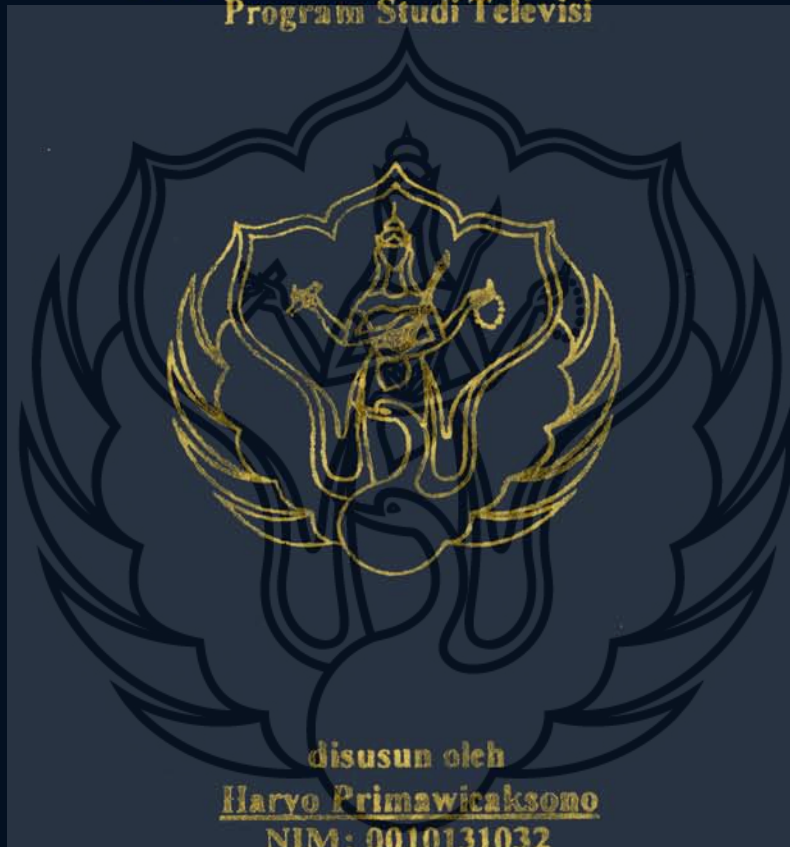


**EKSPLORASI TEKNIK VIDEOGRAFI
UNTUK MENCIPTAKAN KEDALAMAN GAMBAR
PADA PROGRAM CERITA BONEKA BONKI
EPISODE "PETA PETUNJUK"**

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



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

2007

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2154/H/15/07
KLAS	
TERIMA	1/12/07



**EKSPLORASI TEKNIK VIDEOGRAFI
UNTUK MENCIPTAKAN KEDALAMAN GAMBAR
PADA PROGRAM CERITA BONEKA BONKI
EPISODE "PETA PETUNJUK"**

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



JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2007

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diajukan dalam ujian Tugas Akhir Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal _____ dan telah diperiksa, diuji, serta disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Televisi program Studi (S-1) Televisi.

Pembimbing / Penguji I



Lilik Kustanto, S.Sn.

NIP. 132 277 712

Pembimbing / Penguji II



Latief Rakhman Hakim, S.Sn.

NIP. 132 304 804

Cognate



Deddy Setyawan, M.Sn.

NIP. 132 296 358

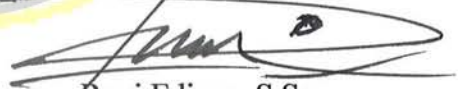
Ketua Program Studi Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn.

NIP. 132 277 712

Ketua Jurusan Televisi



Roni Edison, S.Sn.

NIP. 132 206 678

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP. 131 567 124

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada ALLAH SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga Karya Tugas Akhir ini dengan judul "Eksplorasi Teknik Videografi Untuk Menciptakan Kedalaman Gambar Pada Program Cerita Boneka Bonki Episode Peta Petunjuk" dapat diselesaikan.

Videografi sebagai sebuah bentuk seni yang berkembang, memang sangat menarik untuk dikaji dan didalami, akan tetapi dengan keterbatasan yang ada, masih banyak kelemahan dan kurang-sempurnaan dalam penyelesaian Karya Tugas Akhir ini, untuk itu sumbang saran guna penyempurnaannya sangat diharapkan.

Pendekatan yang berbeda dalam melakukan proses produksi "Program Cerita Boneka Bonki Episode Peta Petunjuk" akhirnya dapat menambah pengalaman dan wawasan baru, sehingga kemampuan dan kekurangannya dapat diketahui.

Disadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, Karya Tugas Akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. ALLAH SWT.
2. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A., Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Alexandri Luthfi R., M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Roni Edison, S.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Lilik Kustanto, S.Sn., selaku Ketua Program Studi S-1 Televisi sekaligus juga sebagai Dosen Pembimbing I, atas segala masukan, koreksi serta bimbingannya.

