

JURNAL
PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI INSTRUKSIONAL
EPISODE “TATA RIAS WAYANG PUNAKAWAN”
(“MAKE IT UP”)

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



Disusun Oleh :

Shahera Dewa Puspitasari
1110527032

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

2016

ABSTRAK

Karya seni audio visual program instruksional “Make It Up” ini bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat serta mengajarkan tata cara mengaplikasikan *make up* melalui media televisi. Objek penciptaan karya seni ini adalah *make up* karakter wayang Punakawan. Program Instruksional ini memberikan instruksi tata cara, tips, dan *trick* dalam ber- *make up* sehari – hari, *make up korektif*, *make up panggung* dan *make up* karakter.”*Make It Up*” akan dikemas secara menarik dan atraktif sehingga penonton dapat belajar dengan cara menyenangkan.

Episode “Tata Rias Tokoh Wayang Punakawan” selain bertujuan untuk menjelaskan *step by step* dan cara merias karakter, juga untuk memberikan pengetahuan penonton khususnya kepada generasi muda mengenai karakter wajah dan kostum tiap anggota Punakawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Selain itu juga mengenalkan watak dari setiap karakter Punakawan. Program instruksional ini lebih bersifat ringan dan menyenangkan untuk disimak, karena secara *visual* dipadukan dengan desain grafis yang berwarna- warni dan unsur pendukung lain seperti teks, efek dan transisi agar tidak terkesan kaku dan menarik. Program ini juga akan menggunakan narasi sebagai pembuka program dan penjelasan dari instruktur untuk mendukung *visual* agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas ditangkap oleh penonton.

Kata Kunci : Program Instruksional, *Make Up*, Punakawan

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Besarnya pengaruh media televisi menjadi salah satu media modern yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber ilmu pengetahuan dan pendidikan. Fungsi edukasi media televisi bisa lebih optimal di banding jenis media massa lain karena sifat khas yang dimiliki oleh media itu sendiri yaitu *audio visual*. Program yang dikemas dalam media *audio visual* merupakan media yang memberikan informasi terbesar bila dibandingkan dengan informasi yang diberikan media lainnya yakni media cetak maupun radio. Media cetak hanya menyampaikan dengan media visual (gambar) sedangkan media radio hanya menyampaikan lewat *audio* (suara).

Pemanfaatan media televisi dibutuhkan untuk memberikan sajian informasi dan ilmu pengetahuan yang berkualitas kepada masyarakat. Program televisi instruksional menjadi salah satu sarana yang tepat untuk mengajarkan ilmu pengetahuan baru dan menambah wawasan pendidikan serta referensi kepada masyarakat. Program acara instruksional ini tidak hanya mengandung unsur pendidikan saja tetapi juga mengandung unsur-unsur lainnya, misalnya mengandung unsur hiburan atau penerangan. Siaran pendidikan tekanannya pada pendidikan, sedang hiburan dan penerangan sebagai pelengkap. Karenanya format program instruksional tersebut cukup diminati masyarakat.

Di dalam kehidupan sehari-hari *make up* atau tata rias pada umumnya sangat diperlukan terutama oleh kaum wanita, baik itu para remaja, atau sebagai ibu rumah tangga, dan terlebih bagi para wanita yang bekerja atau berprofesi sebagai karyawan. Namun untuk tata rias wajah untuk keperluan seperti ini pemakaiannya tidak harus berlebihan dan apabila dilakukan dengan cara dan penggunaan bahan yang tepat akan mengubah penampilan sehari-hari yang wajahnya biasa saja akan menjadi lebih

cantik dan menarik, sehingga membuat akan membuat lebih percaya diri pada penampilannya, dan tata rias wajah ini seperti ini dapat disebut dengan *corrective make up*.

Di dalam dunia panggung dan film tata rias adalah salah satu sarana penunjang dalam sebuah pertunjukan, baik itu untuk seni *fashion show*, film, seni drama, seni tari, ketoprak maupun pada wayang orang. Adapun tata rias yang digunakan di dalam seni pertunjukan atau film tersebut bentuknya berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan pertunjukan atau film tersebut yang diharapkan lewat perubahan wajah maka pemain akan mampu mendukung karakter yang diperankan.

Make up wayang dimaksudkan untuk menampilkan watak/ karakter tertentu bagi seorang aktor atau aktris di panggung, rias wajah ini bertujuan untuk membuat wajah menyerupai muka watak yang dimainkan. Untuk mengungkapkan gambar wajah tersebut dapat dikakukan *make up* wajah yang menonjolkan karakter secara realistis maupun nonrealistis. Garis yang digunakan pada rias wayang biasanya garis- garis tegas dan tebal, dengan warna yang mencolok dan kontras.

Pengenalan tentang kebudayaan wayang ini sengaja diselipkan melalui program ini yang mengambil segmentasi anak muda, karena belajar dan mengerti kebudayaan bangsa khususnya wayang yang penuh dengan pelajaran budi pekerti bisa melalui media apa saja termasuk instruksional *make up*, dimana *make up* sendiri sedang banyak digandrungi banyak anak muda terutama remaja putri dan orang- orang yang memiliki hobi bereksplorasi dengan *make up*. Namun demikian tidak menutup kemungkinan semua lapisan masyarakat baik wanita maupun lelaki dapat menikmati dan memperoleh ilmu serta wawasan baru mengenai dunia tata rias.

Masyarakat Indonesia dan khususnya yang memiliki budaya wayang, mereka mengenal dan mengerti serta memahami wayang. Bagi sebagian pendukung wayang atau para budayawan bahwa memahami wayang berarti dapat mengenali kehidupannya sendiri. Lakon- lakon yang

ditampilkan seolah-olah menggambarkan kehidupan manusia sendiri. Tidak jarang dalam kehidupan mereka mengidentifikasikan dirinya dalam tokoh-tokoh wayang tertentu, dan bercermin pada karakter tokoh-tokoh wayang, untuk melakukan perbuatan dalam kehidupannya.

