarang itu namanya Tradisional termasuk permainan Gamelan/ Nabuh Gamelan itu ada Gending dan ada beberapa macam bentuk itu dinamakan Tradisional. Ada beberapa macam suling, dan sebagai intrumen musik tiup seperti dalam gamelan itu ada suling, suling pegang peranan dalam gamelan Jawa. Suling jawa sendiri dibagi banyak macam dan mempunyai ciri khas sendiri-sendiri</p> <p>Pak Marsudi: Suling yang ada di Gamelan Jawa karena barang kali selain ada di Gamelan Jawa namanya bukan suling tapi seruling, ada Seruling, ada Sarunai, ada Saluang dan macam-macam banyak sekali.</p>	<p>Stock Shot pentas wayang kulit</p> <p>Medium Close up Pak Sudharsono Stock shot pentas gamelan dan wayang kulit</p> <p>Medium Close Up Pak Marsudi</p>
--	---

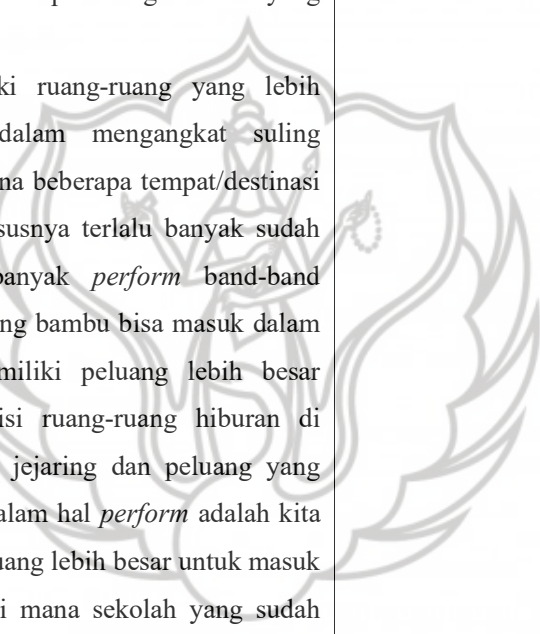
	VoxPop :	
2	<p><b>Segmen 2</b></p> <p>Wawancara:</p> <p>Pak Marsudi: Khususnya untuk Jawa istilah suling itu ada 2 pengertian yang pertama istilah suling itu secara teknis “Nyusul” dan “Nyeling” jadi dalam permainannya suling dalam Gamelan Jawa itu “Nyusul” itu artinya ketika sinden sudah melanturkan lagu itu kemudian suling itu mengejar, kemudian ada permainan istilahnya “Nyeling” itu disela-sela dan nyeling pun itu sebetulnya ada beberapa selingan ada seling “nuntuni” menunjukkan arah, ada nyeling “mbuntuti” dia memberi penekanan pada nada yang diikuti. Jadi ada nuntuni itu didepan dan mbuntuti itu dibelakang dan memberi penekanan.</p> <p>Kemudian ada istilah lain yaitu istilah suling dari “Nafsu” dan “Eling” biasanya orang yang membunyikan suling kalau tidak bisa mengendalikan nafsunya itu semua dipenuhi lagu, padahal suling di situ sebagai aksesoris tidak boleh kemudian terlalu penuh, juga terkait dalam suling itu sendiri. Di dalam Gamelan itu yang tidak boleh penuh itu tadi, jadi pada prinsipnya suling itu sebagai instrument yang memberi aksesoris atau memperindah gending.</p> <p>Artinya di situ suling mempunyai</p>	<p>Medium Close Up Pak Marsudi (objek :tentang suling dan filosofi suling)</p>

