

PENYUTRADARAAN PROGRAM CERITA

"BONEKA BONED"

EPISODE "BOLA MERAH"

Skenario : Bagong Soebardjo

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana strata I
Program Studi Televisi



Diajukan oleh :

Handograh Handoyo

NIM : 9910109032

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PENYUTRADARAAN PROGRAM CERITA

“BONEKA BONED”

EPISODE “BOLA MERAH”

Skenario : Bagong Soebardjo

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana strata 1
Program Studi Televisi



KT001536

Diajukan oleh :

Hanugrah Handoyo
NIM : 9910109032

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PENYUTRADARAAN PROGRAM CERITA “BONEKA BONED”

EPISODE “BOLA MERAH”

Skenario : Bagong Soebardjo

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
untuk diajukan kepada Tim Penguji Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
dalam ujian pendadaran pada tanggal 26 Juni 2007

Pembimbing I



Roni Edison, S.Sn

NIP. 132206678

Pembimbing II



Latief Rahman Hakim, S.Sn

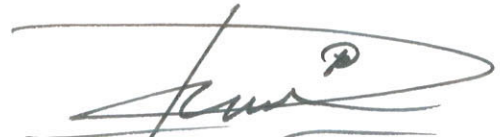
NIP : 132304804

PENGESAHAN

Laporan Produksi Karya Tugas Akhir

Jurusan Televisi / Fakultas Seni Media Rekam

Disahkan Pada Tanggal 26 Juni 2007



Roni Edison., S.Sn.

Penguji I



Latief Rahman Hakim., S.Sn.

Penguji II



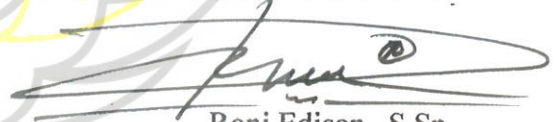
Dyah Arum Retnowati., S.Sn

Cognate



Lilik Kustanto., S.Sn

Ketua Program Studi Televisi



Roni Edison., S.Sn

Ketua Jurusan Televisi



Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Media Rekam

Drs. Alexandri Luthfi R.,MS

NIP: 431 567 1234

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan bimbinganNya ketika pada akhirnya penulisan dan produksi Tugas Akhir ini terselesaikan.

Tugas Akhir ini merupakan syarat yang wajib dilaksanakan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan laporan ini memberikan penjelasan dari segi konsep hingga proses Pra, Produksi sampai Pasca Produksi sebagai seorang sutradara. Semoga karya yang jauh dari kesempurnaan dan dapat bermanfaat bagi siapapun.

Dengan segala keterbatasan dan menyadari sepenuhnya dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih terdapat banyak ketidaksempurnaan, oleh karenanya kritik dan saran sangat diperlukan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Bersama ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak Drs. Alexandri Luthfi, R.MS, Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Roni Edison, S.Sn, Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai pembimbing I atas segala masukan, bimbingan dan kesabarannya.

4. Bapak Latief Rahman Hakim, S.Sn, selaku dosen Pembimbing II atas segala masukan dan bimbingannya.
- 5.. Mbak Dyah Arum, S.Sn selaku Dosen Wali atas segala masukannya dan sabar menghadapi penulis.
6. Orang tuaku tercinta Bapak Drs. Suwito dan Ibu Siti Chotijah, Bsc.,
terimakasih telah membesarkanku tanpa kekurangan, kasih sayangmu selalu mengobarkan semangat dalam setiap langkah-langkahku.
7. Adikku Yani dan Yoga yang telah memberi support, *thanks*.....
8. Mbak Retno, Mas Arif Naka, Mas Lilik, Mas Andri, Mas Dedy, Mbak Endang, Mbak Lusi yang telah mengenalkan dunia Audio Visual.
9. Segenap karyawan FSMR yang telah membantu segala urusanku.
10. Teman-teman angkatan '99 POTO po TIPI yang udah lulus semua.
11. Wisnu *Prospher*, Frida, tole 'n si kembar, maaf dah ngerepotin.
12. Yudi *thanks* laptopnya, Ari, Jamur, Akbar, Chemet.
13. Kru Produksi : Kevin, Sahili, Haryo, Amad Diskom, Agung Bumen, dan yang ga' bisa aku sebutin satu-satu...thx , tanpa kalian, karya ini ga' ada sama sekali.
14. Yudho FT '00 *thanks* atas *dubbingnya*.
15. Rahadian, Pak Kuncung "mbah Darmo", yang mbantuin gerak boneka jadi lancar.

16. Teman-teman SMP Taman Dewasa yang gak bisa aku sebutin satu-persatu, makasih bantuannya.
17. Bapak Antok “Yati Pesek”, makasih bantuannya.
18. Seluruh staf Studio Audio Visual Puskat yang memberi masukan atas produksi ini.
19. Mamaku yang selalu ngedoain perjuanganku sampai selesai.
20. Bapak dan Ibu Rochadi, makasih buat support, doa yang tiada henti...
21. *My soulmate*, Nita atas segala *support*, doa dan keceriaannya.
22. Keluarga Bapak Bagong Soebardjo yang sudah meluangkan waktunya atas Tugas Akhir ini.
23. Thalita dan Vannya, makasih atas cerianya.
24. Dan semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