Wayang sering dipandang sebagai bahasa simbol dari kehidupan yang bersifat rohaniah dari pada lahiriah, wayang mengandung konsepsi yang digunakan sebagai pedoman sikap perbuatan dari masyarakat tertentu. Konsepsi-konsepsi itu tersirat dalam pertunjukkan wayang, sikap pandangan terhadap hakikat hidup asal dan tujuan hidup, hubungan manusia dengan Khaliknya, hubungan manusia dengan manusia, serta hubungan manusia dengan alam.

Wayang sebagai salah satu bentuk kesenian tradisi telah meresap di hati masyarakat Jawa pendukung pewayangan, tidak hanya dari segi tontonan saja namun wayang lebih dihayati sebagai tuntunan atau *piwulang* kehidupan.

Generasi muda jaman sekarang pada umumnya kurang mengenal dan memahami wayang, karena wayang semula diciptakan untuk kalangan orang dewasa (*kasepuhan*). Seperti yang diungkapkan Solichin dalam bukunya bahwa salah satu tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam budaya wayang adalah minat generasi muda yang menurun. Masa depan pewayangan sangat tergantung pada generasi muda Indonesia, karena itu perlu upaya untuk menarik mereka gemar wayang. Semua tata nilai yang terkandung dalam Pancasila terdapat dalam wayang, tentu saja aplikasinya tidak secara fulgar, tetapi secara simbolis melalui tema cerita, karakter tokoh, dan ungkapan pementasan yang dilakukan oleh dalang. Di samping itu, wayang juga memberikan media hiburan dan propaganda yang bermartabat dan berbudaya luhur.

Melalui wayang khususnya tokoh Punakawan juga diajarkan budi pekerti. Contohnya pada adegan *gara-gara* sering ditampilkan ajaran tentang kepemimpinan. Petruk membawakan tembang *macapat* Serat Wedhatama yang berisikan nasehat tentang kehidupan. Semar juga sering

mengemukakan nasehat- nasehat baik untuk meluruskan suatu permasalahan.

B. Ide Penciptaan

Ide dalam menciptakan karya seni ini tercipta adalah berawal dari hobi dan ketertarikan bereksperimen serta mempelajari berbagai macam jenis *make up* dari mulai *make up* korektif, *make up* efek, dan *make up* karakter. Dari hobi dan pengalaman ini kemudian dikembangkan dan dibagikan kepada masyarakat untuk dijadikan media informasi, hiburan dan edukasi sehingga menjadi sebuah tema program televisi dengan format program instruksional. Program instruksional yang ditayangkan di televisi kebanyakan adalah program instruksional memasak, meski saat ini sudah mulai merambah ke bidang *fashion*. Program instruksional "*Make It Up*" ini dibuat untuk mengenalkan, mengingatkan, dan menumbuhkan kecintaan generasi muda terhadap wayang Indonesia melalui media instruksional *make up*. Melalui program ini penonton diajarkan cara merias karakter wajah sambil belajar mengenali wajah dan bentuk dari tokoh Punakawan. Program ini dapat dinikmati para pecinta *make up* maupun masyarakat pada umumnya terutama kalangan muda agar menambah pengetahuan dan memberikan inspirasi seputar dunia tata rias.

Beberapa stasiun televisi menyuguhkan program instruksional seperti *D' Tutorial. Craft, fashion*, dan kecantikan dijadikan tema utama dalam program instruksional ini. Program acara "*Make It Up*" merupakan program instruksional yang menyajikan informasi dan memberikan instruksi dalam bidang *make up*. Judul program "*Make It Up*" berasal dari kata *make up* dan *make it*, yang berarti mengajak penonton untuk belajar cara menggunakan *make up*. Dalam program "*Make It Up*" ini akan diwujudkan menjadi program instruksional yang modern dan kekinian dengan warna- warna yang cerah serta teks sebagai pendukung keindahan gambar dan informasi. Program instruksional ini akan menyajikan intruksi,

tata cara, ilmu pengetahuan dan tips dalam membuat tata rias untuk keperluan pertunjukan maupun film.

Belajar *make up* atau tata rias tidaklah sulit, diperlukan ketelitian dan ketekunan untuk mempelajarinya. Mempelajari cara dan teknik dalam ber-*make up* juga berguna selain untuk diri sendiri juga untuk orang lain. Seiring berkembangnya industri pertelevisian dan perfilman jasa *make up artist* juga semakin banyak dicari, belum lagi kebudayaan Indonesia seperti seni tari, *kethoprak*, prosesi adat, dan wayang orang membutuhkan *make up* dari mulai *make up* korektif hingga *make up* karakter. Terutama tata rias untuk wayang orang, bentuk tubuh serta tampang muka sebisa mungkin sesuai dengan ciri khas karakter yang dimainkan. Salah satu karakter dalam wayang orang yang memiliki ciri khas kuat dan menonjol adalah tokoh Punakawan yang terdiri dari Semar, Bagong, Gareng dan Petruk. Tokoh empat Punakawan tersebut memiliki karakter *gecul*, yaitu tipe karakter yang berwajah lucu. Karenanya dibutuhkan *make up* khusus untuk membentuk ekspresi lucu dari karakter Punakawan.

Karena Punakawan memiliki karakter wajah yang unik dan khas, selain itu untuk mengingatkan kembali atau memperkenalkan kepada masyarakat tentang sosok Punakawan tokoh wayang khas Indonesia. Ide ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah acara televisi program instruksional karena kecintaan terhadap dunia *make up* (tata rias) agar dapat membagi ilmu dan pengetahuan tentang tata cara ber-*make up* yang diharapkan dapat bermanfaat nantinya.

C. Tujuan dan Manfaat

Program acara yang dirancang tentu memiliki tujuan dan manfaat.

