

JURNAL

**PENYUTRADARAAN PROGRAM CERITA TELEVISI SERI“PUZZLE”
EPISODE “BUNGA KERING”
DENGAN PENDEKATAN GAYA EKSPRESIONIS**

**SKRIPSI KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat sarjana strata 1
Program studi televisi**



Disusun Oleh:

**Ema wandiny
NIM. 1010449032**

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

2017

**PENYUTRADARAAN PROGRAM CERITA TELEVISI SERI“PUZZLE”
EPISODE “BUNGA KERING”
DENGAN PENDEKATAN GAYA EKSPRESIONIS**

Oleh: Ema Wandiny (1010449032)

Penciptaan program cerita televisi seri“*Puzzle*”episode“Bunga Kering” bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan sebuah jenis tontonan baru kepada masyarakat mengenai prosedur kepolisian dalam menyelesaikan sebuah kasus tindak kriminal. Khususnya membahas mengenai proses penyidikan atas kasus pembunuhan, dalam bentuk visual yaitu berupa penuturan cerita drama serial sekali tayang. Penciptaan program cerita “*Puzzle*”menggunakan gaya pendekatan *Ekpresionisme* yang merupakan ‘gaya’ dari paham atau aliran seni rupa. Aliran yang melukiskan perasaan dan pengalaman batin yang tidak saja diterima oleh panca indera, melainkan jiwa.

Program cerita “*Puzzle*”didukung oleh skenario yang telah diubah menjadi rangkaian unsur naratif dan sinematik dengan menggunakan pendekatan *Ekpresionisme* yang diterapkan kedalam rangkaian *Mise en scène*. Konsep naratif berupa imajinasi, hayalan atau angan-angan, mendistorsi keadaan serta pengungkapan kesan emosional pada tokoh. Bercerita tentang seorang detektif wanita yang sedang menyusun teka teki dari kematian seorang gadis yang ditemukan tewas di rumahnya sendiri, dengan pemikiran mengenai keterkaitan korban terhadap tersangka dan juga saksi akhirnya Nella mampu menyelesaikan kasus tersebut. Program cerita seri “*Puzzle*” sangat lah cocok digunakan sebagai pendekatan pada penciptaan karya ini , dimana mampu menggambarkan mengenai *mood* dan situasi konflik pada cerita ,menggambarkan mengenai para tokoh dan memperkuat karakter tokoh Nella dalam pemikiran pemikirannya, serta dengan pendekatan *ekpresionisme* cerita menjadi lebih terjaln.

Kata kunci : *Ekspresionisme*, Detektif, Kriminal, *Puzzle*, Program Sinetron seri

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Program yang dimiliki oleh setiap stasiun Televisi Indonesia ialah program cerita, yaitu program televisi yang bersifat hiburan. Dari sekian banyak Hiburan dalam tayangan televisi salah satunya yang sering kita nikmati adalah program cerita sinetron, sinetron atau “Sinema Elektronik” adalah *film* cerita yang dibuat untuk media Televisi.(labib,2002:1). Program tersebut merupakan pilihan dari setiap stasiun karena banyaknya digemari pemirsa, tayangan sinetron merupakan alternatif hiburan yang tidak memerlukan biaya dan sangat mudah untuk dinikmati penontonnya.

Keberadaan program televisi terutama sinetron biasanya ditentukan oleh *rating*, oleh sebab itu *rating* selalu dipakai sebagai tolak ukur atas kesuksesan sebuah program televisi, yang berdampak terhadap meningkatnya iklan pada program tersebut. Hanya saja bila dilihat dari segi konten cerita dalam program sinetron masih terbilang jauh dari kata sukses. Permasalahan juga kerap terjadi ketika program cerita, menjadi tidak menarik karena penyajiannya yang dibuat begitu berlebih-lebihan. Antara unsur naratif hingga unsur sinematiknyanya begitu terlihat mengada-ngada dengan cerita yang berbelit-belit. Cerita yang dimana tokohnya mengalami hilang ingatan berulang-ulang kali, memiliki kekuatan super, seorang penyihir serta tokoh yang dapat berubah wujud. Cerita seperti itulah yang sedang marak ditayangkan di beberapa stasiun Televisi saat ini. Cerita yang begitu kompleks yang pada kenyataannya belum tentu benar terjadi.

Drama merupakan genre umum yang paling sering ditonton masyarakat Indonesia. Beberapa drama yang digemari di Indonesia berupa drama FTV, drama bersambung, drama kolosal atau legenda. Drama dengan penceritaan seperti itu sudah sangatlah umum, dan bagaimana dengan jenis drama lainnya misal seperti drama detektif, kriminal atau pembunuhan yang menceritakan tentang penyelidikan tindak kriminal berdasarkan prosedur hukum yang berlaku. Program cerita seperti itu hanya dapat kita jumpai pada saluran Televisi luar Negeri, sayangnya di Indonesia program cerita seperti itu masih tergolong sedikit. Penceritaan seperti itu pernah diangkat dan

ditayangkan di salah satu stasiun televisi yang berjudul “Police 86” yaitu sebuah drama komedi di Trans TV. Penciptaan program cerita “Puzzle” merupakan wujud kepedulian dan upaya dalam meramaikan tontonan yang menghibur serta memberikan sedikit pemahaman akan prosedur hukum yang berlaku di Indonesia secara mendasar.

B Ide penciptaan

Ide penciptaan ini berawal dari kegemaran dalam menonton program cerita berjenis kriminal atau *crime* yang lebih membahas pada unsur investigasi. Di tiap ceritanya memiliki daya tarik tersendiri dalam memecahkan kasus yang terkadang diluar pola pikir manusia, hal tersebut didukung oleh alur serta plot cerita, yang dibuat sedemikian rupa agar penonton terikat pada cerita tersebut. Motif atau *alibi* yang digunakan pelaku biasanya tidak terduga sehingga pada tahap resolusi seringkali mengagetkan penonton, bahkan terkadang cerita menjadi anti-klimaks.

Pengertian umum *ekpresi* sering di kaitkan dengan ungkapan gaya .Gaya dalam hal ini sama artinya dengan kualitas artistik dan teknik maupun nilai ekspresif. Kata “ Eekspresi” sendiri mengandung arti yang melukiskan perasaan dan penginderaan batin yang timbul dari pengalaman pribadi yang terjadi dan diterima tidak saja oleh panca indera, melainkan juga oleh jiwa seseorang.(Soedarso, 1990:77).