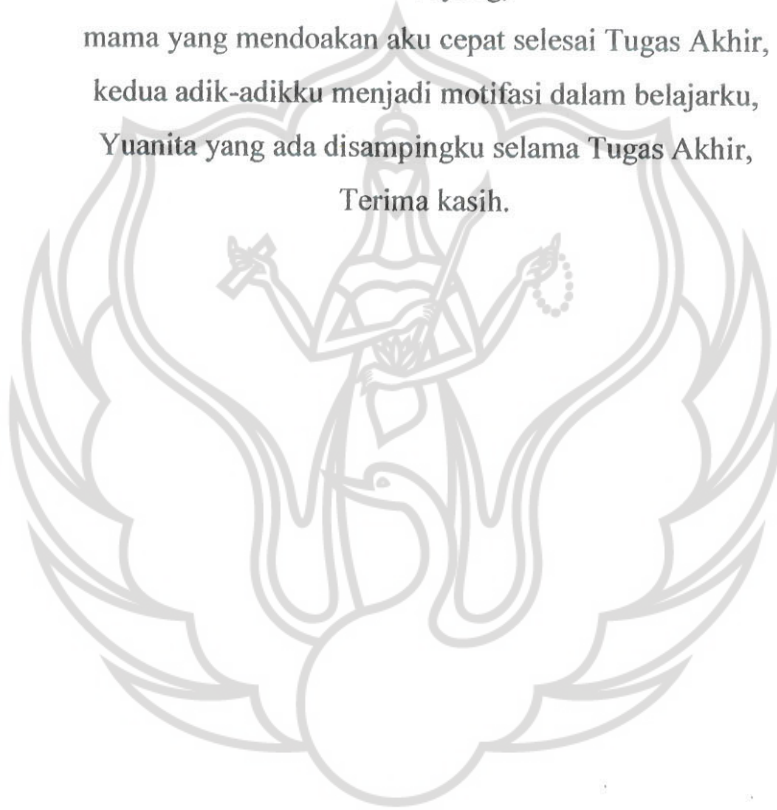
Yogyakarta 26 Juni 2007

Hanugrah Handoyo

Halaman Persembahan

Allah SWT

Bapak dan Ibuku, yang selalu memberi aku kejutan yang luar biasa besarnya dan kasih sayang,
mama yang mendoakan aku cepat selesai Tugas Akhir,
kedua adik-adikku menjadi motifasi dalam belajarku,
Yuanita yang ada disampingku selama Tugas Akhir,
Terima kasih.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	6
D. Tinjauan Karya dan Pustaka.....	7
E. Landasan Teori.....	10
F. Kerangka Konsep.....	13
G. Metode Penciptaan.....	23
 BAB II OBYEK PENCIPTAAN	
A. Deskripsi.....	26
B. Sinopsis.....	27
C. Treatment.....	28

BAB III LANDASAN TEORI DAN KONSEP

A. Landasan Teori	31
B. Konsep Karya.....	36
1. Konsep Estetik	43
2. Konsep Tata Artistik.....	50
3. Konsep Teknik	51

BAB IV PEMBAHASAN KARYA

A. Proses Perwujudan.....	55
1. Pra Produksi.....	55
2. Produksi.....	66
3. Paska Produksi.....	67
B. Penerapan Konsep Dalam Karya.....	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA.....	81
----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Budget Produksi

Lampiran 2 : Design Cover DVD dan Label Cover DVD

Lampiran 3 : Design Katalog

Lampiran 4 : Design Poster

Lampiran 5 : Dokumentasi Produksi

Lampiran 6 : Floor Plan

Lampiran 7 : Kerabat Kerja

Lampiran 8 : Story board

Lampiran 9 : Skenario

Lampiran 10 : Shooting Script



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi ditinjau dari fungsi dan peranannya di masyarakat sebagai salah satu media yang potensial, terutama dalam mendidik masyarakat tanpa harus terikat oleh ruang dan waktu. Melalui televisi penonton dapat menikmati sebuah program cerita yang dapat membangkitkan, mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu, atau proses tingkah laku.

Sesuatu yang diciptakan oleh televisi begitu besar dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Banyak orang menghabiskan waktunya di depan televisi dibandingkan waktu untuk berinteraksi dengan hal-hal lainnya. Kebanyakan orang menganggap televisi adalah teman untuk berinteraksi atau memberikan suatu ide dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

Sinetron sebagai salah satu program cerita stasiun televisi yang banyak diminati oleh penonton dan semakin pesat dengan kreativitas yang beraneka. Program cerita yang dalam tayangan televisi cenderung dikenal dengan sebutan sinetron bertema sangat luas dan dapat mengangkat tema-tema yang dekat dengan keseharian kita, baik itu sisi-sisi sosial, budaya, politik, lingkungan, perekonomian, dan lain-lain. Fred Wibowo, dalam bukunya *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*, perkembangan pemeran di televisi muncul beriringan dengan

berkembangnya teknologi dalam hal ini pertelevisian di Indonesia. Lakon drama atau sandiwara di televisi dibuat dan dikerjakan di dalam studio yang disebut dengan drama televisi, proses itu kemudian berkembang menjadi teleplay.¹ Stasiun televisi telah membuat kreativitas untuk mengangkat tema-tema sosial dalam produksi sinetron menurun. Tema mistik, kekerasan, dan gaya hidup kaum metropolis menjadi andalan program di stasiun-stasiun televisi saat ini.

Program cerita yang bermunculan di televisi mengetengahkan tema-tema seperti diatas, maka dalam pembuatan karya tugas akhir ini dibuatlah program cerita dengan tema pembelajaran atau edukatif. Berawal dari keinginan untuk mencoba memproduksi sebuah program cerita yang jauh dari tema-tema mistis, kekerasan serta bergaya metropolis yang akhir-akhir ini banyak bermunculan di layar kaca televisi. Gagasan ini muncul ketika membaca skenario yang didalamnya mengandung nilai edukatif dengan nilai moral, selain itu dengan melakukan pembaharuan tema diharapkan dapat mengantisipasi kebosanan penonton dari tema-tema cerita yang sudah ada khususnya anak-anak. Bahwa sekarang program cerita anak-anak di televisi langsung mengantarkan pengaruh kebudayaan apa saja. Anak-anak tidak lagi mendengar cerita dari orang tua, tetapi mereka melihat dan mendengar dari layar kaca, seakan ikut mengalami dan hanyut dalam suasana. Hal ini selain dapat memberi keluasan wawasan dan menimbulkan pengaruh semakin jauhnya dari nilai-nilai budaya lama. Maraknya program cerita