1. Tujuan

Menciptakan Program Instruksional yang mudah digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat :

- a. Memberikan pengetahuan tentang tata rias kepada penonton.
- b. Membuka wawasan penonton mengenai dunia tata rias.
- c. Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang *make up* karakter Punakawan melalui program tv instruksional.
- d. Menjelaskan kepada penonton cara pembuatan *make up* karakter Punakawan melalui program tv instruksional.

D. Objek Penciptaan

1. Punakawan

Punakawan merupakan tokoh-tokoh dalam pewayangan yang berbentuk aneh dan lucu, termasuk watak dan tingkah polahnya. Tokoh wayang ini tidak ada dalam cerita wayang versi mitologi Hindu seperti Ramayana atau Mahabharata. Secara umum, Punakawan terdiri dari empat tokoh. Yaitu Semar, Nala Gareng, Petruk, dan Bagong. Sekarang mari kita mengenal lebih dekat dengan keempat tokoh Punakawan. Dalam program instruksional ini terinspirasi dari Punakwan yang berbentuk wayang orang. Dalam kamus besar bahasa Indonesia wayang orang disebut juga dengan *wayang wong* (bahasa Jawa) adalah wayang yang dimainkan dengan menggunakan orang sebagai tokoh dalam cerita wayang tersebut. Wayang orang diciptakan oleh Sultan Hamangkurat I pada tahun 1731.

Sesuai dengan nama sebutannya, wayang tersebut tidak lagi dipergelarkan dengan memainkan boneka-boneka wayang (wayang kulit yang biasanya terbuat dari bahan kulit kerbau ataupun yang lain), akan tetapi menampilkan manusia-manusia sebagai pengganti boneka-boneka wayang tersebut. Mereka memakai pakaian sama seperti hiasan-hiasan yang dipakai pada wayang kulit. Supaya bentuk muka atau bangun muka mereka menyerupai wayang kulit (kalau dilihat dari samping), sering kali pemain wayang orang ini diubah atau dihias mukanya dengan tambahan gambar atau lukisan.

2. *Make Up*

Terdapat beberapa bentuk kosmetika salah satunya adalah *make up*. *Make up* didefinisikan sebagai produk kosmetika berwarna yang artinya bila digunakan pada tubuh atau bagian tubuh tertentu akan menghasilkan warna. Beberapa contoh dari *make up* adalah *lipstick*, *mascara*, *eyeliner*, *eye shadow*, dan *blush on*. *Make up* sangat identik dengan perempuan meskipun pengguna *make up* tidak menutup kemungkinan adalah laki-laki dan diyakini sebagai sarana untuk membuat penampilan menjadi lebih menarik.

Menurut Korichi, Pelle-de-Queral, Gazano, dan Aubert (2008) *make up* secara psikologis memiliki dua fungsi yaitu fungsi *seduction* dan *camouflage*. Fungsi *seduction* artinya individu menggunakan *make up* untuk meningkatkan penampilan diri. Umumnya individu yang menggunakan *make up* untuk fungsi *seduction* merasa bahwa dirinya menarik dan menggunakan *make up* untuk membuat lebih menarik. Fungsi *camouflage* artinya individu menggunakan *make up* untuk menutupi kekurangan diri secara fisik. Umumnya individu yang menggunakan *make up* untuk *camouflage* merasa dirinya tidak menarik sehingga perlu menggunakan *make up* untuk membuat menarik. Sedangkan tata rias wajah tv, film, dan panggung adalah rias wajah yang bertujuan untuk mewujudkan karakter pemain. Tujuan dari tata rias adalah :

- a. Sebagai perubahan karakter wajah dasar
- b. Sebagai bentuk desain *make up* untuk melengkapi penampilan wajah secara keseluruhan dan menambah daya Tarik.
- c. Merubah karakter wajah secara keseluruhan untuk penampilan secara total.

3. Tata Rias Wayang

Tata rias wayang adalah untuk menampilkan watak/ karakter tokoh wayang tertentu bagi seorang aktor dan aktris di panggung. Rias wajah karakter wayang dimaksudkan untuk membantu *aktor* menggambarkan

suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai peranan tokoh wayang yang akan dimainkan. Untuk mengungkapkan gambaran watak tersebut dapat dilakukan rias wajah yang menonjolkan secara realistis maupun nonrealistis.

Tata rias dalam pertunjukan wayang wong memiliki fungsi pokok misalnya bisa merubah secara total dari wajah asli menjadi bentuk wajah yang dikehendaki dalam keperluan pentas misal manusia menjadi kera, raksasa, burung, dan sejenisnya. Juga sebagai bantuan bila tata rias wajah digunakan tidak merubah banyak bentuk wajah hal itu hanya sekedar mempercantik wajah saja.

Rias wajah karakter wayang mempunyai ciri- ciri :

- a. Garis- garis wajah yang tajam. Karena rias karakter wayang biasanya dilihat hasil riasannya itu dari jarak jauh maka rias yang dibentuk harus menggunakan garis- garis yang tebal. Selain itu garis yang tebal juga dapat menonjolkan bentuk bagian tubuh yang diinginkan. Garis tebal ini digunakan untuk mengkoreksi bagian muka pemain/ aktor sehingga memunculkan karakter yang berbeda dari penampilan aktor tersebut. Memunculkan karakter tidak hanya didukung oleh rias wajah saja tetapi pemain atau aktor tersebut harus dapat membawakan tokoh atau karakter tersebut di atas panggung.
- b. Warna- warna yang dikenakan dipilih yang menyolok dan kontras. Agar lebih menonjolkan watak atau karakter wayang yang diinginkan pada rias karakter wayang yang dipilih juga menggunakan warna- warna yang mencolok. Hal ini dikarenakan dapat menambah kekuatan karakter yang ditampilkan. Misalnya saja ketika memerankan tokoh bengis atau angkara murka, agar mewujudkan karakter itu maka wajah dirias merah merona, dan kemudian diberi garis- garis tebal hitam. Contoh lain apabila kita ingin menonjolkan karakter yang baik hati, harus menampilkan wajah yang seanggun mungkin. Walau tidak

menutup kemungkinan ada tokoh yang buruk rupanya tetapi baik budi pekertinya.