(1)*Ekspresi* memiliki arti pengungkapan perasaan, maksud gagasan , kesan perasaan atau reaksi emosional. (2)*Ekpresif* memiliki arti mengungkapkan gambaran maksud, gagasan dan perasaan. (3)*Ekpresionis* memiliki arti bersifat ekspresi yang menganut aliran ekspresionisme. (4)*Ekspresionisme* memiliki arti aliran atau paham, aliran seni yang melukiskan perasaan dan pengalaman batin yang tidak saja diterima oleh panca indera, melainkan jiwa. (2003 :82)

Mise en scène adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang akan di ambil gambarnya. Unsur Naratif dari ekspresionisme yaitu menjabarkan imajinasi ,khayalan, serta penggambaran emosional pada naskah, yang diubah kedalam wujud unsur sinematik berupa *mise en scène* dengan menggunakan pendekatan *ekpresionimse* didalamnya. Pada program Cerita televisi serial “*Puzzle*” yang akan di realisasikan kedalam wujud audiovisual adalah episode “Bunga Kering”. Program Cerita ini berformat sinetron seri atau bisa disebut dengan program cerita seri yaitu merupakan sebuah program cerita yang dalam setiap episodenya langsung selesai, dengan memakai tokoh sentral sebagai pencerita atau sebagai benang merahnya.

II . KONSEP KARYA

A. Objek Penciptaan

Skenario bukan untuk tujuan diterbitkan, tetapi tujuannya adalah menjadi naskah kerja bagi producer, sutradara, aktor dan pihak-pihak lain yang terkait dengan proses pembuatan film. Yang mereka cari dari skenario adalah karakter manusiawi dan emosi, tawa, fantasi, konflik dan isi gagasan. Artmantonio berpendapat bahwa:

Menulis skenario bukan semata-mata menyangkut seni kreatif, tetapi juga menyangkut keterampilan. Kesenian terlalu abstrak untuk dijabarkan, tetapi teknik lebih kongkrit dan dapat dijelaskan dari satu orang lain. Seperti *blue-print* pada arsitektur, dapat dikatakan bahwa skenario merupakan *blue-print* bagi pembuatan film. Skenario dinilai bukan dari kualitas literernya, tetapi lebih kepada kemampuan skenario tersebut secara efektif memberikan deskripsi visual untuk dilihat serta dialog untuk didengar (2006:9)

Naskah atau skenario menjadi dasar rancangan dalam pembuatan sebuah film maupun program cerita televisi, dengan terciptanya naskah yang baik barulah sutradara mampu menjadikannya kedalam konsep visual. Episode “Program cerita serial ‘Puzzle’ memakai sekenario jenis drama kriminal yang bertema percintaan yang penuh dengan rasa penghianatan, serta terdapat sisi kepahlawanan yaitu mengenai seorang ditektif wanita yang berusaha menyusun teka teki dari kematian seorang wanita secara misterius. Maka dengan menggunakan pendekatan *Ekpresionisme*, naskah atau sekenario di bedah kedalam dua unsur yaitu naratif dan sinematik .Unsur naratif pada program cerita ‘*Puzzle*’ yaitu berupa penggambaran imajinasi, khayalan, emosional pada cerita dan tokoh dan dengan adanya hal tersebut sutradara mencoba untuk memvisualkan kedalam unsur *mise en scène*

Tahapan analisis naskah melibatkan produser, penulis naskah, dan sutradara dan juga pemain. Melibatkan pemain dalam proses analisa agar pemain dapat ikut serta dan menyesuaikan naskah dengan karakter mereka secara pribadi, sehingga pengadeganan bisa sesuai dengan karakter mereka, bisa sesuai dengan bawaan diri mereka sehari-hari

Teknis yang dilakukan dari tiga divisi tersebut adalah membedah sebuah naskah untuk mengetahui kebutuhan masing-masing. Produser yang bertindak sebagai kepala manajerial memimpin koordinasi untuk membahas kecocokan naskah dengan kondisi keuangan. Sutradara menganalisa struktur naskah yang ada untuk mengetahui tema, premis, sinopsis dan alur cerita.

Koordinasi antara sutradara dan produser tersebut bertujuan untuk membangun suatu skenario final, maka penulis naskah juga melakukan suatu proses kreatif lebih lanjut untuk menyesuaikan keputusan yang berlandaskan hasil koordinasi produser dan sutradara. Analisis naskah “*Puzzle*” melalui beberapa perubahan hingga mencapai *draft* kesebelas dan kemudian siap dilanjutkan ke tahapan produksi berikutnya. (naskah terlampir).

B. Landasan Teori

Ekspresionisme adalah aliran yang mengutamakan curahan batin secara bebas dalam menggali obyek yang timbul dari dunia batin, imajinasi dan perasaan. Obyek-obyek yang dilukiskan antara lain kengerian, kekerasan, kemiskinan, kesedihan dan keinginan lain dibalik tingkah laku manusia. Ekspresionisme lebih umum dikenal sebagai seni yang mengekspresikan emosi mendalam. Kata “ekspresionisme” sendiri mengandung arti aliran seni yang melukiskan perasaan dan penginderaan batin yang timbul dari pengalaman – pengalaman yang diterima tidak saja oleh panca indera, melainkan juga oleh jiwa seseorang. Mengutip dari buku, *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)* oleh The Liang Gie. Benedeto Croce menyatakan bahwa:

“*Art is expression of impression*” atau seni adalah pengungkapan dari kesan-kesan, yaitu sebagai aliran yang berusaha melukiskan aktualitas yang sudah didistorsikan ke arah suasana emosional seniman seperti kesedihan, kekerasan, atau tekanan batin yang berat. Pelukisan obyek secara ekspresionis mengizinkan baik bentuk maupun warnanya diubah sehingga menunjang suasana yang dimaksudkan, dari pada menurut realitas yang semestinya (1976:75)

Penjelasan dari teori Croce dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum pendekatan *ekspresionisme* mengutamakan perasaan yang terlibat secara mendalam

pada proses penciptaan karya tersebut agar dapat menghasilkan seni yang mampu melukiskan perasaan dan pengindraan batin dengan baik. Penganut *ekspresionisme* memiliki pemahaman bahwa “*Art is an expression of human feeling*” atau seni adalah suatu pengungkapan dari perasaan manusia. Aliran ini bertalian dengan apa yang dialami oleh seorang seniman ketika menciptakan suatu karya seni. Dalam buku *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*, perintis aliran ini Benedetto Croce menyatakan bahwa seni merupakan pengungkapan dari kesan-kesan (*art is expression of impression*). Menurutnya ekspresi sama dengan intuisi, atau pengetahuan intuitif yang diperoleh melalui penghayalan tentang hal-hal individual yang menghasilkan gambaran angan-angan (*image*). (Liang Gie, 1976:75). Ekspresionisme bisa ditemukan di dalam karya lukisan, sastra, film, music dan arsitektur. Aliran ekspresionisme adalah aliran yang mengutamakan curahan batin secara bebas. Pelukis aliran ekspresionisme cenderung mencampur efek-efek emosional. Melukis berdasarkan luapan emosi dengan wujud coretan, garis atau sapuan warna secara spontan. Berikut adalah ciri – ciri lukisan aliran ekspresionisme:

- a) Pengungkapannya berwujud berupa gambaran angan –angan misal pada warna, garis dan kata
- b) Benar diungkapkan secara rohani dan emosional Merupakan aliran yang melukiskan kenyataan yang menagarah ke suasana kesedihan, kekerasan, ataupun tekanan batin. (Soedarso .1990:115

Aliran lukisan yang memandang kebebasan jiwa sebagai dasar ungkapan. Aliran atau gaya dalam seni yang berupaya mengungkap emosi dan respon subyektif terhadap obyek dan atau kejadian disekeliling; dengan cara distorsi, melebih lebihkan, primitivisme, serta aplikasi elemen rupa secara kuat, kasar, dan dinamis. Beberapa contoh lukisan ekspresionisme dari beberapa pelukis yaitu



Gambar 3.2 lukisan Edward Munch “The Scream”
 Sumber:<https://luqmansaja.wordpress.com> di Akses 21 maret 2015



Gambar 3.1.Lukisan El Greco “View of Toledo”
 Sumber:[http://kopikeliling.com/news/Napak Tilas Kedalam Lukisan-Likisan Besar.](http://kopikeliling.com/news/Napak_Tilas_Kedalam_Lukisan-Likisan_Besar)
 di Akses 21 maret 2015

Lukisan Edward menampilkan ciri-ciri lukisan ekspresionisme. Ia melukis “The Scream” setelah mengamati matahari terbenam yang sangat mengagumkan tetapi bagi Edward pemandangan itu menyerupai darah beku. Melukis dalam keadaan tidak sadar seperti ekstase dalam awang – awang, mengagambarkan suatu keadaan ketakutan yang mendalam dan terisolasi akan pendarahan ibunya yang menyebabkan kematian. Cara melukis yang spontanitas menunjukkan besar ekspresi secara langsung yang dituangkan keatas media kanvas. Para penikmat lukisan dapat menilai sendiri apa yang ingin disampaikan pelukis didalam lukisan tersebut serta penggambaran sebuah emosi yang nampak pada lukisan .

Aliran ekspresionisme yang berkembang juga mempengaruhi seni lukis Indonesia. Pelukis ekspresionisme Indonesia yang terkenal adalah Affandi. Metode melukis yang digunakan juga spontanitas mencampurkan cat langsung dalam kanvas sehingga menjadi sebuah bentuk objek baik itu alam maupun benda.



Gambar 3.3 Lukisan Affandi "Potret Diri"

Sumber: Indonesian Heritage, Seni Rupa di Akses 21 maret 2015

Segi ekspresif pada lukisan Affandi tidak hanya tercermin dari penggunaan warna –warna kontras yang terkontrol, namun juga ciri khasnya yang jarang sekali menggunakan kuas. Ia mewujudkan gagasannya langsung dari tube cat, menggunakan jari, telapak tangan, atau bahkan lengannya sebagai pengganti kuas. Pengabdiannya pada seni ia kemukakan dengan semboyan "Kesenian saya tidak berpangkal pada keindahan, tetapi dari kemanusiaan".

C. Konsep Penciptaan

Program seri "*Puzzle*" berformat drama seri. Drama Seri yaitu drama yang menggunakan sistem cerita atau sistem penayangan yang selesai dalam satu penayangan episodenya dimana dalam satu episode itu sendiri cerita dan konflik sudah terselesaikan. Pada program seri "*Puzzle*" karakter tokoh akan berubah pada tiap sekali penayangan episodenya tetapi selalu sama pada tokoh sentral yaitu Nella dan Eko dimana mereka berdua sebagai pengahantar cerita.

Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Film televisi biasanya mengangkat tema

umum tentang kehidupan yang dekat dengan masyarakat sehingga ceritanya mudah dimengerti dan beberapa tema yang paling sering digunakan pada program film televisi adalah percintaan, rumah tangga, perselingkuhan, pembauran dan persahabatan. Tema percintaan biasanya banyak terdapat pada film dewasa dan remaja. Cerita percintaan yang sering ditonjolkan hanya pada unsur kisah cinta yang terlihat manis atau sempurna biasanya dimulai dari pertemuan, saling suka, hingga akhirnya bersatu hingga kisah percintaan itu sendiri menjadi monoton dan membosankan. Melalui film bergenre drama detektif serial “Puzzle” episode “Bunga Mati” berupaya menceritakan sebuah kisah cinta tragis, lebih menonjolkan kisah cinta yang berupa kebencian, penyesalan serta mampu membuat seseorang menjadi bodoh. Jenis Drama detektif ini mencoba menjadi hal baru dalam sebuah penceritaan serial bersambung di Indonesia, dimana program ini menjadi sebuah rangkuman dari beberapa cerita kriminal lainnya.

Dimulai dari istilah seni lukis, puisi, literatur, ekspresionisme kemudian berkembang dalam dunia film. Momen ini bersamaan dengan *Weinmar Republic* di mana industri film Jerman yang dikuasai NAZI. Film-film pada masa itu bernuansa gotik supernatural, godaan iblis yang dipaparkan dalam narasi literatur romantik. Namun, ekspresionisme mampu bergeser era *Weinmar Republic* pada tahun 1920-an dan berkembang di Jerman sejak saat itu. Dengan tujuan serupa, gerakan ekspresionisme dalam film juga mencoba menjembatani film-film dari masa *Weinmar Republic* ke arah sesuatu yang baru; film sebagai sarana ekspresi. Nama-nama besar dalam ekspresionisme Jerman seperti Fritz Lang, F.W. Murnau, Billy Wilder, Otto Preminger, dan Michael Curtiz dengan karya besarnya *Cabinet of Dr. Caligari*, *Nosferatu*, *M*, *Metropolis*, dan lainnya.

Ciri dalam film ekspresionisme adalah *mise en scène* yang kuat. Hal ini tercermin dari segi artistik film yang kompleks, sehingga adegan film membuat penonton 'merasakan' dan 'melihat' 'nuansa gelap', aura 'pesimistis', putus asa dan kesedihan dalam konteks film tersebut. Hal ini ditengarai gambaran masyarakat Jerman pasca-PD II di mana Jerman mengalami traumatis kekalahan perang serta kemiskinan. Minimnya biaya juga menjelaskan alasan film ekspresionisme kerap kali dibuat dalam

kualitas yang rendah, latar minimalis sebagai dampak dari *chamber play* (Jerman mengenalnya dengan istilah *kammerspielfilm*). Dari segi cerita, film ekspresionisme memilih untuk menggunakan simbol dan teknik sinematografi yang menyoroti potret kehidupan kelas bawah. Ekspresionisme Jerman memiliki karakteristik spesifik dalam setiap karya film yang kemudian menjadi gaya khas aliran ini. Berikut dipaparkan dalam bentuk pointers:

- a) Tema yang berlawanan dengan realita (seringkali diasosiasikan dengan mimpi buruk) baik fiksi, fantasi, maupun horror
- b) Alienasi dari masyarakat umum karena kegilaan (perasaan terjebak dalam kehidupan) tokoh protagonis, balas dendam, dan pengkhianatan kerap kali menjadi tema utama
- c) Karakter tokoh tidak realistis (*anthropomorphism*), kostum yang tidak biasa, serta tokoh protagonis yang *anti-hero* dan dekonstruksi dari 'tokoh jahat' dalam realita
- d) *Setting* atau latar ruang (pemilihan perabotan, tempat, arsitektur) maupun waktu yang surealis serta tidak realistis
- e) Sudut pandang yang digunakan biasanya sudut pandang orang pertama, sehingga penonton memandang dari sisi karakter yang bersangkutan
- f) Pencahayaan menggunakan teknik kontras *chiaroscuroy* yang mempertajam jarak antara cahaya dan bayangan
- g) Adanya diskontinu atau pemotongan *scene* dalam pengeditan alur dalam keseluruhan cerita karena ekspresionisme menitikberatkan pada simbol dan atmosfer cerita untuk menyampaikan makna dalam plot berupa kilas balik, urutan mimpi, maupun kronologi yang terdistorsi. (<http://A Delusive Thinker:jejak ekspresionisme jerman dalam Film Frankenweenie karya Tim Burton .htm/ ekspresionisme/> di akses 12 juni 2014)

Seorang sutradara harus memahami teori-teori yang mencakup teknis, *mise en scène* dan juga editing pada penyutradaraan program drama. Sutradara harus

memperhatikan aspek teknis seperti totalitas gambar yang diinginkan, pergerakan kamera yang dibutuhkan, kebutuhan lensa, aspek *framing* dan durasi gambar serta kebutuhan audio. Sebuah karya audio visual terutama karya yang berunsur drama tentu tidak akan terlepas dari *mise en scène*. *Mise en scène* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008 : 61). Hal-hal yang tampak pada frame meliputi setting latar, make up, wadrobe, tata lampu, dan pemain serta pergerakannya.

“Hard and fast prejudices about realism are of less value here than an openness to the great variety of mise-en-scene possibilities. Awareness of those possibilities will better help us to determine the functions of mise-en-scene (Bordwell, 2008 : 158)”

Mise en scène merupakan bagian yang penting dalam sebuah karya yang didalamnya terdiri dari empat aspek utama, yaitu setting (latar), kostum dan tata rias (*make up*), pencahayaan (*lighting*), para pemain dan pergerakannya (*acting*) itu semua merupakan hal-hal pendukung kuatnya suatu cerita dimana *mood* akan tercipta jika *mise en scène* terkonsep dan terpadu dengan baik. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Setting adalah latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan lain-lainnya. Pada umumnya *setting* akan dibuat senyata mungkin sesuai dengan konteks ceritanya. Sesuai dengan kesan yang ingin disampaikan.
- 2) Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Fungsi kostum adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu, penunjuk sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol tertentu, motif penggerak cerita, image (citra)
- 3) Tata rias berfungsi untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia
- 4) Pencahayaan berfungsi sebagai untuk membangun mood membentuk dimensi pada objek

- 5) Pemain dan pergerakannya juga menjadi salah satu kunci utama untuk menentukan keberhasilan sebuah film adalah performa pemain (akting)
- 6) Editing merupakan teknik akhir yang dapat menentukan keberhasilan suatu karya audio visual baik film maupun program televisi. Proses editing, adegan demi adegan disusun berdasarkan struktur cerita. Penyempurnaan warna dan penambahan *sound*, efek suara maupun visual dapat dilakukan pada proses ini. Transisi *shot* dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk yaitu *cut*, *fade in/out*, *dissolve* serta *wipe*. (Himawan Pratista, 2004:61-124)

Membahas dari salah satu karakteristik *ekspresionisme* Jerman yaitu pemakaian teknik cahaya *chiaroscuro*, *chiaroscuro* pada umumnya menempatkan persepsi sumber cahaya sedikit diatas dan di depan adegan atau objek.. Ciri-ciri *chiaroscuro* dapat dilihat bagaimana cahaya yang disebarkan dan bayangan yang digunakan. Jaman Renaissance dan Baroque di Yunani kuno dan Romawi, serta di akhir abadpertengahan hingga awal lukisan Renaisans Italia, teknik *chiaroscuro* dapat dilihat pada lukisan-lukisan dinding Giotto [1267-1337]

Teknik *Chiaroscuro* Dalam Cinematografi, Gordon Willis (cinematographer) dalam film *The Godfather* (1972), menerapkan metode *chiaroscuro* dicapai dengan memilih setup pencahayaan yang tepat dengan menentukan aspek-aspek dramatis dari cerita dan karakter. Ia selalu menenpatkan cahaya diatas kepala tokoh. Ia juga memanipulasi cahaya sehingga kadang-kadang tokoh Brando pada bagian mata selalu kegelapan, sehingga sulit untuk mengatakan apa yang dia berpikir. Salah satu utama kualitas *chiaroscuro* adalah menempatkan efek yang menyenangkan dalam keseluruhan gambar dengan cara membagi ruang cahaya dan bayangan, dan menuntun point interest dengan cara penggunaan gradasi cahaya dan bayangan. Termasuk pembagian ruang dalam komposisi warna. Menentukan bagian yang paling penting dari adegan melalui penggunaan cahaya dan bayangan, menciptakan penekanan dan ekspresi dalam gambar



Gambar 3.5 potongan Scene 9 The Godfather
Sumber: chiaroscuro Painting by .GD.Tour di Akses 23 maret 2015

Program Televisi serial “Puzzle” terdapat unsur Psikoanalisis yang akan diangkat kedalam cerita. Teori yang dipakai adalah teori Sigmund Freud mengenai ilmu kepribadian. Isi pikiran tidak mungkin berasal dari kesadaran tetapi harus berasal dari tingkat-tingkat kegiatan mental dibawah alam sadar. Freud menyimpulkan bahwas ada tiga macam kegiatan mental: ketidak sadaran (alam tak sadar/alam bawah sadar), Ke-prasadaran (alam prasadar), dan kesadaran (alam sadar). Imajinasi, halusinasi serta persepsi yang ditunjukkan oleh Nella merupakan tindakan dari alam bawah sadarnya yang terjadi karna adanya rangsangan dari sekitar dirinya. Hal tersebut membuat Nella menjadi semakin peka pada sekitarnya. Melalui pendekatan *ekspresionisme* sutradara mencoba memadukan kedua unsur pembentuk film yaitu; unsur naratif dan unsur sinematik.