6. Latief Rakhman Hakim, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak memberikan sumbangsaran dan bimbingan dalam penyelesaian Karya Tugas Akhir ini.
7. Andri Nur Patrio, S.Sn., sebagai Dosen Wali yang selalu memberikan dorongan untuk menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen dan Karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Ibuku Triwulan Poernamawati, Bapakku Ir. Amien Bazar beserta kedua adikku Dhella dan Andy yang telah memberikan doa, semangat dan bantuan dalam penyelesaian Karya Tugas Akhir ini.
10. Bagong Soebarjo beserta Keluarga yang telah bersusah payah memberikan kesempatan dan bimbingan dalam pembuatan boneka, menyusun skenario sekaligus sebagai Sutradara.
11. Beni Kuncung, Mbah Darmo "Sulap Selip", atas kesempatannya dan kesediannya menjadi tokoh utama pada program cerita ini.
12. Seluruh teman-teman di SAV PUSKAT Yogyakarta yang secara tidak langsung mau memberi dan membagi ilmu serta pengalaman selama kegiatan produksi berlangsung. Terimakasih kepada Pak Tri Giovani atas tempat, Mbak Rini atas perijinan alat, Mas Hary sebagai pendamping penggunaan kamera, Mas Nanto Gober sebagai *boom mike*, Mas Budi sebagai penata lampu dan *audio dubber*, Mas Harto sebagai pengawas alat produksi di Studio *In Door* Biru.
13. Kepala Sekolah SMP Taman Dewasa Yogyakarta, serta para orang tua murid (Kevin, Anton, Vita, Cheisara, Ghustinda dan mas Antok) yang telah mengizinkan putra atau putrinya untuk ikut mengisi suara boneka.
14. Penggerak Boneka yaitu Agus, Handoko, Nanda, Suratman, Supri yang secara sabar dan penuh tanggungjawab telah membantu penyelesaian Karya Tugas Akhir ini.
15. Ahmad "*Heavyfolder*" Nuryanto atas bantuannya untuk desain Grafis Bonki.

16. Anak - Anak Sanggar Pager Pring, Jalan Kaliurang KM 6. Gg. Pandega Padma II, Purwosari B.18 a, Sleman yang telah berperan aktif sebagai pemeran pendukung yaitu Anis, Rinda, Devi, Dwi, Andri, Ipin, Seto, Agil, Wahyu, Nike, Kevin, Mita.
17. Sanggar Harapan Mulia, Singosaren, Imogiri, Bantul.
18. Keluarga besar Slankers Fans Club Jogja, Udin, Ajie, Agung Kiwil dan keluarga besar Anak Malam, Adi Gimbal, Nanda Timbul, Handoko.
19. Teman-teman seperjuangan angkatan 2000 di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
20. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian Karya Tugas Akhir ini.
Semoga Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 30 Agustus 2007
Perancang

Haryo Primawicaksono

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang Penciptaan	1
2. Ide Penciptaan	3
3. Tujuan Penciptaan	4
4. Tinjauan Karya	4
5. Kerangka Teori	7
6. Kerangka Konsep	8
7. Metode Penciptaan	10
8. Tahapan Penciptaan	11
9. Peralatan Produksi	14
10. Jadwal Kegiatan	15
BAB II OBJEK PENCIPTAAN	16
1. Deskripsi	16
2. Ringkasan Cerita	16
3. Boneka	17
4. Tema Lagu	18
5. Ilustrasi Musik	18
6. Karakter Tokoh.....	19
7. Elemen Pendukung Objek.....	21

BAB III	LANDASAN TEORI	24
1.	Komposisi Gambar	24
2.	<i>Angle</i> Kamera	25
3.	Ukuran Gambar	27
4.	Arah Pandang Gerak Objek	29
5.	Pergerakan Kamera	30
6.	Penataan Cahaya	32
7.	Efek Lensa Kamera.....	33
8.	Kedalaman Gambar	35
BAB IV	KONSEP KARYA	37
1.	Konsep Estetik	37
2.	Konsep Teknis	39
3.	Peralatan	41
4.	Desain Program	44
5.	Desain Produksi	44
6.	Pelaksana Produksi	45
7.	Desain Produksi Cerita Boneka Bonki	46
8.	<i>Shooting Script</i>	59
9.	<i>Storyboard</i>	69
10.	Realisasi Anggaran Biaya	100
BAB V	PEMBAHASAN KARYA	101
1.	Pra Produksi	101
2.	Produksi	109
3.	Pasca Produksi	110
4.	Analisis Karya	113
BAB VI	PENUTUP	163
1.	Kesimpulan	164
2.	Saran	165
DAFTAR PUSTAKA		166

LAMPIRAN

1. Dokumentasi Kegiatan
2. Desain Kover VCD Karya
3. Undangan Pemutaran Karya Tugas Akhir
4. Desain Poster Karya

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Karakter Tokoh	19
Gambar 02. <i>Angle</i> Kamera.....	25
Gambar 03. <i>Nose Room</i> dan <i>Head Room</i>	29
Gambar 04. <i>Walking Room</i>	30
Gambar 05. <i>Panning</i>	31
Gambar 06. <i>Tilting</i>	31
Gambar 07. Teknik Tata Cahaya.....	33
Gambar 08. Kamera DV CAM DSR 250 -3CCD.....	41
Gambar 09. Lampu <i>Blonde</i> 2000 Watt (<i>Day Light</i>).....	43
Gambar 10. <i>Read Head</i> IANABEAM 800 Watt.....	43
Gambar 11. <i>Storyboard</i>	45
Gambar 12. <i>Scene dan Shoot</i>	112