- c. Alas bedak yang digunakan lebih tebal. Rias karakter wayang sedikit berbeda dengan rias sehari-hari, jika rias karakter wayang harus menampilkan karakter tokoh wayang yang dibawakan tetapi jika rias sehari-hari mungkin menonjolkan kelebihan masing-masing. Sehingga rias karakter wayang kemungkinan harus merubah wajah agar dapat memunculkan karakter wayang yang diinginkan. Selain itu pementasan wayang biasanya dilihat dari jarak jauh. Hal ini yang menyebabkan rias karakter wayang harus menggunakan bedak yang agak tebal. Biasanya bedak yang digunakan memang khusus untuk pementasan di panggung.

E. Landasan Teori

1. Instruksional

Televisi memiliki sifat mudah mempengaruhi penontonnya dalam hal sikap, tingkah laku dan pola pikir. Hal ini sangat mendukung ketika dijadikan sebagai media edukasi siaran pendidikan baik yang disiarkan melalui radio maupun televisi ada dua macam. (Subroto, 1995 : 100). Siaran pendidikan pertama adalah siaran pendidikan sekolah, dari tingkat taman kanak-kanak sampai dengan para mahasiswa sekolah tinggi. Acara siaran pendidikan jenis ini erat sekali hubungannya dengan kurikulum sekolah yang berlaku, jadi sarana pendidikan jenis ini memiliki target penonton terbatas.

Kemudian siaran pendidikan yang kedua adalah siaran pendidikan sepanjang masa. Berbeda dengan siaran pendidikan sekolah atau siaran pendidikan yang berlandaskan kurikulum acara pendidikan yang termasuk dalam klasifikasi ini dilandasi oleh nilai-nilai pendidikan saja, dan menjadi sasarannya adalah khalayak umum. Hanya saja khalayak dibagi menurut tingkatan tertentu. Misalnya usia, jenis kelamin, agama,

pendidikan, dan sebagainya. Sehingga tayangan jenis ini memiliki jangkauan yang lebih luas untuk target penonton dibanding dengan siaran pendidikan sekolah.

Berdasar pernyataan diatas maka program “*Make It Up*” dapat tergolong dalam program siaran pendidikan sepanjang masa karena tidak mengacu pada kurikulum.

2. Penyutradaraan

Keberhasilan suatu program televisi ditentukan oleh sutradara. Sutradara televisi adalah seseorang yang menyutradai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari pra hingga pascaproduksi, baik untuk drama maupun nondrama dengan lokasi di studio (*indoor*) maupun alam (*outdoor*) dan menggunakan sistem produksi *single* dan / atau multi kamera. (Naratama, 2004 : 15)

Memproduksi sebuah program televisi membutuhkan beberapa tahapan yang harus dilakukan supaya semuanya berjalan dengan lancar. Tahapan itu adalah pra produksi, produksi, dan pasca produksi. (Wibowo, 2007 : 39) ketiga tahapan itu tidak bisa lepas satu dengan yang lainnya. Jika salah satu tahap tidak dilakukan dengan baik kemungkinan program acara yang dihasilkan tidak sebaik jika semua tahapan dilakukan dengan baik.

3. *Make Up*

Indah Nuraini (Nuraini 2011 : 45) menjelaskan bahwa tata rias adalah seni menggunakan bahan warna untuk dioleskan ke wajah guna mewujudkan karakter tokoh yang akan dihadirkan sebagai peran di atas panggung. Melalui tata rias maka hilanglah watak pemeran asli berubah pada watak baru yang ditentukan oleh ceritanya.

Dan *make up* karakter sendiri menurut Vincent J dalam bukunya “*Professional Make up Artist*” mengatakan :

“Character make up is the application of make up to change the appearance of a person as to age, race, characteristics, of facial and/ or body form. This change may be in any one of those elements or a combination of them. Character make up is intended to aid the performer

in the portrayal of a role by giving a facial and/or body likeness to the character being played”

Make up yang digunakan pada tokoh Punakawan ini termasuk tata rias putra *gecul*. Wajah karakter putra *gecul* menggambarkan seorang lelaki yang mempunyai karakter lucu. Rias ini hampir sama dengan rias badut atau humor. Untuk menampilkan kesan wajah lucu bisa mengubah bentuk mukan, mata, mulut hidung menjadi berbeda dan cenderung aneh.(Lestari 1993 : 43)

Untuk tata rias dalam film Roberta Nusim (Nusim, 2008: 6) mengatakan *make up* adalah bagian dari “*storyteller*” , *make up* ikut berperan dalam menyampaikan cerita. Dalam cerita si aktor menjadi tampak cantik, jelek, lebih tua atau lebih muda atau seperti monster dan makhluk fantasy. *Make up artist* dan *hairstylish* membantu mewujudkannya sehingga membuat penonton mempercayai apa yang dilihatnya di film adalah nyata.

Program “*Make It Up*” ini akan menampilkan *make up* wayang Punakawan yang akan merubah wajah model menjadi sangat berbeda dan menyerupai wajah dari tokoh pewayangan Punakawan.

F. Konsep Karya

1. Konsep Estetik

Program instruksional “ *Make It Up* “ ini adalah program acara televisi yang secara umum membahas tentang pembelajaran teknik dan tata cara merias khususnya untuk keperluan pertunjukan dan film. Pada episode kali ini akan mengajarkan penonton bagaimana membuat tata rias wayang Punakawan.

Berdasar fungsi televisi sebagai media pendidikan dan besarnya pengaruh televise bagi penontonnya, maka televisi merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif. Program instruksional ini akan dikemas menarik juga semudah mungkin untuk dipahami penonton

sehingga penonton akan mudah dalam menerima informasi yang akan disampaikan.