¹ Fred Wibowo, *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*, PT.Grasindo, Jakarta, 1997, p.154

dengan segment anak-anak di televisi akhir-akhir ini menjadi topik pembicaraan, karena pada usia 3 sampai 6 tahun berada dalam usia rentan, dengan demikian pengaruh program cerita anak-anak tersebut terhadap mereka yang berlangsung secara terus menerus, bahkan semakin menyebar dan semakin menarik sehingga pengamatan terhadap pengaruhnya harus tetap dipantau sepanjang waktu dari orang tua

Penyajian program cerita anak-anak di televisi yang ditimbulkan dari tayangan tersebut dapat mudah diterima. Karena melalui program cerita anak-anak inilah alam fantasi atau kebutuhan imajinasi mereka terpenuhi dengan belajar pengetahuan sekaligus terbawa oleh sikap, suasana, dan kebudayaan yang ada di dalam program cerita tersebut. Dalam karya ini dapat menjadi contoh dalam proses belajar untuk kedepannya dan tidak membosankan cerita yang disajikan dengan berupa cerita boneka yang mengetengahkan suatu tema yang mendidik lewat sebuah permainan mengenalkan sebuah angka dan warna. Jika setiap hari disajikan oleh stasiun-stasiun televisi program cerita dengan tokoh asing, maka secara tidak disadari anak-anak mulai dapat terpengaruh dari produk inovasi teknologi modern dari tayangan program cerita anak-anak di televisi. Pengaruh yang ditimbulkan itulah yang sedikit demi sedikit membawa pergeseran dalam kehidupan anak yang bersangkutan.

B. Ide Penciptaan Karya

Suatu konflik yang dialami dalam program cerita “Boneka Boned” ini sangat terjadi dalam diri semua manusia dengan karakter yang berbeda-beda seperti ada yang suka hidup menyendiri, usil, manja, dan lain-lain. Didalam skenario mencoba mengangkat tema tentang suatu permainan dan pembelajaran yang sudah umum terjadi dikalangan anak-anak.

Gagasan atau ide yang sutradara lakukan dalam upaya memvisualkan sebuah skenario, adalah berusaha agar program cerita “Boneka Boned” ini menjadi sebuah tontonan yang menarik bagi penonton khususnya anak-anak.

Dekupase berasal dari kata *decoupage* atau permecahan oleh Dr. J.M. Peters dalam bukunya *MONTAGE BY FILM EN TELEVISE*, merupakan proses penyuntingan yang melakukan pemisahan atau pemecahan gambar pada sebuah pengambilan gambar (shot) dan melakukan pemisahan gerakan melalui berbagai pengambilan gambar.²

Pada penjelasannya, dekupase dapat diartikan sebagai :

a. Pemisah gambar-gambar :

Memecah shot menjadi beberapa pemotongan gambar yang nantinya akan digabungkan menjadi sebuah *scene* pendek yang berirama. Tujuannya adalah untuk membangun sebuah ketegangan atau suasana dan kemudian kembali meredakannya.

² J.M. Peters, *Montage By Film En Televisi*, Terjemahan Agus Hamid, Proyek terjemahan Yayasan Citra, Jakarta. p. 22.

b. Pemisah gerakan melalui berbagai angle :

Memberi kesan pada penonton atas beberapa *shot* yang ditampilkan menjadi lebih banyak dari yang sesungguhnya diambil. Tujuannya menunjukkan adegan yang dilihat dari *angle* atau sudut pandang yang ideal seperti saat Arando, Cinela, Koheb melihat Dekil berada diatas pohon dan hendak menolongnya, sehingga memberi interpretasi tersendiri bagi penonton, meningkatkan asosiasi adegan, dan mengikat perhatian penonton khususnya pada anak-anak

Karya ini secara garis besar dalam program cerita Boneka Boned ingin memberikan nilai (pesan) dari akibat sebuah kehidupan anak-anak yang bermain dengan belajar. Dari konsep awal cerita inilah yang kemudian divisualisasikan ke dalam program cerita “Boneka Boned” dengan tujuan mendidik perkembangan atau memicu rangsang otak untuk belajar.

Sinetron adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura yang meyakinkan. Cerita yang bermutu adalah cerita yang didukung dengan citra visual yang disajikan secara berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis, ditambahkan suara, dan penggambaran peristiwa yang difilmkan secara berkaitan dan masuk akal.³

Program cerita ini ditujukan sasaran berusia tiga sampai lima tahun, dimana pada masa ini anak-anak mengalami masa transisi menuju pembelajaran lebih lanjut. Perhatian orang tua merupakan hal terpenting bagi mereka untuk membentuk suatu proses menuju pendewasaan diri.

³ Joseph V, Marcelli. *The five C' of Cinematography*, Terjemahan H.M.Y Biran, Yayasan Citra, Jakarta, 1986, p.127.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan Penciptaan

1. Mewujudkan sebuah naskah menjadi karya audio visual dan menuangkan sebuah ide cerita dengan menerapkan ilmu yang selama ini didapat di bangku kuliah.
2. Menggambarkan suatu persahabatan manusia dengan makhluk planet lain.
3. Sebagai awal pembelajaran mengenal suatu bentuk dan angka, untuk pengetahuan dini.

b. Manfaat Penciptaan

1. Program cerita “Boneka Boned” dapat menjadi tontonan sebuah pendidikan, dengan mengangkat nilai persahabatan antara manusia dengan makhluk lain.
2. Karya ini secara garis besar ingin memberikan pesan yang berbeda dari sebab akibat sebuah pembelajaran bahwa dengan belajar kita bisa mengetahui apa saja.
3. Memberikan tontonan yang menarik dan bersifat edukatif.