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Televisi si kotak ajaib, yang juga dapat disebut sebagai media elektronik penyampai pesan berbasis *audio visual*, mempunyai pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan manusia, baik individu, keluarga maupun masyarakat luas, dengan program tayangannya yang sangat beragam untuk dapat mencapai berbagai aspek kehidupan manusia. Pada saat bersamaan, secara serentak, pesan atau informasi yang disampaikan melalui televisi mampu menjangkau jutaan orang.¹ Program tayangan televisi dapat dilihat pemirsa tanpa adanya perbedaan ruang dan waktu, pemirsa dapat menyaksikan program tayangan televisi dari belahan dunia tanpa adanya batasan jarak dan waktu dari yang tinggal di puncak gunung, di pelosok desa maupun di pulau-pulau kecil nan terpencil, bahkan di benua lain bisa melihat tayangan televisi dengan acara dan waktu yang bersamaan. Pemirsa televisi dapat menikmati segala informasi tanpa mengenal batasan usia dan tanpa mengenal strata sosial yang berbeda.

Televisi sebagai bagian dari komunikasi *audio visual*, memiliki jangkauan sangat luas, efektif untuk menyebarluaskan informasi, langsung menyentuh rangsang pandang, rangsang dengar manusia dan menyajikan pengalaman secara langsung kepada pemirsa. Televisi juga merupakan medium yang paling kuat pengaruhnya dalam membentuk sikap, perilaku dan kepribadian baru bagi masyarakat luas, sehingga mampu membentuk kultur atau budaya baru dalam masyarakat.² Berdasarkan karakter tersebut, televisi menyandang tiga fungsi, yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu televisi sebagai media informasi, media hiburan sekaligus sebagai media pendidikan³.

¹ Fahmi A. Alatas, *Bersama Televisi Merenda Wajah Bangsa*, Yayasan Pengkajian Komunikasi Masa Depan (YPKMD), (Jakarta, 1997), p. 45.

² P.C.S Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, Gramedia Widiasarana Indonesia, (Jakarta, 1993), p. 5.

³ Veven Wardhana SP, *Televisi dan Prasangka Budaya Massa*, PT. Media Lintas Inti Nusantara, Untuk Institut Studi Arus Informasi, (Jakarta, 2001), p. 20.

Fungsi televisi sebagai media informasi, pemirsa dapat bebas memilih acara-acara yang disukai dan dibutuhkan. Televisi sebagai media hiburan, dianggap sebagai media yang ringan, murah dan santai dengan segala sesuatu yang mungkin bisa menyenangkan. Televisi sebagai media pendidikan, pesan-pesan edukatif bisa dikemas dalam bentuk program televisi yang secara khusus dapat dirancang sebagai media pendidikan dan pembelajaran.

Stasiun televisi nasional baik pemerintah maupun swasta (antara lain TVRI, RCTI, TPI, SCTV dll.) telah hadir di Indonesia dan sejumlah stasiun televisi daerah (antara lain Jogja TV, RBTB dan lainnya) mulai bermunculan, namun tanggungjawab yang diemban oleh stasiun televisi tidaklah ringan. Selain sebagai media hiburan dan informasi, tidak bisa dihindari stasiun televisi dituntut untuk mengembangkan program yang memuat nilai pendidikan terutama bagi anak-anak yang proses perekaman umumnya menggunakan teknis videografi.

Videografi secara umum sangat erat kaitannya dengan *cinematography* yang terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani yaitu "*kinema*"⁴ yang berarti gerakan dan "*graphoo*" yang berarti menulis⁵. Artinya mempelajari gambar bergerak, sehingga gambar tersebut dapat menyampaikan informasi dan dapat mengkomunikasikan suatu ide tertentu pada pemirsa. Perbedaan terletak pada materi penyimpanan atau media perekaman, film menggunakan seluloid sedangkan *video* menggunakan pita. *Video* adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik *audio* maupun *visual* yang mewakilkan gambar bergerak. *Video* adalah bagian dari sinyal televisi yang dapat disaksikan dan dapat dilihat di layar televisi. Aplikasi umum dari teknologi *video* adalah televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk aplikasi pemrosesan produksi dalam pembuatan program televisi. Perekamannya menggunakan pita magnetis yang tergulung dalam kemasan tertutup atau disebut *cassette* dapat digunakan untuk merekam sinyal gambar serta suara.

⁴ Hasan Sadely, *Ensiklopedi Indonesia*, (Jakarta, 1989), p. 687.

⁵ Hasan Sadely, *Ibid*, p. 1159.

Kata *video* berasal dari kata Latin, yang mempunyai arti "saya lihat".⁶ Secara harafiah *video* dapat diartikan sebagai suatu bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi,⁷ sedangkan *graphoo* yang berarti menulis⁸. Kesimpulan dari pengertian videografi adalah gambar pada pesawat televisi sebagai media elektronik yang berisi bagian-bagian rekaman gambar hidup yang bercerita dengan segala cara untuk mengungkapkan kesan gambar dan suara, perasaan, perwujudan suatu gagasan, pemikiran yang disampaikan kepada khalayak umum.