Konsep peyutradaraan Program Televisi Serial” Puzzle” adalah menggunakan pendekatan *Ekspresionisme*. Asal mula istilah *Ekspresionisme* tidak merujuk pada suatu pergerakan tertentu. Istilah ini biasa dihubungkan dengan karya Seni Rupa. *Ekspresionisme* lebih umum dikenal sebagai seni yang mendalam. Menurut Freud, salah satu alasan seseorang mengalami kegilaan adalah karena adanya keinginan manusia yang tidak dapat diwujudkan. Hal-hal yang kita inginkan namun tidak jua tercapai itu akan kita bawa kedalam mimpi (*sub-consciousness*). Mimpi – mimpi itulah yang kemudian diubah oleh para seniman menjadi seni ekspresionisme.

Membangun sebuah karakter dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah sudut pengambilan gambar atau *angle*. Sudut pengambilan gambar merupakan titik pandang kamera. Pemilihan *angle* tertentu berpengaruh terhadap psikologis penonton (Joseph Mascelli, 1987:7) Konsep serial “Puzzle” memperlihatkan cerita yang berjalan disandingkan

dengan bayangan atau imajinasi detektif yang perlihatkan dengan efek emosi. Prosedur sebuah penyelidikan dalam tindak kriminalitas dipadukan menjadi lebih menarik dengan karakter tokoh yang mampu berdelusi, berimajinasi serta memiliki intuisi yang pekas. Gaya *Ekspresionisme* biasanya tampak pada film fiksi, fantasi, dan horor. Secara estetika gaya ini tampak pada aspek *mise en scene*, yakni latar atau setting, perabot, kostum, pencahayaan, hingga pengadeganan atau *acting* dalam sebuah karakter yang tidak realistik.

Pendekatan ekspresionisme diwujudkan dalam penggambaran ekspresi serta daya halusinasi sang tokoh dimana setiap tanda ia berimajinasi, kemunculan efek imajinasi itu terlihat dari perubahan warna dan cahaya. Karakter Nella yang berprofesi sebagai detektif mampu berhalusinasi tergantung pada daya rangsangan sekitarnya. Apa yang dilihat serta apa yang dipikirkan dan apa yang disimpulkan oleh tokoh Nella merupakan penggambaran dari sebuah ekspresi dirinya mengenai hal yang ada disekitarnya, maka apa yang ia lihatpun menjadi begitu ekspresif sesuai dengan apa yang dipikirkan sang tokoh.

Setiap film memiliki suasana atau *mood* yang ingin dibangun atau disampaikan dari setiap adegan pada cerita itu sendiri, agar penonton bisa paham atau ikut serta merasakan apa yang terjadi serta apa yang di alami oleh tokoh dalam cerita tersebut. Bunga kering merupakan episode awal dan dalam episode ini menceritakan kisah teragis dari cerita cinta yang berakibat kematian karna rasa salah paham serta cemburu yang berlebihan. *Mood* atau suasana yang ingin di sampaikan atau di tunjukan pada serial “Puzzle” episode awal yaitu berupa rasa tegang, misterius, serta sedih. Suasana itu akan coba diperlihatkan dalam beberapa adegan tertentu, khususnya dalam ruang interogasi. *Scene* interogasi merupakan kumpulan emosi yang ingin coba diperlihatkan kepada penonton dengan lewat pengadeganan berupa gerak tubuh, intonasi dialog serta mimik. Banyak perasaan yang ingin diperlihatkan berupa panik, kecewa, sedih, tegas, marah dan penyesalan, semua rasa itu akan coba dipelihatkan oleh para tokoh lewat *setting* ruang interogasi. *Mood* juga akan terbangun dengan setting pencahayaan serta warna yang akan coba diterapkan dan juga penambahan efek editing sebagai tambahan akhirnya untuk lebih memperlihatkan ekspresi dri serial ini serta ekspresi dari tokoh Nella .

Tata cahaya adalah komponen penting sebagai pembentuk *mood* sebuah gambar. Tata cahaya dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya (Pratista, 2008 : 75). Ada 2 jenis tata cahaya yang utama yang sering dipakai oleh juru

kamera, yaitu :*High key* adalah sebuah scene yang penampilannya lebih condong ke cerah. Efek dari tata cahaya *high key* relative hanya sedikit ada bayangan, tetapi penting juga ada sedikit bagian yang gelap sebagai indikasi bahwa *high key* bukan *over exposed*. *Low key* adalah sebaliknya, hanya bagian-bagian yang pokok yang diberikan cahaya cukup, sedangkan bagian-bagian lainnya ada dalam bayangan gelap, sering juga terjadi adalah pengertian bahwa untuk mendapatkan efek *Low key* ialah dengan membuat *under exposed*, yang benar adalah perbandingan ratio antara gelap dan terang.

Program serial Televisi ‘Puzzle’ di dominasi dengan warna biaru yang condong kewarna gelap. Hal ini untuk menunjukkan rasa tegang serta tampak misterius dengan menggunakan teknik kontras *chiaroscuro* yang mempertajam jarak antara cahaya dan bayangan dan digunakan sebagai istilah dalam seni untuk kontras antara terang dan gelap. Teknik *chiaroscuro* juga merupakan teknik pencahayaan *low key*. Pencahayaan yang minim tersebut akan memunculkan unsur bayangan sebagai simbol dari imajinasi Nella, sudut pandangnya akan *effect-effect* emosi yang terjadi. Berupa tindak kekerasan yang dialami tokoh Sekar, perbuatan mesum yang dilakukan Rian terhadap Sekar. Kontras terang- gelap juga dipakai ketika Nella mulai berpikir keras dalam mengidentifikasi semua masalah, serta ketika ia berdelusi mengenai darah korban. Pada beberapa scene tertentu pencahayaan akan dibuat semakin gelap hanya cukup satu cahaya yang ada pada tokoh Nella, konsep cahaya seperti ini merupakan perwujudan dalam pendekatan ekspresionisme



Gambar 4.17. Refrensi Pencahayaan Serial ‘Puzzle’

Secara *visual* akting seorang pemain dipandang dari sudut gestur dan mimik (ekspresi wajah). Untuk mendukung sebuah adegan-adegan layaknya seperti realita maka akting dikonsep dengan ‘Akting Realistik’. Akting realistik adalah penampilan

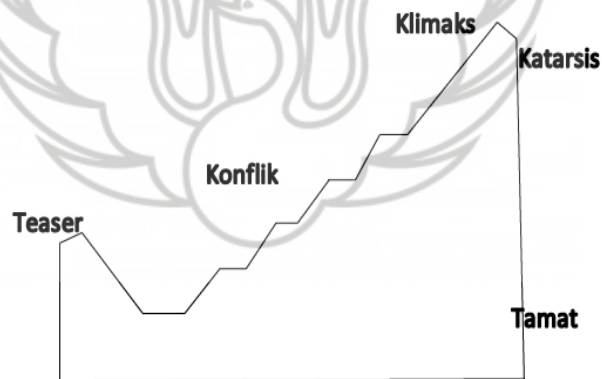
fisik, gestur, ekspresi, serta gaya bicara sama dengan seseorang dalam kenyataan sehari-hari (Pratista, 2008 : 85) Seri “Puzzle” banyak sekali menggunakan ragam efek-efek emosi, berupa bahagia, marah, gugup hingga perasaan penyesalan yang begitu mendalam akan coba diperlihatkan serta diimbangi dengan gerak, mimik juga dialog. Para pemain di arahkan untuk agar dapat lebih ekspresif dalam beradegan. Maka untuk bisa mewujudkan sebuah adegan yang baik sutradara memakai konsep *casting by type dan casting by ability* dalam menemukan para talent. selain mencari dari kecocokan fisik tentu saja juga membutuhkan kemampuan berekting, agar karakter tersebut bisa di perankan dengan sangat baik.