D. TINJAUAN KARYA DAN PUSTAKA

1. Tinjauan karya

Banyak program cerita boneka di televisi yang mendukung pada ide penciptaan, akan tetapi untuk menilai apakah suatu program tersebut begitu layak menjadi sebuah kajian atau tidak, tentu atas dasar sebuah analisa. Analisa disini adalah penilaian sebuah program cerita layak ditonton oleh konsumen atau tidak.

Sudut pandang analisa tersebut dipengaruhi oleh sebuah teori D.W. Griffith, bahwa tugas seorang pembuat program televisi adalah mengajak penonton untuk melihat yang harus mereka lihat, bukan apa yang mereka mau lihat.⁴

Sebagai referensi karya khususnya cerita boneka diambil dari sebuah cerita boneka *123 Count With Me (Sesame Street)* VCD tentang pembelajaran dan diproduksi oleh PT. Intermedia Prima Vision dengan durasi 32 menit. yang bercerita tentang angka dan mainan yang mempunyai warna-warna cerah sehingga penonton khususnya anak-anak tertarik untuk mengetahuinya, dengan menambah kesenangan pada permainan itu sendiri. Dalam penyutradaraan pada *sesame street* ini sutradara menyampaikan bagaimana menghitung sebuah angka yang benar dan berhitung adalah semudah 123!. Didalam program cerita "Boneka Boned" tokoh Gura menunjukkan jari-jari tangannya membengkok sambil menghitung ada berapa jari yang bengkok akibat terjepit, dan pada saat Cinela menghitung bola yang ada dalam gorong-gorong sesuai dengan warnanya.

⁴ lindgren, Ernest, "*The Art Of The Film*", George Allen & Unwin Ltd, New York, 1963, p. 54

Elmo Has Two (Sesame Street) ,VCD tentang pembelajaran dan diproduksi oleh PT. Intermedia Prima Vision dengan durasi 49 menit, tentang menghitung anggota badan, tangan, telinga, hidung, dan cara bermain dengan menggunakan tangan. Cerita ini dibantu dengan sebuah komputer yang menampilkan gambar dimana beberapa boneka sedang bernyanyi dengan menghitung angka. Didalam program cerita “Boneka Boned” tokoh Gura mengambil beberapa barang berbentuk angka serta beraneka warna.

Laptop si Unyil, Trans 7, hari Senin, 14 Mei 2007, Episode “Mengapa Payung Dibuat, pukul 13.00, dengan durasi 30 menit. Cerita ini menampilkan sesuatu yang baru dimana tokoh si Unyil melakukan sebuah perjalanan tentang cara pembuatan payung dan kegunaannya. Lalu kembali kepada teman-temannya untuk menceritakan apa yang telah dilihat dan dipelajari oleh si Unyil. Dalam boneka Boned saat Dekil tersangkut diatas pohon lalu secara tidak langsung penonton melihat bahwa dengan tangga bisa turun dan yang membawa tangga untuk Dekil turun adalah Arando, juga menceritakan kegunaan tanduk Koheb yang besar dan ingin direbut oleh Gura, Gura menginginkan tanduk yang dimiliki Koheb karena tanduk Koheb lebih besar. Padahal tanduk Koheb besar didapatkan dari belajar, sedangkan tanduk Gura kecil karena dia malas untuk belajar.

2. Tinjauan Pustaka

Kelebihan lain media televisi adalah memiliki jangkauan yang sangat luas dan segera dapat menyentuh rangsang pandang dan dengar manusia dan menyajikan pengalaman langsung kepada penonton. Berdasarkan karakter tersebut televisi menyanggah tiga fungsi yang batasan-batasannya tidak dapat dijelaskan secara tajam, yaitu sebagai wahana hiburan, penyebaran informasi/penerangan dan pendidikan. Ketiga hal tersebut saling berkaitan satu dengan lainnya.⁵

Sesuai dengan peran sebagai sutradara maka buku *Menjadi Sutradara Televisi, Dengan Single Kamera dan Multi Kamera* oleh Naratama penerbit Grasindo Jakarta menjadi salah satu pedoman utama tentang apa dan bagaimana ketika menjadi sutradara televisi. Buku ini sifatnya tidak mengajarkan tentang disiplin ilmu pertelevisian secara baku, melainkan berisikan pengalaman pengarang tentang dunia pertelevisian, karena pada dasarnya teori tentang seorang sutradara televisi yang diajarkan akan berbeda ketika melakukan praktek di lapangan. Dengan menyutradarai sebuah program cerita dengan media boneka adalah mempunyai suatu gerak atau ruang lingkup yang terbatas daripada menyutradarai program cerita dengan tokoh manusia, dan mampu mengekspresikan diri agar nuansa boneka yang benda mati menjadi sebuah interaksi dunia pada anak-anak.

Buku *Membuat Film Indie Itu Gampang* oleh Askurifai Baksin penerbit katarsis, seorang sutradara harus mampu mengelola unsur-unsur yang ada seperti penanganan kamera lewat juru kameranya, para artis yang mendukung bahkan sampai memberikan masukan untuk editor.