Kesan kedalaman gambar dapat diciptakan dengan kesan yang berdimensi agar gambar tidak lagi datar (*flat*), dilakukan berbagai upaya untuk memindahkan realitas nyata dari gambar pada layar TV yang secara fisik bersifat dua dimensi, menjadi kesan tiga dimensi dengan memanfaatkan teknik videografi mulai dari tata kamera bersama-sama dengan penggunaan *setting*, efek cahaya, *foreground*, *background*, gerak objek, komposisi, fokus dan jarak⁹.

2. Ide Penciptaan

Gagasan untuk membuat program cerita anak yang mempunyai muatan pendidikan ilmu pengetahuan dengan medium boneka, muncul ketika melihat ketertarikan anak pada tokoh dan cerita boneka di televisi.

Televisi sebagai media komunikasi yang bersifat *audio visual*, menghasilkan gambar bergerak yang cenderung berpusat pada aspek visualitas dan dinamikanya¹⁰. Pengertian yang dikemukakan tersebut, keberadaan shot sebagai bahan dasar gambar yang mempunyai andil yang cukup besar untuk memenuhi nilai estetis dan dinamis pada sebuah layar televisi. Hal ini tidak gampang untuk

⁶ Artikel di <http://www.WikipediaIndonesia.com>, akses 2 Agustus 2007, pukul 00.12 WIB.

⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Balai Pustaka, (Jakarta, 1989), p.1003.

⁸ Hasan Sadely, *Op. Cit.*, p. 1159.

⁹ Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana University Press, (Yogyakarta, 1992), p. 114.

¹⁰ Faruk, *Film dan Video Sebagai Media Ekspresi dan Komunikasi*, makalah Seminar dan Workshop Film dan Video Production, (Yogyakarta, 1996), p. 7.

diciptakan, sehingga perlu dicari referensi yang berkaitan dengan cerita boneka dengan target pemirsa usia anak serta dilaksanakan dengan menggunakan pertimbangan eksplorasi teknik videografi untuk menciptakan kedalaman gambar. Eksplorasi antara ruang, manusia dan boneka yang disatukan ke dalam ukuran sebuah *frame* di mana sudut pandang manusia sebagai objek lebih besar dari pada bonekanya itu sendiri, maka diperlukan suatu pengaturan teknik videografi yang sedemikian rupa agar terbentuk suatu gambar yang ideal dengan pemanfaatan *angle* kamera, tata cahaya, komposisinya, *shoot size* dan *setting*. Potensi inilah yang harus diolah lebih lanjut guna menciptakan kedalaman gambar.

3. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan pembuatan program cerita boneka ini adalah:

- 3.1. Dapat menciptakan komposisi kedalaman gambar yang dihasilkan dari *single* kamera.
- 3.2. Dapat mengeksplorasi teknik videografi untuk menciptakan kedalaman gambar.
- 3.3. Dapat menghadirkan sebuah tayangan hiburan yang positif sekaligus memiliki muatan nilai pendidikan dan sebagai alternatif lain yang layak disuguhkan kepada pemirsa khususnya anak.
- 3.4. Dapat mengaplikasikan tata kamera untuk menciptakan kesan dramatika *video* dengan alur cerita yang menarik dan mudah dimengerti oleh pemirsa.
- 3.5. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan teori penataan kamera yang didapat selama kuliah dan pengalaman praktek yang didapat dari dalam maupun luar kampus.

4. Tinjauan Karya

Beberapa tinjauan karya yang dipergunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan produksi. Pada cerita Boneka Bonki digunakan penokohan manusia serta boneka sebagai objeknya dengan sasaran pemirsanya anak-anak. Hal ini mengacu pada film cerita boneka *Sesame Street*.

Cerita boneka *Sesame Street* ini merupakan film campuran boneka dan manusia, ditujukan untuk anak-anak pra sekolah di bawah lima tahun disutradarai oleh seorang maestro pertelevisian wanita Amerika *Joan Ganz Coony* yang pertama kali ditayangkan di Amerika pada tahun 1967 oleh Stasiun Televisi PBS (*Public Broadcasting Service*). Film ini setidaknya sudah ditonton oleh lebih dari 12 juta anak di 300 stasiun televisi dari 120 negara yang menayangkan acara tersebut hingga tahun ini.¹¹

Tokoh yang memerankan cerita boneka *Sesame Street*, seperti *Ernie* dan *Bert* yang selalu bertengkar karena urusan kecil, *Big Bird* si burung besar berwarna kuning yang selalu bijaksana serta suka menolong teman dan *Count Dracula* si tukang hitung apa saja. Beberapa bagian dari tokoh boneka tersebut, menjadi bagian dari pendidikan orang tua di rumah untuk mengajarkan budi pekerti, perilaku yang baik, cara menghafal kata, mengenal huruf dan warna.¹² Cerita Boneka Bonki mempunyai cerita tentang pengetahuan arah mata angin yang tokohnya Mbah Darmo sebagai tokoh manusia, sedangkan Jabrik, Brindil, Kocil, Trinil, Brita dan Angga merupakan tokoh bonekanya.