<p>kekuasaan untuk memimpin, karena secara global dalam gamelan ada instrument yang mempunyai tugas memimpin irama, ada instrument yang memimpin lagu sehingga kalau instrument itu memimpin irama semua yang di kehendaki pemimpin itu kendang itu harus mengikuti kendang, mengajak cepat, mengajak lambat, mengajak pindah dan sebagainya itu mengikuti kendang. Kemudian ada instrument yang memimpin lagu yaitu Rebab. Rebab itu mengajak ke wilayah lagu kecil karena ada istilahnya "Ngelik" itu lagunya kecil tapi ngelik itu tidak selalu habis rendah terus ngelik itu tergantung rebabnya, sehingga semua mengikuti instrument yang bergerak atau memimpin dibidangnya.</p> <p>Suling itu mengikuti dibidang lagu tetapi tidak mengikuti dibidang irama karena memang cara bermainnya tidak metris tapi ritmis jadi tidak mengikuti ketukan, lepas dari itu. Tetapi yang paling penting mengikuti irama/lagu yang dipimpin oleh rebab.</p> <p>Pak Sudahrsono: Cuma menyesuaikan dengan fungsi suling jadi suara "Kepiling" atau pengingat pada waktu memainkan suling untuk nada rendah dan nada tinggi. Suling bisa juga mengingatkan untuk aransement yang lain</p>	<p>Medium Close Up Pak Sudharsono (objek :tentang seni pertunjukan) Stock Shot pementasan wayang kulit</p>
--	--

	<p>supaya mengetahui “oh ini nada tinggi” kalau karawitan itu “Ngelik” istilahnya suling mendahului suara kecil sebelum tembang/sinden melantunkan suaranya. Suling mendahului suara kecil berarti sinden mengikuti nada tinggi itu mengingatkan/kepiling.</p>	
<p><b>3</b></p>	<p><b>Segmen 3</b></p> <p>Narasi:</p> <p>Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam membuat sebuah suling. Yang pertama adalah pemilihan bambu. Bambu yang bagus untuk pembuatan suling adalah bambu yang sudah tua, karena semakin tua usia bambu maka suling yang dihasilkan akan semakin bagus dan kuat. Pastikan bambu yang dipilih adalah bambu yang lurus.</p> <p>Kemudian potong bambu mulai dari tengah-tengah ruas bambu dan jangan sampai berlubang. Potong sekitar kurang lebih 50 cm</p> <p>Setelah bambu dipotong yang pertama kali harus dibuat adalah <i>jamang</i> atau bibir suling. <i>Jamang</i> ini merupakan sumber getaran bunyi. Jamang terbuat dari rotan yang dibelah menjadi dua dan sudah direndam air selama kurang lebih 3 hari. Fungsinya agar lunak dan tidak patah ketika dibengkokkan.</p> <p>Langkah keempat adalah membuat lubang di bibir suling.</p> <p>Selanjutnya adalah mencari nada yang</p>	<p>Prosesi pembuatan suling mulai dari tahap pemilihan bambu sampai <i>finishing</i></p> <p>(Objek: tentang Pembuatan suling bambu)</p>

<p>dibutuhkan. Semakin panjang suling maka nada yang dihasilkan akan semakin rendah. Maka kita harus memotong sedikit demi sedikit untuk menghasilkan nada yang akan dibutuhkan. Untuk suling jogja sendiri nada yang digunakan adalah nada <i>lu</i> atau <i>dodo</i> atau 3(tiga).</p> <p>Setelah mendapatkan nada yang dibutuhkan maka langkah selanjutnya adalah mulai melubangi badan suling. Untuk pelubangan ini harus dimulai dari bawah atau ujung suling. Lubang akhir atau lubang keenam tidak lebih dari setengah panjang suling. Dimulai dari setengah panjang suling, dibagi menjadi 10 bagian jempol tangan dimulai dari ujung suling sampai kelubang yang terakhir. Untuk lubang yang pertama jarak antara ujung suling dan lubang yang pertama memiliki jarak 4 jari jempol tangan. Setelah dilubangi maka langkah selanjutnya adalah mencari nada <i>mo</i> atau 5(lima). Besar kecil lubang sangat berpengaruh untuk tinggi rendah nada. Semakin besar lubang maka semakin tinggi nada yang dihasilkan.</p> <p>Pembuatan lubang kedua berjarak 1 jari jempol dari lubang pertama dengan nada <i>nem</i> atau 6(enam). Untuk lubang ketiga berjarak 1 jari jempol dari lubang kedua dengan nada <i>pi</i> atau 7(tujuh). Lubang keempat berjarak 2 jari jempol dari lubang ketiga dengan nada <i>ji</i> atau 1(satu). Lubang</p>	
--	---