⁵ P.C.S. Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 1993, p. 5

E. LANDASAN TEORI

Sutradara adalah seseorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari Pra produksi, Produksi hingga Paska produksi, baik untuk drama maupun non drama dengan lokasi *in door* maupun *out door* dan menggunakan system produksi *Single* atau *Multi Kamera*.⁶ Perpaduan elemen estetik pendukung-pendukung lain seperti penokohan, tata artistik, dialog dan monolog, serta teknik audio yang baik diharapkan dapat menjadi sebuah kesatuan cerita yang utuh. Sumber penggalan cerita yang dibuat adalah seputar lingkungan hidup sutradara, yang biasa-biasa saja dan tentang orang yang biasa-biasa pula, melihat dari tingkah laku orang sekeliling, mendengar cerita, menonton film, atau peristiwa-pristiwa kecil yang dialami sutradara.⁷

Konsep produksi program cerita "Boneka Boned" ini mengacu pada definisi film televisi sebagai istilah lain *sinema elektronik* atau *sinetron* atau drama televisi yaitu rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Veven SP. Wardhana, menyebut film televisi sebagai persamaan dari *TV-play*, teledrama, sinetron, sandiwara televisi atau lakon-televisi. Persamaannya adalah ditayangkan oleh medium audio-visual bernama televisi seperti ditulis dalam *Kapitalisme Televisi dan Strategi Budaya Massa*, 1997, p. 268. Dramaturgi berpedoman pada karakter program televisi yang umumnya banyak membutuhkan jeda dalam ritme atau plotnya. Penonton merasa tidak hanya sekedar menonton televisi, namun lebih merasa terlibat dalam adegan yang ada di layar. Sedangkan dalam bukunya, *Digital Compositing for Film and Video*, 2001, p. 24, Steve Wright mendefinisikan *compositing* sebagai paduan artistik beberapa elemen gambar yang berbeda yang berasal dari berbagai sumber

⁶ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi: dengan single dan multi kamera* (Jakarta: PT.Grasindo, 2004), p. 15.

⁷ A.A. Navis, *Proses Kreatif Mengapa dan Bagaimana Saya Mengarang*, PT Gramedia, Jakarta, 1982, pp. 62-63

menjadi sebuah gambar baru dimana keseluruhan elemen dalam gambar tersebut nampak seperti diambil menggunakan kamera yang sama.

Program cerita dengan media boneka ini menggunakan single kamera, dimaksudkan untuk memudahkan pengambilan gambar dengan sudut gambar berbeda, mengingat bahwa setting panggung boneka lebih kecil dan terbatas ruang gerakanya.

Angle kamera yang diambil antara lain :

1. *Following Pan*

Following Pan adalah gerakan yang paling umum sehingga sering kali dipergunakan. Dalam program cerita "Boneka Boned" kamera akan mengikuti sebuah gerakan dari boneka dari subyek dengan gerakan *panning* kekiri atau kekanan. Salah satu boneka yang sedang berjalan akan diikuti dari belakang atau dari depan.

2. *Survening Pan*

Dari penelusuran gerakan kamera akan mengakibatkan penonton melakukan observasi berdasarkan apa yang dilihatnya, dapat pula menimbulkan kesan dramatik, sehingga keinginan penonton untuk mengetahui lebih mendalam. *Survening pan* dilakukan dalam Boneka Boned waktu Cinela, Arando, Koheb bermain bola ditaman, pergerakan kamera dilakukan mengambil area taman beserta isinya.

3. *Medium Shot*

Didefinisikan sebagai *intermediate shot* karena terletak antara *long shot* dan *close up*. Pemain direkam dari batas lutut ke atas atau sedikit di bawah pinggang.

4. *Low Shot*

Pergerakan kamera dari bawah pohon lalu keatas pohon yang ternyata diatas pohon tersebut ada Dekil yang meminta tolong pada teman-temannya. Angle-angle rendah juga diperlukan kalau seorang pemain harus memandang keatas pada lawan mainnya yang dominan pada titik itu, karena penonton akan menyatu dengan pemain yang posisinya rendah dan menjadi terlibat secara emosional atas nasib buruknya.⁸

5. *Close Up*

Gambar yang diambil dengan kamera berada dekat atau tampak dekat dengan subjek yang menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan, penonton dapat menilai sendiri kebenaran isi dari pembicaraan, tanpa harus memperhatikan background objek.⁹

Adegan yang mengambil *Close Up* saat Gura berteriak kesakitan.

Plot atau alur cerita adalah jalannya cerita dari awal, tengah hingga akhir. Dari mulai pengenalan tokoh, pengenalan pada masalah, klimaks masalah hingga akhir masalah yang merupakan penyelesaian dari cerita.¹⁰ Program cerita "Boneka Boned" menggunakan alur cerita yang berkesinambungan dan dihubungkan dengan sebab akibat yang sering disebut dengan *dramatic plot*.¹¹

Keberhasilan sebuah sinetron tidak pernah lepas dari peran sutradara. Tata cara sutradara dalam memimpin sebuah produksi disebut penyutradaraan. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa penyutradaraan adalah: hal,

⁸ Joseph V. Mascelli, A. S. C. *Op.Cit.*, p. 71

⁹ Naratama, *Op.Cit.*, p. 76.

¹⁰ R.M.A. Haryawan, *Dramaturgi* (Bandung: Penerbit Remaja Rosda Karya, 1988), p. 18.

¹¹ *ibid*

tata cara, atau hasil menyutradarai. Sesuai dengan definisi tersebut, yang dimaksud dengan penyutradaraan adalah tata cara dalam menyutradarai sebuah produksi baik itu karya audio visual ataupun karya panggung.

F. KERANGKA KONSEP

Proses pembuatan sebuah program acara melibatkan banyak orang yang masing-masing memiliki bidang keahlian sendiri-sendiri diantaranya sutradara, *cameraman*, *lightingman*, *audioman*, dan bekerjasama sebagai *team work* yang dipimpin oleh sutradara.

Sutradara adalah orang yang mampu serta bertanggungjawab terhadap keberhasilan sebuah produksi. Seorang sutradara merupakan pimpinan dalam melaksanakan produksi, baik itu pada saat pra produksi, produksi hingga pasca produksi.¹²

Didalam pekerjaannya, sutradara tidak bekerja sendiri, melainkan dibantu dengan orang-orang yang ahli dibidangnya sehingga selalu memperhatikan kemampuan dan keterbatasan dari timnya untuk menghasilkan sebuah karya.