Tokoh Mbah Darmo yang lucu dilibatkan sebagai presenter sekaligus sebagai bintang tamu dalam menerangkan arah mata angin. Kelucuan ini diharapkan dapat membuat pemirsa menjadi penasaran dan tertarik mengikuti jalannya cerita. Acauan yang dipergunakan untuk pembanding adalah film boneka anak *Sesame Street* pada *Episode Elmo's Magic Cook Book* atau buku masak yang ajaib, di mana Bintang *Broadway Heater Headley* termasuk *Nich* dan *Alis* ikut serta dalam acara memasak tersebut. Tokoh boneka *Elmo* yang mempertanyakan ketertarikan anak - anak untuk belajar memasak dan dengan sedikit bantuan dari *Genie* si buku kecil memasak, *Elmo* dan teman-teman *Sesame Street* menemukan bagaimana cara memasak kue yang sangat mudah sesuai petunjuk cara memasak *pizza* dan kue lainnya dari *Koki Super Emeril*. Komposisi

¹¹ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*, Grasindo, Penerbit PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, (Jakarta, 2004), p. 56.

visualisasi yang ditampilkan adalah dengan *angle-angle* sederhana yang dikombinasi dengan *medium shoot* dan *close up* dan didukung dengan *background* sederhana, tidak rumit serta *lighting* yang cenderung terang sehingga dimensi dari *lighting* tersebut memberikan suasana yang hidup, serta pergerakan kamera hanya dilakukan pada awal pembuka adegan dalam film cerita *Sesame Street* ini.

Penggunaan kostum boneka dengan warna yang ceria, *background* yang detail seperti penggunaan perbukitan, pepohonan, rerumputan, pagar dan rumah beratap ilalang sekaligus pencahayaannya, mengacu pada film boneka *Andy Pandy*. Film boneka *Andy Pandy* diproduksi oleh *A Cosgrove Hall Film Productions* untuk *BBC Worldwide* dan *Ben Productions LLC MMII*, oleh arahan Sutradara *Tim Harper*. Pada episode "Hari Yang Cerah", bercerita tentang pengalaman *Andy Pandy* bermain di luar rumah bersama teman-teman. Unsur artistik yang ditampilkan pada kostum, sesuai dengan tokoh yang enerjik dan ceria. Pencahayaan disesuaikan dengan waktu yang ditunjukkan dalam alur cerita, seperti penggunaan cahaya biru untuk malam hari. *Background* detail dan rumit dengan warna maron. Teknik pengambilan gambar dalam cerita Boneka Bonki ini, banyak menggunakan *medium shoot* karena banyak melibatkan *background* yang mendukung alur cerita yang mengacu dari cerita boneka *Andy Pandy*.

Teknik penggunaan kamera harus disesuaikan dengan tata cahaya, *background* maupun *foreground* mengacu pada film *Fantasy Adventure King Kong* yang dibuat oleh *Peter Jakson* tahun 2005 yang diproduksi *Universal Studio*. Inti cerita film ini adalah sekelompok pembuat film yang terjebak di Pulau Tengkorak dan harus menghadapi berbagai macam ancaman binatang liar. *Setting* waktu digambarkan pada masa sekitar tahun 1930an dan *setting* tempat mulai dari kota *New York* sampai belantara Pulau Tengkorak yang diceritakan terletak dekat Sumatera. Pada adegan pencarian di hutan belantara, kedalaman gambar dicapai dengan pergerakan kamera yang begitu detail dengan menggunakan *pan* dan *track*, dikombinasikan dengan cahaya yang dominan terang untuk menggambarkan *background* yang jauh atau sebaliknya.

5. Kerangka Teori

Karya ini dibuat dengan mempertimbangkan eksplorasi teknik videografi untuk menciptakan kedalaman gambar yang mengacu pada buku *The Five C'S Of Cinematography* yang ditulis oleh *Joseph V. Marselli*, diantaranya mengulas tentang penggunaan komposisi, serta kamera *angle*. Komposisi adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi dan harmonis secara keseluruhan.¹³

Pertimbangan komposisi dalam bingkai gambar yang dinamis dilakukan untuk menentukan jenis shot, jenis lensa (lensa normal, *tele*, lensa sudut lebar atau *zoom*) dan *filter* lensa yang akan digunakan, bukaan diafragma serta pengaturan lampu untuk mendapatkan efek cahaya yang diinginkan.¹⁴

Dengan membuat objek tertentu akan lebih fokus atau tajam dibandingkan subjek lain, maka akan tercipta suatu kedalaman pada gambar yang akan direkam. *Depth of field* berarti berapa banyak dari subjek yang fokus dan berapa banyak area fokus antara titik terdekat dan terjauh.¹⁵

Mengingat layar televisi memberikan kesan datar (*flat*), maka penataan cahaya diupayakan agar mampu mendapatkan kesan tertentu sehingga dapat menyentuh emosi pemirsa dalam arti mampu memperjelas adanya jarak, ruang, kepadatan dan unsur-unsur bentuk dari objeknya. Tujuan penataan cahaya sebenarnya adalah untuk memberikan penerangan kepada objek yang diambil gambarnya dengan kamera, meskipun demikian penerangan tersebut tidak hanya sekedar penerangan, tetapi dapat memberikan dukungan kepada penciptaan kesan tertentu. Sebab penataan cahaya bukan hanya untuk memberikan penyinaran agar objek yang diambil dengan kamera akan dapat menghasilkan gambar yang baik, sebab dengan pencahayaan dapat membantu mempengaruhi emosi pemirsa, pencahayaan yang banyak pada bagian yang gelap, dapat memberikan kesan efek

¹³ Joseph V. Marselli, "*The Five C'S Of Cinematography*" *Motion Picture Filming Techniques Simplified*, Penerbit Cine / Grafic Publications Hollywood, (California, 1977), p. 409.