	<p>kelima berjarak 1 jari jempol dari lubang keempat dengan nada <i>ro</i> atau 2(dua) dan pembuatan lubang terakhir atau keenam berjarak 1 jari jempol dari lubang kelima dengan nada <i>lu</i> atau 3(tiga).</p> <p>Jika lubang sudah dibuat maka langkah terakhir tinggal mencoba suling. Jika sudah sesuai dengan nada yang kita harapkan maka suling sudah siap digunakan.</p>	
4	<p><b>Segmen 4</b></p> <p>Wawancara:</p> <p>Agus Pathub: selama ini item musik tradisi atau item musik etnik Indonesia hanya menempatkan masyarakat lebih banyak sebagai penonton/penikmat, mengapa kita harus melibatkan masyarakat tujuannya untuk tidak memutus mata rantai pembelajaran suling bambu kepada anak cucu. Masyarakat perlu terlibat, ketika masyarakat terlibat mereka merasa mengalami, dari rasa mengalami itu memainkan kemudian diharapkan memiliki rasa memiliki terhadap suling bambu dan budaya kita khususnya. Menurut KSBN(Komunitas Suling Bambu Nusantara) selama ini suling bambu pada beberapa ruang-ruang musik hanya ditempatkan sebagai pengiring, pemanis atau penyelia, misalnya dikarawitan Jawa siling ditempatkan sebagai penyelia/ pemanis selain instrument yang lain misalnya</p>	<p>Medium Shot wawancara Agus Pathub</p> <p>Stock shot pementasandan latihan Komunitas Suling Bambu Nusantara (Objek: tentang KSBN)</p>

<p>rebab, suling bambu hanya sebagai pemanis dan tidak dominan.</p> <p>Dimusik dangdut misalnya suling hanya berfungsi sebagai penyelia melodi. KSBN berusaha menempatkan suling menjadi dominan dalam ruang musik itu sendiri. Kita memiliki beberapa macam <i>perform</i> di mana suling bambu yang utama, pengiringnya bisa apapun, bisa perkusi, bisa keyboard tapi suling bambu yang utama.</p> <p>Kita memiliki ruang-ruang yang lebih berpeluang dalam mengangkat suling bambu di mana beberapa tempat/destinasi di Jogja khususnya terlalu banyak sudah diisi oleh banyak <i>perform</i> band-band misalnya, suling bambu bisa masuk dalam hal dan memiliki peluang lebih besar dalam mengisi ruang-ruang hiburan di Jogja. Selain jejaring dan peluang yang lebih besar dalam hal <i>perform</i> adalah kita memiliki peluang lebih besar untuk masuk ke sekolah di mana sekolah yang sudah meninggalkan suling bambu. Yang ketiga itu termasuk keuntungan dan tantangan juga. Karena ada sekolah yang tidak mau/tidak berkenan untuk diajarkan suling bambu dengan beberapa factor alasannya. Misalnya disana sudah ada suling plastik dan guru yang menganggap suling bambu tidak standart musik barat. Musik barat dianggap sebagai satu-satunya kurikulum/acuan utama pendidikan musik</p>	
---	---



	<p>di Indonesia.</p> <p>Ini adalah contoh suling bambu Jawa/Jogja nada Slendro.</p> <p>Coba dimainkan di wilayah lagu bernada slendro “Lir Ilir”.</p> <p>Suling bambu Jogja di karawitan sebagai penyelia akan bermain seperti ini... diantara gending-gending, gender dan instrument yang lain dia menyelia diantara instrument gamelan itu.</p> <p>Narasi:</p> <p>Kita tidak harus memainkan musik untuk mengenal musik tradisi. Musik tradisi merupakan salah satu kekayaan tradisi yang kita miliki, kalau bukan kita yang menjaga dan melestarikan siapa lagi?.</p>	
--	--	--

## LAMPIRAN 2

*Design Logo Program “Berirama Nusantara”*

## LAMPIRAN 3

*Design Poster Dan Cover Karya Program “Berirama Nusantara”*

Poster program



Design Label DVD



Design Cover DVD

## LAMPIRAN 4

*Design Screening Poster Karya*

**SCREENING.**  
dan DISKUSI KARYA

TUGAS AKHIR KARYA SENI MAHASISWA  
JURUSAN TELEVISI dan FILM  
ISI YOGYAKARTA

**“SINGGAH”**  
-BERHENTI SEJENAK MELIHAT REALITA-

≡ KAMIS **23 JUNI** 2016 ≡

**PUKUL 15.00 WIB**  
**RUANG AUVI FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
**ISI YOGYAKARTA**

MENYAJIKAN KARYA FILM DAN PROGRAM TELEVISI

		
<b>BERIRAMA NUSANTARA</b>	<b>ANAK KOIN</b>	<b>WANDU</b>
(PROGRAM FEATURE) karya M. ZULFIKAR	(FILM DOKUMENTER) karya CHRISILA WENTIASRI	(FILM TELEVISI) karya GHALIF PUTRA SADEWA & RISANGGALIH ADITYA P.