Program ini akan dibagi menjadi empat segmen, segmen yang pertama akan diawali dengan pengenalan mengenai tokoh Punakawan yakni Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong kemudian dilanjutkan instruksi cara membuat tata rias wayang Semar dan Gareng. Pada segmen dua akan disampaikan instruksi cara membuat tata rias wayang Gareng, dilanjutkan instruksi tata rias wayang Petruk pada segmen ketiga, dan tata rias wayang Bagong pada segmen terakhir.

2. Konsep Teknis

Demonstrasi pada program ini akan disampaikan langsung oleh instruktur. Instruktur akan mempraktekan sambil menjelaskan secara langsung langkah- langkah apa saja yang harus dilakukan.

Pengemasan program ini adalah sebelum memulai instruksi tata rias, akan dibuka dulu dengan penjelasan serta filosofi dari tokoh yang akan dijadikan objek. Agar penonton dapat memahami mengapa tokoh tersebut dijadikan objek. Sehingga penonton setelah menonton program ini diharapkan tidak hanya menjadi mampu menggunakan *make up* namun juga adapelajaran lain yang dapat dipetik.

Melalui Program ini penonton akan dibuat memahami cara mengaplikasikan *make up* karakter wajah wayang Punakawan, sembari belajar mengenali ciri-ciri wajah setiap tokoh- tokoh wayang Punakawan. Sehingga penonton tidak hanya menjadi tahu tentang cara merias saja namun juga menambah pengetahuan dan menumbuhkan ketertarikan terhadap wayang Indonesia. Program ini dikemas dengan modern dan kekinian agar dapat diterima oleh seluruh lapisan masyarakat khususnya generasi muda.

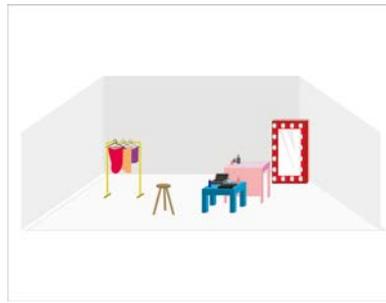
Dalam program instruksional ini akan banyak menggunakan *shot size*, *medium shot*, *close up* dan *extreme close up* untuk memperlihatkan detail agar penonton lebih dapat menangkap jelas informasi yang diberikan. Pergerakan kamera secara *panning* dan *tilt* juga digunakan

sebagai variasi pergerakan kamera dinamis agar terlihat lebih atraktif dan dapat mendukung tersampainya informasi kepada penonton dengan penggunaan kamera *moving* seperti *panning*, dan *tilt*. Satu kamera master akan mengambil gambar secara *still*, kemudian kamera lainnya akan *moving* dan mengambil detail objek.

Keseluruhan *shot* akan dirangkai sesuai tahapan dari instruksi yang diberikan. *Editing continuity* teknik penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan dan tercapainya cerita dalam adegan. Penambahan grafis dengan warna- warna cerah seperti pada *text*, transisi, dan kolase difungsikan sebagai pendukung visual agar menarik perhatian penonton dan menambah kejelasan informasi serta memberikan *image* yang modern dan *stylish*.

Pengambilan gambar akan dilakukan dengan tiga buah kamera dan menggunakan alat pendukung lain seperti *tripod* dan *slider*. Penggunaan tiga buah kamera dilakukan untuk mempercepat proses pengambilan gambar, menggunakan *tripod* bertujuan agar dapat memperoleh gambar yang stabil dan nyaman ditonton, *slider* digunakan untuk mendapatkan gambar dengan pergerakan kamera sebagai variasi *shot* agar gambar tidak terkesan monoton.

Pengambilan gambar program ini akan dilakukan di dalam studio, set yang digunakan *background* warna cerah dilengkapi dengan properti pendukung seperti cermin, gantungan baju, dan meja rias. *Setting* yang simple namun tetap bernuansa pop sengaja dipilih agar perhatian penonton terpusat pada objek. Di sana di *sett* sebuah kursi putar dan satu buah meja untuk menempatkan peralatan *make up*, diatas meja ditaruh sebuah koper tempat *make up* dan beberapa mainan karakter wayang.



Gambar Rancangan *setting* “*Make It Up*”

G. Perwujudan Karya

1. Pra Produksi

Praproduksi adalah tahap persiapan sebelum proses pengambilan gambar dilaksanakan. Tahapan ini bisa dibilang tahapan kunci keberhasilan proses produksi sebuah program televisi. Tahapan ini adalah tahapan persiapan, oleh sebab itu tahapan ini disebut sebagai tahapan kunci. Pada tahapan ini semua hal yang berhubungan dengan sebuah produksi program acara televisi disiapkan, mulai dari ide, sinopsis, naskah, *c*, *talent*, lokasi, peralatan, pembiayaan, dan hal-hal lainnya yang berhubungan dengan persiapan produksi. Tanpa adanya sebuah persiapan yang cukup matang keberhasilan sebuah produksi acara televisi tidak akan maksimal.

2. Produksi

Tahapan produksi adalah tahapan pengambilan gambar dan audio. Tahapan ini merupakan tahapan yang tidak kalah pentingnya dengan tahapan praproduksi, ketika pada produksi telah disiapkan dengan matang maka pada produksi ini tidak akan ada kendala.

Tahapan produksi program instruksional ini berlangsung di studio. Produksi berlangsung selama satu hari dengan menggunakan tiga kamera. Penggunaan tiga kamera ini bertujuan untuk mendapat moment secara bersamaan dengan *angle* dan *shot size* yang berbedadan juga mempercepat proses produksi.