¹⁴ Marseli Sumarno, *Dasar Dasar Apresiasi Film*, PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia, (Jakarta, 1996), p. 51.

¹⁵ Artikel di http://www.Chanel4_com-film-JhonMathienson-DirektorOfPhotografi4.htm, akses 5 Maret 2007, pukul 00.15 WIB.

dramatis dan dapat memberikan kesan misterius, sebaliknya pada pencahayaan yang banyak bagian terang, menggambarkan keadaan yang riang gembira.¹⁶

Angle kamera (sudut pandang), merupakan sudut pandang pemirsa, lensa kamera adalah merupakan mata pemirsa. Penempatan kamera akan menentukan sudut pandang pemirsa dan wilayah yang dilihat oleh pemirsa. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dan kedalaman gambar pada suatu cerita.

6. Kerangka Konsep

Menciptakan kedalaman gambar pada teknik videografi agar tidak terkesan datar (*flat*) dan untuk menghidupkan objek mati berkesan hidup, maka perlu didukung dengan videografi yang baik, sehingga dapat mendekatkan alur cerita pada kenyataan sesungguhnya. Kedalaman gambar yang sesuai dapat diciptakan dengan kaidah estetika dari sebuah karya seni, maka perlu mengeksplorasi serangkaian konsep yang disusun dalam sebuah cerita dengan mempertimbangkan komposisi gambar, *angle* kamera, *setting*, properti, tata suara, tata lampu dan objeknya. Materi cerita disusun dengan konsep sederhana, bernuansa hiburan dan ada muatan pendidikan yang disisipkan tanpa terkesan menggurui, lucu sekaligus tegang. Imajinasi anak dibiarkan mengalir sekaligus berproses agar dapat belajar mengenal arah mata angin dengan mudah dan benar.

Dialog-dialognya dibangun lebih diutamakan dengan aksen tegas dan jelas, tetapi mempunyai ciri khas tokoh yang sejenis untuk memperkuat karakter, setidaknya ada kesan yang membekas kepada anak sehingga anak dapat mudah mengingat, menghafal dan mengerti karakter yang diciptakan tersebut.

Unsur gambar sebagai objek penciptaan, dibuat untuk dapat mengarahkan perhatian pemirsa pada objek yang ditampilkan, sehingga dapat memberi efek psikologis pada pemirsa, seakan-akan menjadi ikut terlibat dalam setiap adegan.¹⁷ Untuk itu, pengambilan gambar shot demi shot akan lebih banyak menggunakan *close up* dan *medium shoot*.

¹⁶ Darwanto Sastro Subroto, *Op. Cit*, p. 383.

¹⁷ Darwanto Sastro Subroto, *Op. Cit*, p. 134.

Pengambilan gambar dengan *close up*, dilakukan untuk penekanan-penekanan dialog yang menonjolkan ekspresi tokoh sehingga dapat membangun sebuah karakter tokoh pada suatu adegan dan dapat mempengaruhi emosi pemirsa. *Medium shoot* digunakan dalam pengambilan gambar sejumlah tokoh. Sedangkan *long shoot* digunakan untuk menangkap keseluruhan objek pada satu adegan.

Penataan cahaya dilakukan dengan mempertimbangkan keseimbangan arah, intensitas serta tingkat pancaran cahaya, sehingga dapat menciptakan kesan kedalaman ruang, membentuk sosok latar subjek dalam membangun emosi pemirsa. Tiga pilar penting yang digunakan dalam penataan cahaya pada cerita Boneka Bonki yaitu *key light*, *fill light* dan *back light*.

Konsep teknik lebih bertujuan untuk mendukung konsep estetika dan konsep tata artistik serta kelancaran pelaksanaan produksi. Menurut Fred Wibowo dalam *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*, dinyatakan bahwa hasil produksi dengan peralatan yang berkualitas akan menghasilkan gambar yang berkualitas.¹⁸ Sehingga dalam kegiatan produksi cerita Boneka Bonki digunakan peralatan-peralatan yang memadai kualitasnya.

Kamera yang digunakan sebagai pendukung teknik adalah *single* kamera DV CAM DSR 250-3 CCD. Jenis lensa yang digunakan adalah *zoom lens* (12 x *optical zoom*). Penempatan posisi lensa menyesuaikan dengan jarak gambar yang diinginkan. Kelebihan yang dimiliki 3 CCD (*Charge Coupled Device*) adalah garis-garis dimensi pada sebuah elemen yang peka terhadap cahaya, dimana cahaya tersebut terbentuk menjadi sebuah garis-garis elektrik yang proporsional dengan garis-garis yang lainnya. Garis-garis pada layar televisi yang tergabung menjadi satu sehingga membentuk titik-titik yang memiliki dimensi dan mampu menangkap gambar dengan resolusi yang tinggi pada *level high dencity TV*.¹⁹

¹⁸ Fred Wibowo, *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*, PT. Grasindo, (Jakarta,1997), p. 189.