**GRATIS!**  
FREE TAKJIL

supported by :



LAMPIRAN 5

Design Katalog Screening Karya

<p><b>SCREENING.</b> dan DISKUSI KARYA</p> <p>TUGAS AKHIR KARYA SENI MAHASISWA JURUSAN TELEVISI dan FILM ISI YOGYAKARTA</p> <p><b>"SINGGAH"</b> -BERHENTI SEJENAK MELIHAT REALITA-</p> <p>≡ KAMIS 23 JUNI 2016 ≡ PUKUL 15.00 WIB</p> <p>RUANG AUVI FAKULTAS SENI MEDIA REKAM ISI YOGYAKARTA</p>	<p><b>BERIRAMA NUSANTARA</b> (PROGRAM FEATURE) durasi 24 menit <b>M. ZULFIKAR</b></p> <p>TTL : Magelang, 6 Desember 1991 Telp : 08526422648 Email : zoeffikarb@gmail.com</p> 	<p><b>ANAK KOIN</b> (FILM DOKUMENTER) durasi 32 menit <b>CHRISILA WENTIASRI</b></p> <p>TTL : Banda Lampung, 29 Juli 1994 Telp : 08994138777 Email : wchrisila2@gmail.com</p> 
	<p>"Berirama Nusantara" adalah sebuah program feature yang disajikan untuk semua umur khususnya remaja. Dalam program ini akan menyajikan informasi mengenai Filosofi Suling dan eksistensi. "Berirama Nusantara" tidak hanya menyajikan informasi saja tetapi juga mengajarkan bagaimana cara pembuatan suling yang baik. Acara ini merupakan acara berseri yang akan menyajikan instrument-instrument musik tradisional di seluruh Nusantara. Di tiap episodenya menampilkan narasumber yang berbeda. Pada episode ini akan ditampilkan pembekalan secara umum tentang suling Yogyakarta. Filosofi suling terhadap sifat-sifat/perilaku masyarakat Yogyakarta sampai tahap pembuatan suling.</p>	<p>Pelabuhan Bakauheni sebagai pelabuhan yang termasuk sibuk dalam menjalankan aktivitas jasa penyebrangan membuat banyak profesi yang sebenarnya tidak diakui kelegatannya semakin marak. Anak Koin contohnya. Beberapa anak lingkungan sekitar pelabuhan yang masih dibawah umur sudah mengantungkan hidup mereka pada profesi tersebut. Tanpa memikirkan panjang tentang akibat bahaya dari atraksi-atraksi mereka yang termasuk liar menjadi keprihatinan tersendiri. Walaupun larangan sudah diberlakukan oleh pihak pelabuhan namun para pelaku belum menyadari penuh akibat buruk yang mungkin akan terjadi. Agus menjadi cerminan bagaimana anak-anak koin bertahan hidup melalui profesi yang berbahaya ini.</p>

Katalog Screening (muka 1)