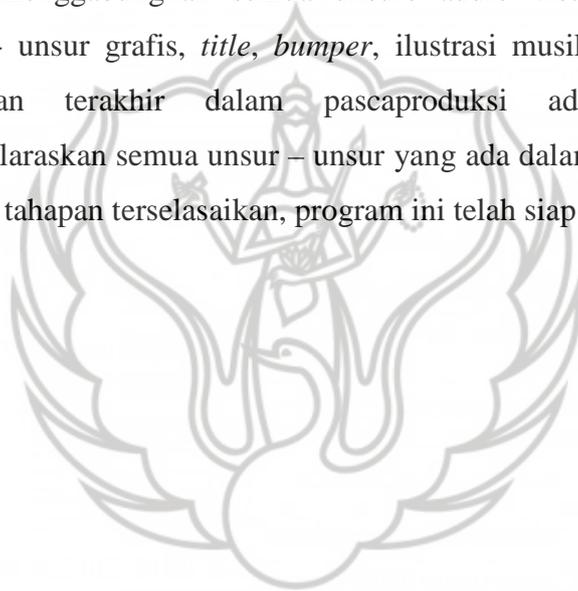
Selama proses produksi secara teknis tidak ada kendala yang berarti karena semua sudah direnakan secara matang pada tahap sebelumnya,

segala sesuatu yang mungkin terjadi dapat memperlambat produksi semua telah dilakukan antisipasi.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir pembuatan program ini. Pada tahapan ini semua video dan *audio* masuk proses *editing* dan disusun berdasarkan naskah. Video diedit menggunakan *editing continuity*, karena program instruksional sebaiknya disusun secara runtut dan berurutan.

Proses *offline editing* selesai kemudian masuk tahapan *online editing* yaitu menggabungkan semua unsure audio visual yang dibutuhkan. Unsur- unsur grafis, *title*, *bumper*, ilustrasi musik, dan koreksi audio. Tahapan terakhir dalam pascaproduksi adalah *mixing* yaitu menyelaraskan semua unsur – unsur yang ada dalam proram ini . Setelah semua tahapan terselasaikan, program ini telah siap tayang.



PEMBAHASAN

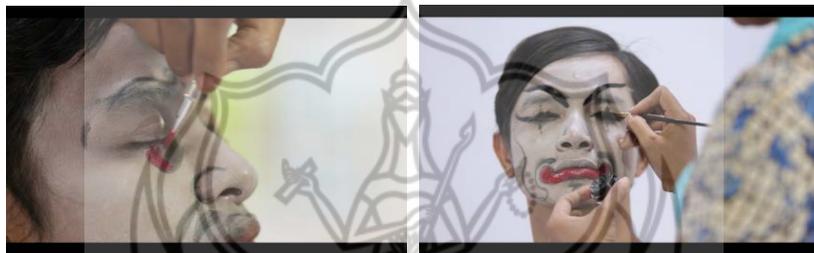
A. Tata Kamera



(a)



(b)



(c)

(d)

Capture (a-d) *Full shot*, *medium shot*, dan *close up* yang digunakan dalam program.

Penataan kamera pada program ini menggunakan *frame size full shot*, *medium shot*, dan *close up*. Shot- shtot tersebut digunakan untuk melihat gerakan instruksi dari berbagai sudut pandang. Pengambilan gambar secara *close up* banyak digunakan dalam program instruksional ini agar penonton dapat melihat setiap detail instruksi dengan lebih jelas. Karena yang terpenting dari sebuah program instruksional adalah bahwa penonton dapat memahami apa yang telah disampaikan oleh instruktur.

B. Animasi 2 dimensi



(a)



(b)

Capture (a-b) Animasi grafis dua dimensi.

Animasi yang digunakan disini berupa animasi grafis dua dimensi yang berupa gambar dan tulisan juga grafis transisi. Animasi grafis atau juga disebut *motion graphic* dua dimensi yang digunakan dalam program instruksional kali ini adalah *motion graphic* wayang Punakawan , *bumper*, juga *motion graphic* penjelasan alat dan bahan. *Motion graphic* dua dimensi dengan warna- warna cerah ini juga diaplikasikan sebagai transisi.

C. Title



(a)



(b)

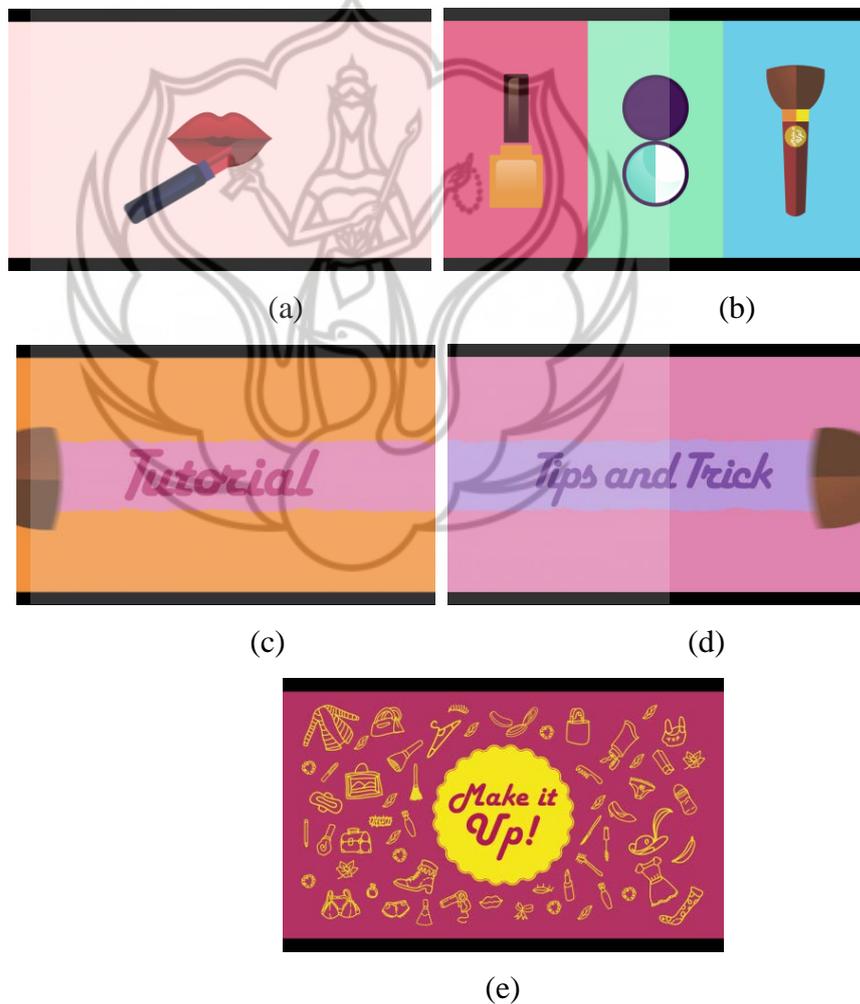
Capture (a-b) Title nama dan logo program.