Cerita seri “Puzzle” menampilkan sosok karakter yang mampu berimajinasi tergantung dari intuisi yang ia dapat bila penggambaran marah yang biasanya hanya terlihat dari mimik wajah beserta kata kata yang kasar maka bagi Nella ia mampu bertindak lebih dari itu semua didalam imajinasinya ketika ia kesal ia akan memaki, ia bisa bertindak kekerasan dan ia bisa mengilustrasikan apa yang seseorang katakan kepada dirinya dengan pemikirannya sendiri. Contohnya ketika Nella mengetahui bahwa Sekar dan Rian melakukan sebuah hubungan gelap dalam pemikirannya sendiri ia membuat sebuah visual dri adegan tersebut. Gelap dan bayangan mengartikan bahwa visualnya hanya berdasarkan dari opininya tanpa ia ketahui lebih lanjut kapan kejadian itu, dimana kejadian itu, antara Rian dan Sekar menggunakan pakaian apa ia hanya bisa memvisualkan secara garis besarnya saja.

Cerita serial “Puzzle” pada episode awal *bersetting* tahun 2015 dimana dalam cerita lokasi yang digunakan berupa kantor polisi, ruang interogasi , rumah yang menjadi TKP (tempat perkara kejadian) penemuan mayat Sekar serta sebuah ruang tamu dari kontrakan saksi Banyu dan juga tempat perbelanjaan yang menggunakan cctv sebagai rekaman bukti dari kasus pembunuhan Sekar . Setiap film memiliki suasana atau *mood* yang ingin dibangun atau disampaikan dari setiap adegan pada cerita itu sendiri, agar penonton bisa paham atau ikut serta merasakan apa yang terjadi serta apa yang di alami oleh tokoh dalam cerita tersebut. Rasa cemburu merupakan tema awal dari sebuah drama detektif dan dalam episode ini menceritakan drama

percintaan yang bukan mengangkat hal-hal manis melainkan menunjukkan kisah tragis yaitu berupa rasa ketidak tulusan ,cemburu dan kematian.

Nella sebagai seorang ditektif mencoba mencari tahu kebenaran dari kematian Sekar yang secara tiba tiba didalam rumahnya sendiri, Nella banyak mengalami hambatan karna tidak sepahaminya dia dengan ditektif Eko, kematian yang janggal tanpa adanya ditemukan barang bukti berupa alat pembunuh, semua keterangan hanya berdasarkan dari keterangan satu saksi, Nella yang juga awalnya ikut memojokan Rian mulai mencoba mengalihkan targetnya pada saksi dan mulai menyelidinya. Kausalitas atau logika dalam seri “*Puzzle*” adalah logika sebab- akibat terhadap struktur cerita. Satu peristiwa mendorong ke peristiwa selanjutnya, yang pada gilirannya mendorong lagi ke peristiwa berikutnya. Problem diperlihatkan pada awal cerita melaju melalui perkembangan, sampai akhirnya terselesaikan pada akhirnya. Serial “*Puzzle*” menggunakan struktur tangga dramatik Elizabeth Lutters.



Grafik 4.1. Grafik cerita Elizabeth Lutters

Nilai dramatik disusun semakin lama semakin meningkat menuju ke puncak tangga dramatik yang dinamakan klimaks. Beberapa menit pertama cerita menjadi bagian paling penting. Tujuan babak awal adalah memberikan semua informasi-informasi vital yang diperlukan penonton untuk memulai cerita. Babak Awal menghadapkan protagonis ke dalam situasi yang sulit, konflik utama, masalah; yang

mendorong cerita ke depan saat protagonis memutuskan untuk melawan segala rintangan yang menghalangi tujuannya.

Teaser pemain dan lokasi (menit 0-5):

- a) Memperkenalkan potongan masalah
- b) Memperkenalkan program
- c) Memperkenalkan Nella
- d) Memperkenalkan lokasi TKP , tokoh Eko beserta tim forensik
- e) Sedikit memperkenalkan masalah ketika Nella berimajinasi melihat darah

Konflik permasalahan (menit 5-22):

- a. Perseteruan antara Eko dan Nella
- b. Nella menemukan gelas beraroma kopi
- c. Pertemuan antara Banyu dan Nella
- d. Nella berimajinasi mengintrogasi Banyu
- e. Munculnya tersangka dari keterangan Banyu
- f. Perseteruan Antara Eko dan Nella saat rapat
- g. Konflik Ayu dan Rian di ruang introgasi
- h. Imajinasi Nella akan pertengkaran Ayu dan Rian
- i. Rian di introgasi oleh Eko
- j. Obrolan antara Nella dan saksi yang membuat curiga Nella
- k. Rian terbukti menghamili Sekar
- l. Imajinasi Nella memukul Rian lantaran perasaan jijik
- m. Kemarahan Eko atas sikap pengecut Rian
- n. Imajinasi Nella akan adegan mesum yang di lakukan Rian terhadap Sekar
- o. Nella duduk sendirian dan fokus atas semua berkas mengenai Sekar hingga secara tiba tiba ia mendapatkan sebuah kata kunci
- p. Nella mendapatkan bukti puzzle dikamar korban Sekar pemberian Banyu si saksi

- q. Klimaks saat Banyu di interogasi kembali dengan Nella yang menjabarkan semua petunjuk serta bukti bahwa Banyu lah yang telah membunuh Sekar. Penyelesaian dimulai saat Sekar menceritakan bagaimana perasaannya terhadap Rian dan Banyu serta reka ulang adegan pembunuhan Sekar oleh Banyu

II. PEMBAHASAN PENCIPTAAN KARYA

Tahapan analisis naskah melibatkan produser, penulis naskah, dan sutradara dan juga pemain. Melibatkan pemain dalam proses analisa agar pemain dapat ikut serta dan menyesuaikan naskah dengan karakter mereka secara pribadi, sehingga pengadeganan bisa sesuai dengan karakter mereka, bisa sesuai dengan bawaan diri mereka sehari-hari. Teknis yang dilakukan dari tiga divisi tersebut adalah membedah sebuah naskah untuk mengetahui kebutuhan masing-masing. Produser yang bertindak sebagai kepala manajerial memimpin koordinasi untuk membahas kecocokan naskah dengan kondisi keuangan. Sutradara menganalisa struktur naskah yang ada untuk mengetahui tema, premis, sinopsis dan alur cerita.