Dalam produksi ini sutradara bertanggungjawab atas :

1. Hasil dari mulai pra produksi sutradara ikut dalam latihan dialog, pergerakan boneka serta latihan blocking kamera, sedangkan produksi sutradara dituntut pengetahuan teknik yang dapat diandalkan dan dapat bekerjasama dengan tim yang dibawahinya baik dalam pergerakan boneka serta dialog, pergerakan kamera, juga dalam penataan cahaya.

¹² *Op.Cit.*, pp. 5-6.

Pada tahap akhir atau Pasca produksi sutradara mendampingi editor untuk menata ulang gambar-gambar mana yang akan dipakai nantinya dalam hasil akhir. Inti pengarahan sutradara dalam tahap ini adalah menegaskan kembali kaidah gambar dari sebuah cerita, yakni penceritaan dalam urutan gambar.¹³

2. Hasil produksi dari segi artistik maupun estetikanya.

Penyutradaraan dalam karya ini ditekankan pada gambar yang meliputi komposisi, tata cahaya, dan pergerakan boneka. Hal tersebut tidak lepas dari beberapa unsur pendukung lainnya yaitu skenario yang baik, pra produksi yang terencana serta proses pasca produksi.

Disini akan dijabarkan konsep yang disusun dan yang dijadikan pedoman dalam proses program cerita "Boneka Boned." Terdiri dari estetik, tata artistik dan teknik.

1. Konsep estetik

Nilai estetik dalam program cerita "Boneka Boned" tidak lepas dari berbagai unsur, antara lain: Kamera, tata cahaya, audio, editing, dan penggerak boneka.

a. Kamera

Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita.¹⁴

Komposisi gambar bisa mengarahkan perhatian penonton pada obyek yang ditampilkan memiliki arti dramatik dan memiliki unsur-unsur yang menarik perhatian, misalnya dengan melakukan perubahan ketajaman

¹³ Askurifai Baksin, *Membuat Film Indie Itu Gampang*, (Bandung : Katarsis, 2003), p. 83

¹⁴ Joseph V. Marcelli, *Op.Cit.*, p. 4.

fokus, dan penempatan pemain. Konsep ini berkaitan erat dengan komposisi kamera.¹⁵

Jenis dan ukuran shot yang akan dipakai nantinya penting untuk dipahami dan dipertimbangkan. Untuk itu, pengambilan gambar *shot* demi *shot* akan lebih banyak menggunakan jenis ukuran *close up*, *medium close up*. Pengambilan *angle close up* pada bagian kepala dan terutama pada bagian tanduk untuk melakukan penekanan-penekanan dialog seperti pengulangan hitungan dan warna, sehingga dapat membangun dan mempengaruhi emosi penonton. Sejumlah tokoh juga direkam dalam kelompok oleh *medium shot*. Sedangkan *long shot* digunakan untuk menangkap keseluruhan objek pada satu adegan.

b. Tata Cahaya

Tata cahaya sama pentingnya dengan penempatan posisi kamera dan peralatan teknis lainnya. Dengan penempatan dan keseimbangan intensitas, arah, dan tingkat pemancaran cahaya, diharapkan dapat menciptakan kesan kedalaman ruang, membentuk sosok latar subjek, menambah suasana dramatik dan pembangunan emosi dalam visual.

Ada tiga hal pokok penyorotan pada produksi televisi, yaitu *key light*, *fill light* dan *back light*. Dimana *key light* berfungsi sebagai kunci atau sumber utama dari penyorotan itu sendiri, *fill light* sebagai penghalus dari jatuhnya sinar yang keras pada *key light* terhadap objek, dan *back light* berfungsi sebagai pemberi dimensi kedalaman antar objek dengan latar belakang, sehingga gambar yang dihasilkan tidak *flat* (datar) dan efeknya

¹⁵ Darwanto Sastro Subroto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan* (Yogyakarta: Duta Wacana Press, 1995), p. 134.

adalah objek akan tampak *rimlight* yaitu gambar yang menegaskan garis tepi objek.¹⁶

Menambah kesan dramatik, cahaya yang digunakan adalah cahaya dengan intensitas kurang artinya didalam gorong-gorong cahaya yang masuk dari atas sedikit sekali sehingga menimbulkan kesan yang lembab dan kotor. Sedangkan saat ditaman bermain cahaya disesuaikan dengan lapangan yang terbuka dengan sinar matahari yang terang dan awan yang biru untuk mendukung pencahayaan.

c. Tata Suara

Pengisian suara dalam program cerita "Boneka Boned" dilakukan *dubbing* terlebih dahulu, baru pada waktu pengambilan gambar disesuaikan dengan gerak bibir boneka lewat proses editing. Sedangkan untuk tinggi rendahnya unsur-unsur audio (baik musik dan dialog) dapat diatur dengan proses yang sama seperti yang dilakukan pada proses pengisian ilustrasi musik dan *sound effect* pada saat proses editing berlangsung.