¹⁹ Bob Pank. *The Digital Fact Book*, Quantel R & D For Their Co-Operation And Many Contributions, (Quantel, 2002), p. 35.

7. Metode Penciptaan

Boneka Bonki secara garis besar dibuat sesuai dengan apa yang tertulis di dalam naskah, dengan metode pemberian hiburan yang bermuatan pendidikan tentang pengetahuan bagaimana memahami arah mata angin menggunakan medium boneka dengan sasaran pemirsanya adalah anak-anak.

Boneka digerakkan dengan kedua tangan. Tangan kanan memegang pengkait mulut boneka (untuk *lipsync*), tangan kiri memegang kedua tangan boneka. Boneka dibuat dari bahan kain, bagian kepala boneka dibuat dari spon ati dilapisi kain. Pewarnaan pada karakter kepalanya menggunakan warna posteral.

Konsep tata artistik ini terdiri dari *setting* dan properti yang berfungsi memperkuat *setting* panggung agar tercipta suasana yang tidak membosankan. Menurut Darwanto Sastro Subroto, tata artistik merupakan suatu perkerayaan seni untuk mendukung keberhasilan pembuatan suatu acara.²⁰ Tata artistik dikerjakan dengan gaya dekoratif, mengambil *background* situasi alam pedesaan, diwujudkan dalam bentuk miniatur. Adapun elemen pendukung tata artistik, meliputi :

Setting sebagai dekorasi, divisualisasikan dengan segala sesuatu yang mengelilingi boneka termasuk *background* dan *foreground* yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam melakukan gerakan kamera pada setiap adegan demi adegan, sehingga terbentuk suatu kewajaran, bisa menghidupkan suasana yang tampak alami sesuai dengan tuntutan naskah.²¹

Properti merupakan bagian dari *setting*, dengan bantuan properti, *setting* dapat dibangun sesuai dengan tuntutan naskah. Agar *setting* bisa memberikan gambaran yang utuh maka harus dipilih properti yang sesuai dan cocok.²² Penggarapan *setting* dekorasi cerita Boneka Bonki mengambil referensi dari panggung ketoprak tonil yang dimensional. *Background* yang digunakan hanya satu layar berupa gambar awan. Adapun beberapa properti yang digunakan dalam setiap episode disesuaikan dengan kebutuhan, yang meliputi :

²⁰ Darwanto Sastro Subroto, *Op.Cit*, p. 405.

²¹ Darwanto Sastro Subroto, *Ibid*, p. 412.

²² Darwanto Sastro Subroto, *Ibid*, p. 420.

Panggung Seting 1. dataran tinggi , rumah , gunung.

Panggung Seting 2. pepohonan , pagar, semak perdu , rerumputan.

Panggung Seting 3. sebagai *foreground*, batu, pohon.

Kesan kedalaman dapat ditimbulkan bila pengambilan gambar dilakukan untuk mengalihkan jarak ruang ke dalam gambar. *Setting* panggung boneka yang relatif kecil serta terbatas ruang gerakanya, maka untuk memudahkan pengambilan sudut gambar berbeda, digunakan *single* kamera yang dipadukan dengan unsur *lighting* serta perlakuan berbeda untuk setiap sudut pengambilan gambarnya.

Pertimbangkan tentang prinsip-prinsip dasar dan penataan kamera untuk membelah naskah menjadi *storyboard* memerlukan pematangan konsep. Konsep ini kemudian diolah menjadi ukuran gambar (*shoot size*). Tiap *shoot* akan ditempatkan pada posisi yang baik bagi pandangan pemirsa serta memiliki kedalaman makna, baik melalui gerakan kamera dan juga *shoot-shoot* yang dapat mewakili cerita yang akan disampaikan kepada pemirsa.

8. Tahapan Penciptaan

8.1. Pra Produksi

Pra Produksi adalah tahapan perencanaan kegiatan yang dilakukan sebelum proses produksi berlangsung, meliputi pengembangan ide, studi dan riset, pembentukan tim produksi, *pre planning meeting* serta *pre production meeting*. Pada tahap ini dibahas secara rinci segala sesuatu yang menyangkut persiapan, pelaksanaan, jadwal kegiatan, peralatan dan anggaran. Tahapan pra produksi ini penting, sebab apabila tahapan ini dilaksanakan dengan baik, seluruh kegiatan produksi akan dapat dikerjakan dengan lancar. Rangkaian pra produksi meliputi:

a. Menyusun Konsep Visual

Konsep visual disusun setelah sutradara memberikan naskah, kemudian dilakukan riset peninjauan karya, penyusunan data-data sementara, hingga menyatukan visi serta misi dengan sutradara untuk dapat menangkap isi dan maksud dari konsep cerita yang sutradara

inginkan, kemudian dirancanglah *breakdown script*, *storyboard* dan *floor plan* sebagai bahan tahapan akhir sebuah naskah.