Koordinasi antara sutradara dan produser tersebut bertujuan untuk membangun suatu skenario final, maka penulis naskah juga melakukan suatu proses kreatif lebih lanjut untuk menyesuaikan keputusan yang berlandaskan hasil koordinasi produser dan sutradara. Analisis naskah “*Puzzle*” melalui beberapa perubahan hingga mencapai *draft* kesebelas dan kemudian siap dilanjutkan ke tahapan produksi berikutnya. (naskah terlampir). Naskah berawal dari ketertarikannya pada peristiwa – peristiwa kriminal yang marak terjadi di Indonesia, maraknya sebuah tindak kriminal dilandasi oleh pemicu dari kesalah pahaman banyak terjadi di sekitar kita serta banyaknya desas desus menyalahkan pihak berwajib atas kelambatan mereka dalam mengantisipasi kejahatan maka dari itu muncullah sebuah ide dalam membuat sebuah tontonan berupa serial drama mengenai seorang detektif yang mampu memecahkan segala kasus dengan caranya sendiri dan tetap dengan prosedur yang ada. Tahap awal tentunya dengan riset serta banyak bertanya dan juga menambah wawasan dengan membaca buku, dengan sedikit bertanya tanya kepada beberapa pihak. Tidak hanya mendalami dari segi unsur

naratif tetapi juga mendalami apa itu ekspresionisme sebagai pendekatan dalam program Cerita ini. Proses riset yang menarik, bertemu dengan orang-orang yang memiliki pengalaman pribadi dalam mencoba lebih berekspresi dan memahami sebuah arti ekspresi.

Tahap yang dikerjakan selanjutnya adalah pemilihan kru dan rapat produksi. Pemilihan tim produksi selain mengedepankan mempertimbangkan kuantitas dan juga konsisten dalam keterlibatan seluruh proses film Maka 'Puzzle' Memberikan kepercayaan akan keterlibatan tim, baik zona kreatif maupun zona produksi untuk kelancaran produksi, sehingga semua tim yang terlibat memiliki rasa kepemilikan dalam film. Rapat produksi dilakukan untuk mempresentasikan konsep global yang telah direncanakan kepada masing-masing divisi agar terkoordinir. Produser menjadi pemimpin koordinasi manajerial dan sutradara menjadi pemimpin estetika. Dalam proses ini banyak pengembangan dan masukan yang dilakukan oleh masing-masing divisi yang bisa menambah estetika dan logika cerita. Pengembangan yang dilakukan mencakup unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif mencakup alur dan pesan. Sedangkan unsur sinematik mengalami pengembangan di *mise en scène* (membahas *setting*, pencahayaan, *wardrobe*, *makeup*, pemain agar memperoleh *look* yang diinginkan), sinematografi, tata suara dan *editing* (Data crew terlampir di lampiran desain produksi). *Hunting* lokasi dilakukan bersama manajer lokasi, penata artistik dan penata kamera berdasar kebutuhan skenario.

Casting pemain dilakukan sesuai kebutuhan skenario berdasarkan kecocokan fisiologis (*casting by type*), kecakapan akting (*casting by ability*) dan pengalaman atau sesuai dengan profesi (*emotional temperament*). Proses *casting* dilakukan dengan menyebar informasi kepada *agency* artis maupun personal tertentu. Serta membuka peluang *casting* melalui informasi ke komunitas-komunitas teater dan juga jejaring *social*. Karakter yang dibutuhkan ada 6 karakter 5 karakter utama yang banyak melakukan adegan dan 1 karakter pendukung. Detail dalam pemilihan karakter ini sehingga penuh pertimbangan ketika akan menentukan pemain yang benar-benar pas sesuai dengan apa yang diinginkan sutradara.

Proses *reading dan Rehearsal* berlangsung kurang kondusif dikarenakan jadwal talent yang saling bentrok, serta lokasi yang belum siap. Untuk *Reading* sendiri dilakukan secara terpisah mengikuti jadwal para talent.



Photo 5.15. Proses Reading Seluruh Talent



Photo 5.16. Proses Reading dengan Pemeran Nella, Eko dan Banyu

Walaupun terkendala oleh pembagian waktu dan jadwal oleh Talent tim produksi tak juga mengurungkan niat dalam memacu progres maka akhirnya tim dan sutradara memutuskan agar proses reading tetap terlaksana dengan mengikuti jadwal para talentnya. Proses Reading sendiri berlangsung sebanyak 5 kali pertemuan dengan para *talent*, 2 kali pertemuan dengan seluruh talent dan 3 kali pertemuan hanya dengan beberapa talent seperti Nella, Eko, Rian dan Banyu agar pendalaman pada karakter mereka masing masing bisa lebih kuat lagi dan di perankan dengan lebih baik lagi.

Bukan hanya *reading* adegan dan dialog, dan juga terjadi diskusi bersama mengenai kemungkinan-kemungkinan dialog yang akan tersampaikan.



Photo 5.17. Proses Reading dengan Talent Nella

Proses *rehearsal* dilaksanakan satu hari sebelum syuting dan saat itu Para Talent tidak bisa hadir dikarenakan jadwal yang bentrok maka proses *rehearsal* sendiri ditujukan lebih kepada kesiapan para crew produksi dengan berlatih mengenai blocking camera dan melatih pengadeganan difokuskan pada ekspresi dan blocking pemain dan mengatur penataan artistik untuk setiap *setting* yang ada pada naskah.

Proses produksi merupakan tahap eksekusi dari sekian proses yang dilalui di tahap pra-produksi. Eksekusi Program cerita ‘Puzzle’ berlangsung selama 3 hari dimulai pada tanggal 28 – 30 Agustus 2015 di Kota Yogyakarta. Seluruh tim produksi menjalankan jadwal yang telah disusun asisten sutradara bersama produser penyusunan jadwal pun mengacu pada penggunaan lokasi dan juga penyesuaian jadwal dari talent. Kegiatan *shooting* selama 3 hari dapat di uraikan sebagai berikut:

Hari pertama dalam *shooting* ‘Puzzle’ dilakukan di satu Rumah Sekar yang terdapat *setting* dapur, kamar, ruang tamu serta berapa scene diluar rumah tepatnya di jalan perumahan Sekar, total scene yang akan di ambil pada hari pertama yaitu 11 scene.