Tiga unsur yang menjadi jalur suara, yaitu efek suara, dialog, dan ilustrasi musik. Unsur-unsur tersebut dapat menciptakan tingkat arti tambahan dan memberikan emosional yang meningkatkan ruang lingkup keseluruhan muatan atau perwujudan yang merupakan informasi berhubungan dengan pengaruh pesan-pesan perilaku anak-anak¹⁷ Kedalaman (mampu menampilkan sebuah pesan yang bisa ditangkap dan menjadi sebuah

¹⁶ Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana Press, Yogyakarta, 1994, pp. 383-384

¹⁷ Tatik Kartikasari, *Pesan-pesan Budaya Film Anak-Anak Dalam Tayangan Televisi*, CV. Eka Putra, Jakarta, 1995, p. 4.

ingatan dalam proses belajar), dan intensitas (besar kecilnya informasi atau pesan yang disampaikan agar menjadi pengaruh dalam pembelajaran) dari pengalaman kita hingga jauh melebihi yang dapat ditangkap secara visual semata.¹⁸

Ilustrasi musik dan efek suara dipadukan pada saat proses pasca produksi berlangsung (editing). Ilustrasi musik serta penambahan efek penting dilakukan untuk memperkuat emosi yang terkadang tidak berhasil dicapai dari skenario atau adegan yang kurang sempurna dari pemain.¹⁹

d. Editing

Proses editing pada tahapan produksi termasuk pada proses pasca produksi. Keterlibatan sutradara tetap dibutuhkan pada tahap ini. Editing merupakan bagian penting dalam menentukan hasil akhir dari program cerita ini.

Editing merupakan suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian shot demi shot, sehingga mampu menunjukkan kontinuitas gambar menjadi rangkaian cerita utuh sesuai yang dikehendaki naskah. Karena begitu pentingnya proses editing peran editor dapat disamakan dengan peran sutradara.²⁰

Pada saat proses editing dilakukan, yang pertama adalah *logging* gambar yaitu melihat secara keseluruhan yang telah direkam dan mencatat shot-shot dari adegan tersebut. Setelah pelaksanaan *logging*, editor melakukan editing *off line*, editing *on line* dan *mixing*.

¹⁸ Harmen Hary (terjemahan), *Teknik screen dan Penulisan Naskah televisi* (Yogyakarta: MMTTC), p. 11

¹⁹ Darwanto Sastro Subroto, *Op.Cit.*, pp. 247-248

²⁰ Harmen Hary, *Op.Cit.*, p. 114

Secara estetik, keberhasilan seorang editor dalam melakukan editing dapat kita rasakan apabila gambar yang dikemas menjadi bentuk cerita yang utuh. Hal ini dapat disiasati dengan perpindahan dan percepatan dari adegan ke adegan dalam tempo yang tepat. Perpindahan dari satu *shot* ke *shot* lain sebagai suatu perpindahan yang tidak mendadak.

e. Pergerakan boneka

Keberadaan penggerak dalam program cerita “Boneka Boned” ini memiliki arti yang sangat penting. Penggerak merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah produksi ini. Seorang penggerak harus mampu memainkan suatu karakter boneka sesuai dengan scenario dan mampu melakukan gerakan tangan yang luwes dan mengucapkan kalimat sesuai dengan dialog yang sudah ada sebelumnya (*dubbing*).

Perlu diadakan beberapa kali latihan untuk mendapatkan kualitas yang baik. Latihan dimulai dari membaca skenario, penghafalan skenario, hingga *blocking* boneka saat produksi. Latihan vokal dilakukan dari membaca naskah dengan menggerakkan boneka sampai tercipta karakter yang sesuai dalam penyampaian pesan dan pembelajaran terhadap anak-anak.

2. Konsep Tata Artistik

Secara umum konsep ini terdiri dari setting, *property*. Fungsi dari tata artistik adalah memperkuat setting panggung membuat suasana agar tidak membosankan. Menurut Darwanto Sastro Subroto, tata artistik merupakan

suatu perkerayaan seni yang bersifat mendukung keberhasilan pembuatan suatu acara.²¹

Adapun elemen-elemen pendukung tata artistik meliputi:

a. Setting

Setting bisa diartikan sebagai dekorasi yaitu segala sesuatu yang mengelilingi boneka. Setting bisa dijadikan pertimbangan dalam menyusun adegan demi adegan sehingga membentuk suatu kewajaran sesuai dengan tuntutan skenario. Didukung dengan latar belakang *background* dan *foreground* sehingga bisa menghidupkan suasana yang tampak alami untuk melakukan akting maupun gerakan sesuai dengan tuntutan naskah.²²

Pada saat Arando, Cinela dan Koheb akan menolong Dekil diatas pohon pengambilan gambar seolah-olah penonton ikut dalam melihat Dekil diatas dan pengambilan gambar *till up*.

b. Property

Property merupakan bagian dari setting, dengan bantuan *property*, setting dapat dibangun sesuai dengan tuntutan skenario. Untuk melengkapinya agar bisa memberikan gambaran yang utuh, harus dipilih *property* yang sesuai dan cocok.²³

Adapun beberapa *property* yang digunakan pada sinetron ini meliputi :

b.1 Set Property

Merupakan benda-benda yang dipergunakan antara lain setting taman bermain ada pohon-pohon, kotak surat, telepon umum, tiang listrik, trotoar, rumput. Didalam gorong-gorong terdapat beberapa mainan, tangga, serta rumput-rumput basah (lumut), serta aliran air.

²¹ Darwanto Sastro Subroto, *Op.Cit.*, p. 405

²² *Ibid* p 412.

²³ *ibid* p 420.

b.2 Boneka

Ada lima tokoh boneka dengan warna yang berbeda yaitu : biru, kuning, dua coklat, dan ungu. Empat laki-laki dan satu perempuan, diantaranya dua makhluk dari planet lain memiliki antenna diatas kepalanya. Pakaian para boneka disesuaikan dengan pakaian yang biasa dikenakan oleh anak-anak.