<p><b>WANDU</b> (FILM TELEVISI) durasi 26 menit <b>GHALIF PUTRA SADEWA &amp; RISANGGALIH ADITYA P.</b></p> 	<p><b>KEPANTIAAN SCREENING</b></p> <p><b>PELAKSANA</b> M. Zulfikar Chrisila Wentiasri Risanggalih Aditya Putra Ghalif Putra Sadewa</p> <p><b>TIM DOKUMENTASI</b> Delfi Mulyansah</p> <p><b>BUKU TAMU</b> Neni Munthi R. Sembiring Brahmana Dinar Surya Oktarni</p> <p><b>TIM PENJUTARAN KARYA</b> Pang Pradita Aziz Sunjo</p> <p><b>KONSUMSI</b> Fitriana Ambarwati Dika</p> <p><b>DESAIN POSTER DAN UNDANGAN</b> Rahardian Galang W.</p> <p><b>DESAIN KATALOG</b> Aulia Azziawaty</p> <p><b>MC</b> Aryudha Fasha</p>	<p>supported by :</p>  <p><b>THANKS TO</b> <b>TUHAN YME</b> <b>KEDUA ORANGTUA DAN KELUARGA TERCINTA</b> HARSUDI S. KAR., M.HUM DYAH ARUM RETNOWATI, M.SN. AGNES KARINA PRITHA ATMANI, M.TI. DRS. ALEXANDRI LUTFI R., M.S. ARIF SULISTIYONO, M.SN. LILIK KUSTANTO, S.Sn., M.A. RONI EDSON, M.SN. ANDRI NUR PATRIQ, M.SN. RETNO MUSTIKAWATI, S.Sn., M.F.A. AGNES WIDYASMORO, S.Sn., M.A. GREGORIUS ARYA DHIPAVANA, M.Sn. Seluruh pengajar dan staff Fakultas Seni Media Rekam</p>
<p>Kaum waria mendapat stigma negatif nyaris di semua lingkungan masyarakat. Anggapan sebagai patologi sosial, perusak moral, pencemar kesehatan, dan menyalahi kodrat Tuhan, membuat kaum waria terpinggirkan dan terisolasi. Walaupun, kehidupan mereka pun tak banyak diketahui khalayak. Pengakuan identitas pun dianggap penting untuk kalangan waria, bagaimanapun juga waria membutuhkan pengakuan dalam lingkungan sosial, namun mereka selalu mendapatkan penolakan ataupun padangan sinis dalam kehidupan sosial mereka.</p>	<p>Nama : Ghalif Putra Sadewa      Nama : Risanggalih Aditya Putra TTL : Bilas, 30 September 1993      TTL : Gresik, 14 Juni 1994 Telp : 08964723140      Telp : 08533759198 Email : ghalifputra@gmail.com      Email : risanggalih14june@gmail.com</p>	

Katalog Screening (muka 2)

## LAMPIRAN 6

*Design Undangan Screening Karya*

UNDANGAN  
**SCREENING.**  
dan DISKUSI KARYA

Kepada :

TUGAS AKHIR KARYA SENI MAHASISWA  
JURUSAN TELEVISI dan FILM  
ISI YOGYAKARTA

**“SINGGAH”**  
-BERHENTI SEJENAK MELIHAT REALITA-

≡ KAMIS **23 JUNI** 2016 ≡

PUKUL 15.00 WIB  
RUANG AUVI FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
ISI YOGYAKARTA

MENYAJIKAN KARYA FILM DAN PROGRAM TELEVISI

		
<b>BERIRAMA NUSANTARA</b> (PROGRAM FEATURE) karya M. ZULFIKAR	<b>ANAK KOIN</b> (FILM DOKUMENTER) karya CHRISILA WENTIASRI	<b>WANDU</b> (FILM TELEVISI) karya GHALIF PUTRA SADEWA & RISANGGALIH ADITYA P.

supported by :  


*Undangan screening*

**LAMPIRAN 7****Foto Dokumentasi *Screening***

Registrasi tamu yang hadir



Penonton yang menunggu acara di mulai





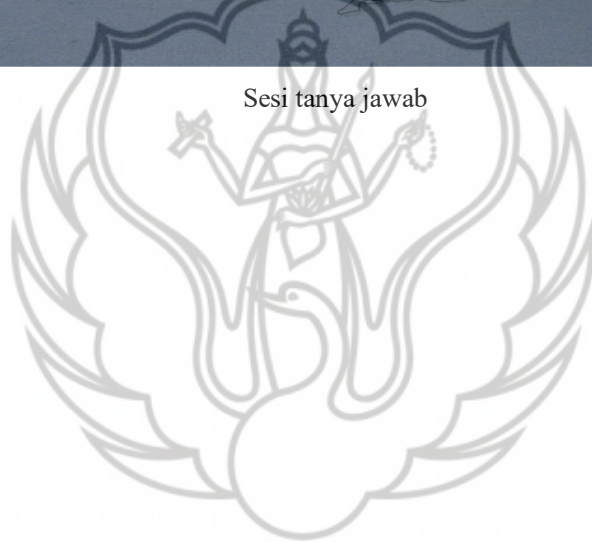
Para tamu yang menunggu pemutaran karya



Kelompok *screening* yang memperkenalkan karya



Sesi tanya jawab



## LAMPIRAN 8

### Form-Form Persyaratan Tugas Akhir



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form I (syarat seminar proposal) : Surat Keterangan memenuhi syarat TA dari dosen wali

Dengan ini saya menerangkan bahwa mahasiswa perwalian saya :

Nama : Muhammad Sulfiyar Bachtiar  
 No. Mahasiswa : 0910412032

Yang akan mengajukan proposal Tugas Akhir Karya Seni/Karya Tulis dengan  
 Judul TA :

Pembuatan Program Acara Televisi feature  
 "Berikrama Nusantara" Es. Suling gamelan Yogyakarta.