Title pada program ini ditampilkan pada bagian kiri bawah *frame*, *title* berupa teks ini bertujuan untuk memberikan informasi nama dari model yang dirias. Pada pojok kiri atas juga akan dimunculkan *title* atau logo program sebagai identitas program.

D. Warna

Untuk warna pada program ini tidak memerlukan banyak koreksi, karena pengambilan gambar dilakukan di dalam studio dengan penerangan lampu, cahaya yang didapat pun cukup stabil dan warna asli hasil perekaman kamera sudah sesuai dengan keinginan. Koreksi hanya dilakukan pada pengaturan *brightness and contrast* agar gambar terlihat lebih tajam.

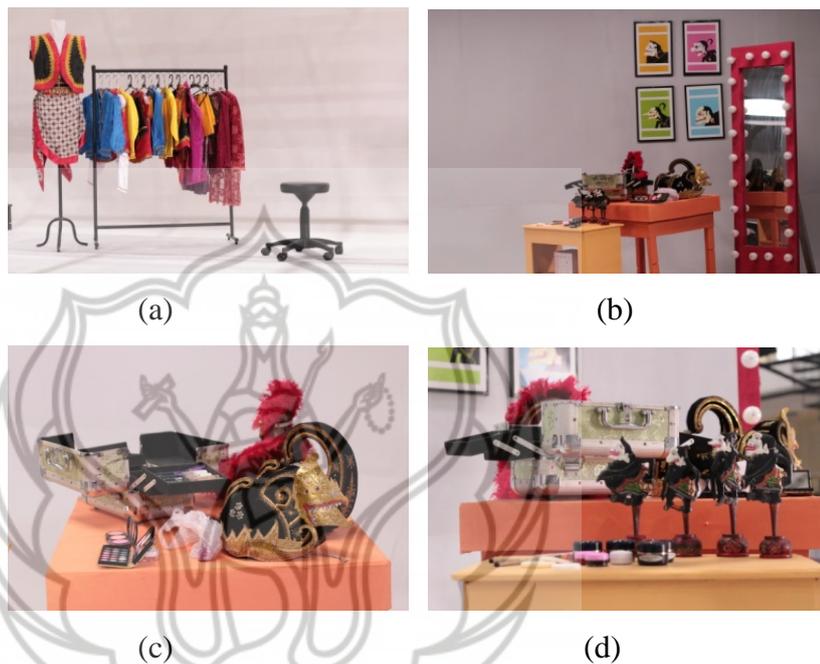
E. Bumper



Capture (a-e) *Bumper* pada program “*Make It Up*”

Bumper dibuat dengan tetap menggunakan konsep awal yaitu dengan warna- warna yang mencolok berupa animasi dua dimensi. Terdapat gambar alat- alat *make up* yang bergerak- gerak kemudian disusul dengan tulisan “*Make It Up*”.

F. Tata artistik



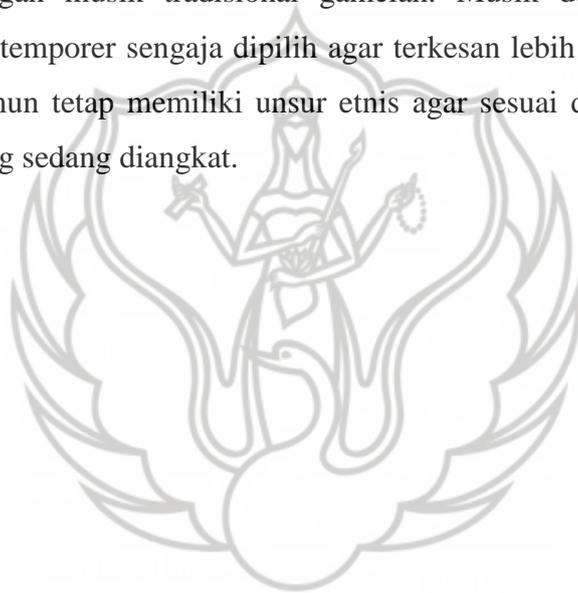
Gambar (a-d) Foto- foto set dan properti.

Pengambilan gambar program ini dilakukan di dalam studio membangun set berkonsep ruang *make up*. Menggunakan *background* berwarna polos berwarna abu- abu muda dengan properti yang terdiri dari meja, kaca, gantungan baju, dan manekin, properti sengaja dibuat berwarna warni agar terlihat menonjol . Pada gantungan baju digantungkan berbagai kostum tari dan kebaya berwarna warni, juga pada manekin dipasangkan kostum Punakawan. Sedangkan diatas meja diletakkan alat *make up*, topi- topi wayang dan miniatur wayang Punakawan sebagai pendukung tema yang sedang diangkat. Dalam set

juga diletakkan cermin agar lebih mengesankan seperti ruang *make up*.

G. Audio

Audio dalam program ini menggunakan suara asli dari *talent* yang direkam *live* saat proses pengambilan gambar. Pada bagian pembuka dan penutup program ditambahkan dengan narasi. Narasi direkam menggunakan *zoom* berbeda hari dengan saat pengambilan gambar. Sedangkan musik tema yang digunakan adalah musik pop yang di-*mix* dengan musik tradisional gamelan. Musik dengan tema gamelan kontemporer sengaja dipilih agar terkesan lebih bebas dan tidak kaku namun tetap memiliki unsur etnis agar sesuai dengan tema *make up* yang sedang diangkat.