3. Konsep Teknik

Konsep teknik lebih bertujuan untuk mendukung konsep estetika dan konsep tata artistik serta kelancaran pelaksanaan produksi. Sehingga pada pembahasan ini lebih menekankan pada karakteristik peralatan teknisnya. Dalam buku *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*, Fred Wibowo mengatakan, hasil produksi dengan peralatan yang berkualitas akan menentukan kualitas gambar yaitu, kualitas *broadcast (broadcast Quality)*.²⁴

Adapun pendukung teknik dalam program cerita “Boneka Boned” adalah :

a. Tata Fotografi Elektronik

Ada beberapa peralatan yang digunakan :

- Satu kamera Betacam DXC 637 P -3CCD 2/3inch IT (interline transfer)

Memiliki kelebihan 3 CCD (*Charge Coupled Device*) yaitu garis-garis dimensi pada sebuah *element* yang peka terhadap cahaya, dimana cahaya tersebut terbentuk menjadi sebuah garis-garis elektrik yang proporsional dengan garis-garis yang lainnya. Dari garis-garis pada layar televisi yang tergabung menjadi satu sehingga membentuk titik-titik yang memiliki

²⁴ Fred Wibowo, *Op.Cit.*, p. 189.

dimensi dan mampu menangkap gambar dengan resolusi yang tinggi pada *level high dencity TV*.²⁵

Pada hasil gambar boneka Boned, warna yang ditampilkan tidaklah pudar atau tampak seperti aslinya.

- Kaset Betacam 60 menit 4 buah.
- Satu unit tripod
- Monitor TV 21"
- *Charger* kamera
- Kabel sepanjang 50 m

b. Tata cahaya

Sebagai pendukung terciptanya suasana dan penampilan gambar yang baik, diperlukan pencahayaan yang sesuai. Adapun peralatan yang digunakan :

- Lampu blonde 2.000 watt untuk key light, 1 buah
Lampu ini mempunyai suhu temperatur 3200° k dan jenis lampu *Tungsten*.
- Lampu 1.000 watt untuk fill in, 3 buah.
- Lampu 800 watt untuk fill in, 3 buah.
- Lampu dedolight 150 watt untuk spot light, 4 buah.

Untuk menambah kesan dramatik, pada beberapa adegan di program cerita boneka Boned ini, cahaya yang digunakan adalah cahaya yang

²⁵ Bob Pank. *The Digital Fact Book*, Quantel R&D for their co-operation and many contributions, Quantel, 2002, p. 35

sedikit redup untuk menggambarkan Gura yang berwajah seram tinggal digorong-gorong.

c. Editing

Setelah melewati produksi maka betacam ditransfer atau dirubah menjadi format digital video dengan tujuan mengejar kualitas gambar yang sesuai dengan format televisi. Editing digital mampu memanfaatkan secara maksimal kemampuan DV (Digital Video) tanpa mengurangi mutu dan kualitas gambar. Dengan digital editing, berbagai macam koreksi gambar, warna dan *dubbing* dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat.

Ada beberapa peralatan yang digunakan dalam proses editing ini, diantaranya:

- *Digital video recorder*
- Satu unit computer
- *Editing card*
- *Hard disk*
- *Software Adobe premiere 6,5*
- *Software Adobe After Effect 6,5*
- *Software Adobe audition*
- 2 buah monitor

G. METODE PENCIPTAAN

a. Obyek Penciptaan

Berawal dari keinginan untuk mencoba memproduksi sebuah program cerita yang jauh dari tema-tema kekerasan yang akhir-akhir ini banyak bermunculan di televisi, maka dipilihlah program cerita “Boneka Boned”.

Karya ini secara garis besar ingin memberikan sebuah nilai (pesan) yang bisa dipetik lewat program cerita “Boneka Boned”, dari sebab akibat yang ditimbulkan oleh pemain (boneka) lewat belajar. Dengan memberi sebuah pesan yang disampaikan bahwa mengambil barang orang lain pasti akan mengalami celaka bagi dirinya sendiri, sikap saling membantu dan menolong teman yang membutuhkan, belajar lewat bermain lebih seru dengan mengenal warna. Dari konsep awal cerita inilah yang kemudian penulis memvisualisasikan ke dalam program cerita “Boneka Boned”.

b. Tahapan Penciptaan

Adapun konsep teknis yang juga berhubungan dengan metode perwujudan karya, dilakukan sesuai dengan *Standar Operating Procedure* yang telah ditetapkan. Adapun menurut Allan Wurtzel, SOP (*Standart Operation Procedure*) untuk produksi acara televisi dibagi menjadi empat, yaitu :

1. Pra Produksi

Adalah semua kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan proses pengambilan gambar. Yang termasuk dalam kegiatan pra produksi antara

lain : pengkajian naskah, pembentukan kerabat kerja, rapat produksi, rapat teknik produksi, *floor plan*, *breakdown* naskah, penyusunan *shooting script* dan *story board* .

2. *Set Up* dan *Rehearsal*

Set up adalah tahapan persiapan produksi yang bersifat teknis, sedangkan *Rehearsal* yang merupakan latihan yang melibatkan semua tim produksi. Tahapan *rehearsal* antara lain meliputi reading (latihan membaca skenario), *walkthrough* (latihan dialog dengan boneka), dan *Blocking* (latihan mengatur posisi gerak boneka).

3. Produksi

Merupakan tahapan memvisualisasikan skenario ke dalam susunan gambar dalam bentuk audio visual.

4. Paska Produksi

Merupakan proses akhir dari keseluruhan rangkaian produksi. Pada tahap ini hasil *shooting* akan disempurnakan lewat editing. Yang termasuk dalam kegiatan antara lain: *logging*, proses editing gambar dan suara, pengisian grafis atau berupa insert visualisasi, *mixing sound effect* serta pengisian *credit tittle*.²⁶

²⁶ Darwanto Sastro Subroto, *Op.Cit.*, pp. 157-159

c. Jadwal produksi

Jadwal produksi program cerita “Boneka Boned”:

- November-Desember 2006 : Tahap pra produksi
- Januari 2007 : Tahapan produksi
- Februari-Mei 2007 : Tahap pasca produksi