Telah memenuhi syarat untuk mengikuti pembimbingan Tugas Akhir, yaitu:

1. Telah lulus semua Mata Kuliah Kurikulum Institusional dan Kurikulum Inti (non tugas akhir) dan Mata Kuliah Pilihan.
2. Telah mengikuti Kerja Profesi (KP)

Berikut ini daftar nilai mata kuliah yang mendukung Tugas Akhir mahasiswa tersebut :

1. <u>Produk Si Televisi</u>	nilai	<u>B</u>
2. <u>Studi orientasi profesi</u>	nilai	<u>B</u>
3. <u>Pengarah Acara 1</u>	nilai	<u>B</u>
4. <u>Pengarah Acara 3</u>	nilai	<u>B</u>
5. <u>Novis dan dokumenter 2</u>	nilai	<u>B</u>

Demikian surat keterangan saya semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Maret 2016  
 Dosen Wali

[Signature]  
 Agus Widyanoro, S.Sn., M.A.  
 NIP :



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form II : Pengesahan proposal

**SURAT PENGESAHAN**

Usulan Proposal Tugas Akhir  
 Mahasiswa FSMR

Prodi : Televisi

Judul Proposal : Penelitian program Acara Televisi Feature  
"Bertrama Nusantara" eps. Gending gamelan Yogyakarta.

Diajukan oleh :

Nama : Muhammad Zulfikar Bachtar.

NIM : 0910412032

Telah disetujui pada tanggal : 17 Maret 2016

Dosen Pembimbing Proposal

Agnes Karina Pritha Amori, M.T.

Mengetahui :

Ketua Jurusan Televisi

Rizki Arum Retnowati M.Sn



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

**Form III \*) : Penunjukan Pembimbing**

Sesuai dengan hasil rapat jurusan yang dilangsungkan pada tanggal, 29 Maret 2016..... Maka dengan ini diterangkan bahwa proposal tugas akhir penelitian/perancangan \*\*) atas :

Nama : Muhammad Zulfikar Badriar  
 No. Mahasiswa : 09.104.12.032  
 Judul : Penciptaan program Acara feature "Serirama Nusantara" Es. Suling gamelan Yogyakarta.

Diajukan : Periode semester Genap, tahun akademik 2015/2016

Telah disetujui untuk dilaksanakan dan dicatat di jurusan no : \_\_\_\_\_  
 Pada tanggal : \_\_\_\_\_

Selanjutnya ditunjuk sebagai pembimbing tugas akhir penelitian/penciptaan karya seni\*\*), ini adalah :

Pembimbing I : Drs. Alexandra Luthfi R, M.S  
 Pembimbing II : Dyah Arum Retnowati M.Sn

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2016  
 Ketua Jurusan Televisi

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

\*) Form III untuk dikirim ke Dosen Pembimbing sebagai lampiran  
 \*\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form IV : Kesiediaan dosen pembimbing

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya *bersedia/tidak bersedia* \*) membimbing tugas akhir penelitian/penciptaan \*) atas :

Nama : Muhammad Zulfikar Badhar  
 No. Mahasiswa : 0910112032  
 Judul : Penciptaan program feature "Beritama Nusantara" pada aplikasi Suling gamelan Yogyakarta dengan pendataan & keponoran  
 Diajukan : Periode semester Genap, tahun akademik 2015/2016  
 Tidak bersedia karena \_\_\_\_\_

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan akan dilaksanakan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 09.04.2016.....  
 Pembimbing I/II\*)

Drs. Alexandri Lutfi R. M. S  
 NIP: 195809121986011001

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form IV : Kesiadaan dosen pembimbing

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia/tidak bersedia \*) membimbing tugas akhir penelitian/penciptaan \*) atas :

Nama : Muhammad Zulfikar Bahar  
 No. Mahasiswa : 0910412032  
 Judul : Penciptaan Program Ekspresi "Espiritama Nusantara" Pada Episode Saling gaudan Yogyakarta dengan pendekatan Expositif