PENUTUP

A. Kesimpulan

Program instruksional “*Make It Up*” merupakan sebuah program yang memberikan ilmu pengetahuan dan intruksi tata cara ber- *make up*. Orang-orang yang berpengalaman di bidang tata rias dijadikan sebagai instruktur dalam setiap episode yang berbeda-beda. Perbedaan tema dan instruktur pada setiap episodenya akan memunculkan rasa penasaran penonton. Program “*Make It Up*” ingin memberikan pengetahuan cara menggunakan *make up* kepada para penonton, dan membangkitkan ketertarikan penonton pada dunia tata rias.

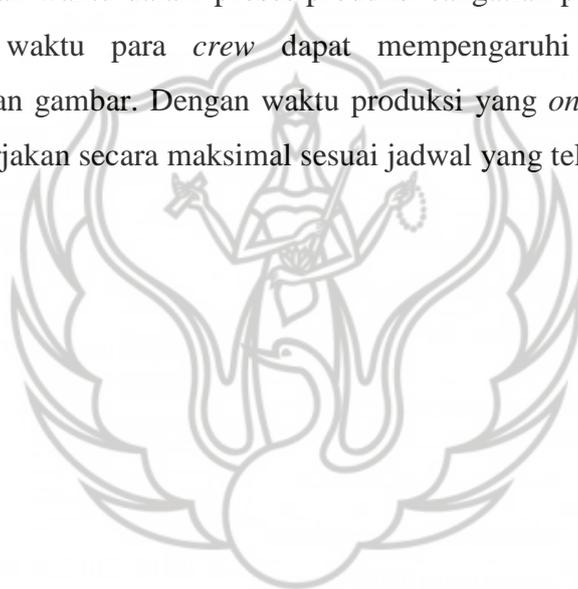
Penjelasan mengenai tahap menggunakan *make up* pun tidak hanya dijelaskan oleh instruktur, namun juga dengan menggunakan teks agar penonton lebih dapat memahami informasi yang disampaikan.

Pengambilan gambar dengan berbagai variasi *shot*, variasi *angle*, dan komposisi yang dinamis membuat penonton tidak jenuh saat menonton. Penonton memahami informasi dengan baik dan dihibur dengan visual yang menarik. Unsur musik yang digunakan menekankan pada musik etnis pop untuk melambangkan Indonesia karena objek yang diambil berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia. Musik sangat membantu untuk membangun *mood* dan *feel* agar penonton merasakan empati dan simpati terhadap subjek/objek. Grafis 2D dan *typography* menjadi bagian dalam penyajian karena memberikan informasi tambahan menjadi lebih menarik. Informasi melalui adegan juga dibutuhkan karena penonton akan mengerti setiap instruksi dan informasi-informasi yang divisualkan. Sutradara dengan kreatifitasnya memunculkan informasi-informasi dengan *setting* adegan ataupun cara kreatif lainnya untuk memikat hati penonton.

B. Saran

Proses produksi program instruksional “*Make It Up*” telah berakhir. Banyak pengalaman yang telah didapatkan selama proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi sehingga dapat memberikan saran untuk produksi berikutnya agar berjalan dengan lebih baik. Persiapan yang dilakukan harus benar- benar matang terutama pada riset untuk pedoman penulisan naskah, dimana naskah menjadi patokan dalam proses produksi program instruksional ini.

Ketepatan waktu dalam proses produksi sangatlah penting, karena dengan ketepatan waktu para *crew* dapat mempengaruhi keoptimalan proses pengambilan gambar. Dengan waktu produksi yang *on time* proses produksi dapat dikerjakan secara maksimal sesuai jadwal yang telah ditentukan.



Daftar Pustaka

- Bentacourt, Michael. 2012, *The Origins of Motion graphic*, USA : Focal Press
- Effendy, heru. Mari Membuat Film : panduan Mendaji Produser. Panduan. 2002
- Junaidi. 2013, *Wayang Sebagai Media Pendidikan Budi pekerti bagi Generasi Muda*, Yogyakarta : Arindo Nusa Media .
- Lestari, Wahyu. 1993, *Teknologi Rias Panggung*, Semarang : FBS UNNES
- Mascelli, Joseph. The Five C's of Cinematography. Jakarta : Yayasan Citra.1986.
- Medoff, Norman J. 2007, *Portable Video*, USA : Focal Press
- Mudhoffir. Teknologi Instruksional. Bandung. Remaja Rosdakarya : 1990
- Murti, Krisna. 1999, *Video Publik*, Yogyakarta : Kanisius
- Naratama. 2004, *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta : PT. Grasindo
- Nuraini, Indah. 2011, *Tata Rias dan Busana Wayang Orang Gaya Surakarta*, Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Nusim, Roberta. 2008, *Costumes & Make up*, USA :YMI
- NN, ISI Yogyakarta, DKV. 2007, *Irama Visual*, Yogyakarta : Jalasutra
- Pratista, Himawan. 2008, *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Sardiman, A.M. 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*, Jakarta : Grasindo.
- Subroto, Darwanto Sastro. *Televisi sebagai Media Pendidikan* . Yogyakarta : duta Wacana University Press. 1995.
- Sparke, Penny. 1998, *Acentury of design : Design Pioneers of the 20th Century*. London : Mitchell Beazley.
- Soedarso, SP. 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta : CV. Delapan Puluh Enterprise
- Sunarto. 2012, *Panakawan Yogyakarta*, Yogyakarta : Badan Penerbit ISI

Wibowo, Fred. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: pinus.2007.

Yusuf, pawit, M. *Komunikasi Instruksional*. Jakarta : Bumi aksara.2010