b. Rencana Anggaran Biaya

Rencana anggaran biaya adalah perhitungan perkiraan biaya yang akan dibutukan dari masing-masing unit untuk kegiatan pra produksi, produksi dan pasca produksi seperti untuk keperluan sewa alat, sewa tempat, transpor, konsumsi, editing dll.

c. Kerabat Kerja

Proses pra produksi, dilakukan dengan melakukan kegiatan produksi dan pasca produksi yang dilaksanakan dilaksanakan secara kolaborasi antar kerabat kerja yang masing-masing mempunyai kemahiran, keahlian, ketrampilan sesuai bidang tugasnya .

d. *Hunting* Lokasi

Mencari tempat/ruangan yang cukup untuk merealisasikan pelaksanaan produksi dengan mempertimbangkan tersedianya sumber daya listrik, kemudahan membuat *setting* boneka, kemudahan menyimpan perlengkapan pendukung dan kemudahan kelancaran pengambilan gambar.

e. *Hunting* Alat

Kegiatan ini merupakan proses mencari dan mendata alat yang akan dibutuhkan pada saat proses produksi berlangsung (jenis alat yang dibutuhkan, pemilik alat dan sistem sewa atau peminjaman).

f. *Dubbing*

Kualitas vokal untuk mendapatkan dialog yang baik perlu diadakan beberapa kali latihan. 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 dengan khas tokoh.

Hasil vokal yang maksimal kemudian digunakan sebagai panduan dalam menggerakkan boneka, maka perekaman suara (*dubbing*) dilakukan di dalam ruang studio. Hal ini penting untuk mempermudah proses *editing*.

8.2. Produksi

Produksi merupakan proses merubah sebuah naskah menjadi tahapan pelaksanaan *shooting* sampai menjadi bahan *audio visual* untuk diolah pada tahap pasca produksi. Setelah tahapan persiapan dan *blocking* kamera, *blocking lighting*, set properti pada lokasi *shooting* sudah tersusun dengan baik, maka proses pengambilan gambar dan suara mulai dilakukan. Proses pengambilan gambar merupakan bagian terpenting dalam menentukan hasil akhir dari sebuah produksi. Penggunaan kamera pada proses produksi ini menggunakan jenis kamera DV CAM DSR 250-3 CCD.

8.3. Pasca Produksi

Editing merupakan kegiatan pasca produksi dan berlangsung setelah tahap proses pengambilan gambar sudah selesai. Editing merupakan suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian shot demi shot, sehingga mampu menunjukkan kontinuitas gambar menjadi rangkaian cerita utuh sesuai yang dikehendaki naskah. Pada proses ini penata kamera dengan sutradara akan mendampingi editor untuk menciptakan sebuah karya yang diinginkan.

Pertama kali yang dilakukan pada saat proses editing adalah *logging* gambar, yaitu melihat secara keseluruhan gambar yang telah direkam dan mencatat shot-shot dari setiap adegan. Setelah pelaksanaan *logging*, editor melakukan *editting off line*, *editting on line* dan *mixing*.

Keberhasilan seorang editor dalam melakukan editing dapat dirasakan apabila gambar yang dikemas menjadi bentuk cerita yang artistik dan utuh. Hal ini dapat disiasati dengan perpindahan adegan ke adegan dan dari satu shot ke shot lain dalam tempo yang tepat.

9. Peralatan Produksi

9.1. Camera Equipment

- a. Kamera DV CAM DSR 250-3 CCD, 1 buah
- b. Boom Mike Sennheiser, 1 buah
- c. Kabel Boom Mike, 1 buah
- d. Monopod Boom Mike, 1 buah
- e. Head Set, Sennheiser, 1 buah
- f. Tripot, 1 buah
- g. Kaset Mini DV, 5 buah
- h. TV Monitor 9"+ RCA +Stabilizer

9.2. Lighting Equipment

- a. Blonde IANABEAM 2000 W, 2 buah
- b. Read Head IANABEAM 800 W, 6 Buah
- c. Master Timing, Smooting Dimer / Equalizer Lighting, 1 buah
- d. Dimer Light 1000 W, 5 buah
- e. Kino flow 220 W, 1 buah
- f. Tripot lampu 8 buah
- g. Filter lampu CTO,CTB, dan Kertas Karton Hitam.

9.3. Technical Equipment

- a. Sumberdaya listrik
- b. Mobil pick-up
- c. Kabel Roll 5 buah @ 15 m
- d. Terminal kabel untuk tata lampu.

9.4. Editing Equipment

- a. Digital Video Recorder, 1 buah
- b. Komputer, 1 unit
- c. Editing Card,
- d. Hard Disc
- e. Software Adobe Premiere 6,5

- f. *Software Adobe After Effect 6,5*
- g. *Software Adobe Audition*
- h. *Monitor, 2 buah.*

10. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	2006				2007							
		Sep	Okt	Nop	Des	Jan	Peb	Mrt	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1.	Persiapan Skenario												
2.	Pembuatan Proposal												
3.	Seminar Proposal												
4.	Perijinan dan Hunting Alat												
5.	Persiapan Properti dan Boneka												
6.	<i>Creative Meeting</i>												
7.	Pelatihan Pemain Boneka												
8.	Produksi												
9.	Pasca Produksi												
10.	Revisi												