Diajukan : Periode semester genap, tahun akademik 2015/2016  
 Tidak bersedia karena \_\_\_\_\_

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan akan dilaksanakan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 09-MAY-2016  
 Pembimbing (II\*)

[Signature]  
 Didi Anwar Retnowati, M.Si  
 NIP: 197104301998022001

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

**Form V : Kartu Konsultasi**

Nama Mahasiswa : Muhammad Zulhikar Bachtiar  
 No. Mahasiswa : 0910912032  
 Judul Tugas Akhir : penelitian program Acara Televisi "feature "Berinama Msantava"  
 Cer. Suling gamelan Yogyakarta.

No.	Tanggal	Bab/Materi	Saran/Perbaikan	Paraf
1	19 April 2016	BAB I	Format penulisan.	<i>[Signature]</i>
2	18 April 2016	Revisi BAB I		
3	19 April 2016	Revisi BAB I	Tata tulis	<i>[Signature]</i>
4	25 April 2016	BAB II	Melengkapi objek.	<i>[Signature]</i>
5	26 April 2016	BAB II	tata tulis	<i>[Signature]</i>
6	29 April 2016	Revisi BAB I, II	tata tulis	<i>[Signature]</i>
7	3 Mei 2016	BAB III	tambahkan teori	<i>[Signature]</i>
8	6 Mei 2016	Revisi BAB III	tata tulis.	<i>[Signature]</i>

Catatan : \*) coret yang tidak perlu  
 Konsultasi dilakukan minimal 13 kali

Mengetahui  
 Pembimbing I/II\*)

*[Signature]*  
 NIP :





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

**Form V : Kartu Konsultasi**

Nama Mahasiswa : Muhammad Sulfikar Bachtiar  
 No. Mahasiswa : 0910412032  
 Judul Tugas Akhir : Penciptaan Program Acara televisi Feature "Berirama Muntara" Episode Suling gamelan Yogyakarta.

No.	Tanggal	Bab/Materi	Saran/Perbaikan	Paraf
9	9 mei 2016	BAB IV	Tata tulis.	<i>[Signature]</i>
10	20 mei 2016	Revisi BAB IV	Revisi tata tulis	<i>[Signature]</i>
11	21 mei 2016	BAB V	tata tulis.	<i>[Signature]</i>
12	30 mei 2016	Karya	Menambah insert.	<i>[Signature]</i>
13	4 juni 2016	BAB V + karya	tata tulis.	<i>[Signature]</i>
14	7 juni 2016	BAB VI + karya.		<i>[Signature]</i>
15	9 juni 2016	Revisi karya.		<i>[Signature]</i>

Catatan : \*) coret yang tidak perlu  
 Konsultasi dilakukan minimal 13 kali

Mengetahui  
 Pembimbing (1/1)

NIP : *[Signature]*



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form V : Kartu Konsultasi

Nama Mahasiswa : Muhammad Zulfikar Bachtiar  
 No. Mahasiswa : 0910912032  
 Judul Tugas Akhir : Penciptaan program Acara Televisi "feature" "Berita dan Musantaran"  
 Eps. Seling gamebin Yogyakarta.

No.	Tanggal	Bab/Materi	Saran/Perbaikan	Paraf
1	19 April 2016	BAB I	Format penulisan.	isi
2	20 April 2016	BAB II	Perbaiki diiek.	isi
3	24 April 2016	BAB II	Tata tulis	isi
4	28 April 2016	Revisi BAB I, II, III	Format penulisan.	isi
5	5 Mei 2016	BAB IV	tata tulis	isi
6	7 Mei 2016	BAB IV	tata tulis.	isi
7	11 Mei 2016	BAB IV + karya	tata tulis + Bumper.	isi
8	18 Mei 2016	karya	Perbaiki Bumper	isi
9	2 Juni 2016	BAB V	tata tulis	isi
10	3 Juni 2016	BAB V + karya	karya dan tulisan blok manung	isi
11	5 Juni 2016	karya	Revisi stock shoot	isi
12	8 Juni 2016	karya	Revisi Colour Grading	isi
13	10 Juni 2016	BAB VI + karya	Match Audio + Video.	isi

Catatan : \*) coret yang tidak perlu  
 Konsultasi dilakukan minimal 13 kali

Mengetahui  
 Pembimbing I/II\*)

Drs. Alexndri Lutfi R. Ms.  
 NIP :



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form VI : Permohonan ijin Penelitian/Produksi

Kepada : Ketua Jurusan Televisi  
 Fakultas Seni Media Rekam  
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan bahwa :

Nama Mahasiswa : M. Zulfikar Bachtiar  
 No. Mahasiswa : 0910912032

Telah menyelesaikan Bab III dan telah menyiapkan rencana penelitian/rencana produksi guna pembuatan tugas akhir Penelitian/Penciptaan karya seni yang berjudul :  
Penciptaan Program Acara Televisi Feature "Beritama Nusantara"  
Eps. Suling gamelan Yogyakarta.

Penelitian/produksi akan dilakukan oleh mahasiswa yang bersangkutan di :  
Kampus ISI Yogyakarta dan Komunitas Suling Banuku Nusantara.

Dari tanggal 16 Mei 2016 sampai dengan 20 Mei 2016

Dimohon yang bersangkutan dapat diberi ijin untuk melakukan penelitian / produksi tersebut.

Dosen Pembimbing II

Duch Anum Retnowati, M.Sn  
 NIP :

Yogyakarta, 17 Mei 2016.....

Dosen Pembimbing I

[Signature]  
 NIP :



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

**Form VII : Keterangan mengikuti Ujian Tugas Akhir (Penelitian/Perancangan\*)**

Kepada : Ketua Jurusan Televisi  
 Fakultas Seni Media Rekam  
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Zulfikar Bachtiar  
 No. Mahasiswa : 09104 12 032  
 Judul Penelitian/ : Penciptaan program Televisi Feature  
 Perancangan karya : "Berinama Nusantara" tpa. Suling gamelan  
Yogyakarta.

telah menyelesaikan (*Skripsi/Karya Seni*)\* serta telah melengkapi persyaratan yang dibebankan kepadanya sehingga siap untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir pada: Bulan \_\_\_\_\_ Semester (*Gasal/Genap*)\* Tahun Akademik \_\_\_\_\_, sehubungan dengan hal tersebut kami mohonkan diijinkan untuk mengikuti ujian tugas akhir.

Yogyakarta, 21 Juni 2016.....

Pembimbing II

Dyah Anam Retnowati, M.Si  
 NIP: \_\_\_\_\_

Pembimbing I

Drs. Alexander Widi R, M.S  
 NIP: \_\_\_\_\_

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Sulfiyar Bachtiar  
 No. Mahasiswa : 0910912022  
 Angkatan Tahun : 2009  
 Judul Penelitian/ : Rencanan program Acara Televisi Feature  
 Perancangan karya : "Berita Nusatara" Epis: Seling Gendun Yogyakarta.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan 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 tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Yang menyatakan



M. Sulfiyar Bachtiar

## LAMPIRAN 9

### Persyaratan Persetujuan Publikasi

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

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Muhammad Zulfikar Bachtiar  
NIM : 0910412032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul Pengertian Program Acara Teater "Berikrama Nusantra" EIS Sultengampilan Yogyakarta untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 30-07-2016

Yang menyatakan,



Muhammad Zulfikar Bachtiar  
(Muhammad Zulfikar Bachtiar)

**LAMPIRAN 10****Surat Telah Melakukan *Screening***

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
 Jalan Parangtritis Km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta  
 Telepon/Fax. (0274) 384107  
 Laman : www.isi.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 0634 / IT4.3 / PP / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : **Pamungkas Wahyu S., M.Sn.**
2. NIP : 19750507 200312 1 002
3. Pangkat / Golongan : Penata, III/c
4. Jabatan : Pembantu Dekan I
5. Pada Perguruan Tinggi : Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa :

Nama : **M. Zulfikar Bachtiar**  
 Nomor Induk Mahasiswa : 0910412032  
 Program Studi/Jurusan : S - 1 / Televisi

telah melaksanakan *Screening* Tugas Akhir Penciptaan dengan judul Penciptaan Program Acara Televisi *Feature* "Berirama Nusantara" Episode Suling Gamelan Yogyakarta pada tanggal 23 Juni 2016 di Ruang AUVI FSMR ISI Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan,  
 Pembantu Dekan I,

  
**Pamungkas Wahyu S., M.Sn.**  
 NIP 19750507 200312 1 002