Pengambilan gambar pada hari pertama terbagi menjadi 2 pengambilan gambar yaitu *outdor* dan *indor* , 7 scene yang diambil didalam ruangan dengan setting ruang tamu ,dapur serta kamar tidur sedangkan 4 scene lainnya di ambil di luar rumah Sekar yaitu pada area halaman serta jalan didepan rumah Sekar. Dan pada 3 scene terdapat tamabahan pemain (extras) seperti petugas kepolisian dan petugas forensik



Photo 5.20. Persiapakan shooting kru hari pertama



Photo 5.21 Pengambilan gambar di sore hari hari pertama



Photo 5.22 Sutradara Sedang melihat preview posisi pengambilan

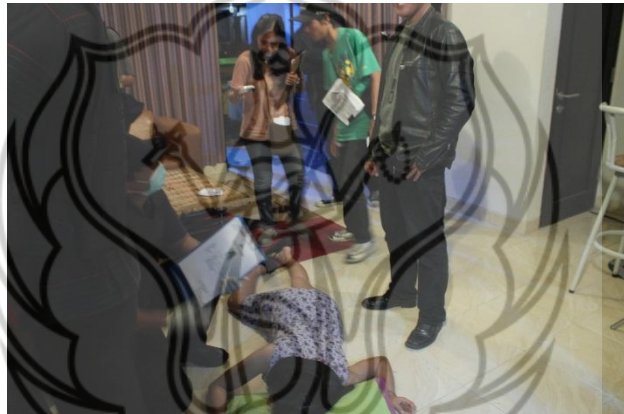


Photo 5.23 Persiapan Pengambilan Gambar Penemuan Mayat Sekar

Pada hari ke dua dimulai pada dari pagi hari ,Untuk hari kedua akan mengambil gambar di 3 setting scene yaitu Ruang introgasi, kantor polisi Bareskrim serta pengambilan gambar di Ruang tamu rumah banyu. lokasi syuting sendiri di bangunan Rektorat lama kampus ISI dan dirumah salah satu teman kami di daerah imogiri barat ,adegan yang di ambil di setting kantor ialah ketika petugas eko sedang memberikan penjelasan kepada anak buahnya mengenai kasus Sekar dan dilanjutkan dengan adegan ketika Nella sedang istirahat mendengarkan musik serta adegan di ruang introgasi imaji Nella yang sedang mengintrogasi Banyu setelahnya adegan Nella sedang berfikir serius



Photo 5.24 Tim Artistik Sedang Mempersiapkan Setting Kantor Bareskrim



Photo 5.25 Sutradara Sedang Memperhatikan Layar Monitor Preview



Photo 5.26 Astrada sedang memberikan pengarahan pada talent untuk adegan selanjutnya



Photo 5.27 Pengambilan gambar adegan Nella memperhatikan Banyu

Hari ketiga adalah hari terakhir pengambilan gambar ,lokasi syuting masih sama seperti hari ke2 yaitu di Gedung Reektorat lama ISI yogyakarta, setting yang dipakai kantor dan Ruang introgasi untuk pengambilan gambar dihari ke3 akan banyak mengambil adegan adegan rumit seperti imajinasi radio dari Nella adegan nangis dari tokoh Ayu serta merupakan pengambilan gambar untuk adegan ending



Photo 5.28 sutradara sedang menejlaskan adegan berikutnya





Photo 5.29 Tim sedang berdiskusi mengenai pengambilan imajinasi Nella mendengarkan music radio.



Photo 5.30 Sutradara memberi arahan adegan selanjutnya

Proses pengambilan gambar program cerita ‘puzzle’ yang telah selesai kemudian memasuki tahapan paska produksi dengan adanya beberapa tambahan yang telah direncanakan pada saat produksi, dalam tahapan ini sutradara mengawasi proses penyuntingan gambar yang dilakukan oleh editor agar plot yang dibangun dapat mempertahankan estetika dan nilai dramatis sehingga pesan yang terkandung dalam film dapat tersampaikan. Tahapan dalam proses ini meliputi:

1) *Data Loading*

Proses ini merupakan pengumpulan data digital video dan suara hasil dari proses produksi yang kemudian digabungkan dalam satu tempat. Setelah

semua data terkumpul editor mulai melakukan proses *data assembling*, yaitu penyusunan file berdasarkan urutan *scene* yang diaplikasikan pula dalam *editing software*, proses ini dilakukan agar dalam proses penyusunan gambar, editor tidak mengalami kesulitan dalam mencari setok gambar yang diperlukan dalam proses penyuntingan gambar.

2) *Offline Editing*

Proses *offline editing* adalah proses dimana editor mulai melakukan penyuntingan gambar, dalam proses ini sutradara ikut mendampingi editor agar pemilihan gambar yang dilakukan oleh editor tetap terjaga sehingga plot yang akan di bangun tetap seperti pada naskah tanpa ada gangguan dari hasil pemilihan gambar yang kurang tepat.

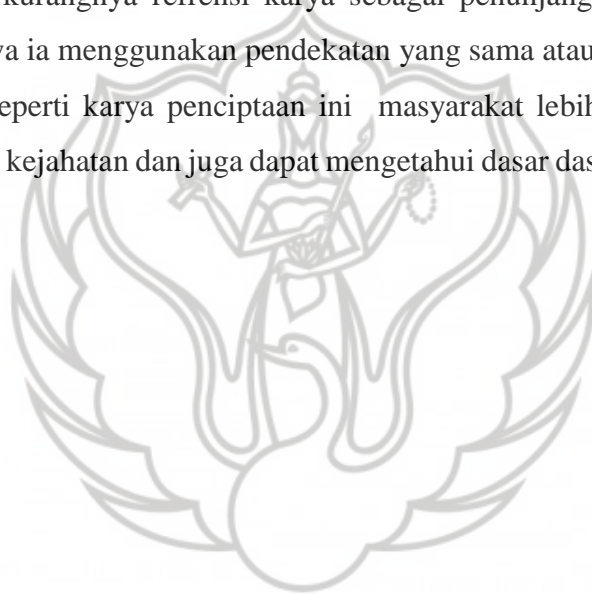
3) *Online Editing*

Online Editing merupakan tahap terakhir dalam proses paska produksi, dimana semua data audio dan visual yang telah diolah oleh penyunting gambar memasuki tahap selanjutnya yaitu pewarnaan dan penambahan *credit tittle* disatukan sehingga menjadi sebuah karya film yang layak untuk disajikan kepada penonton.

1V. KESIMPULAN

Secara keseluruhan Tugas akhir karya penciptaan ini, dirasa cukup berhasil. Karena tahapan proses penciptaan dalam pembuatan karya ini dapat dipertontonkan dan dipertanggung jawabkan. Penciptaan Program cerita televisi seri ‘*Puzzle*’ episode “*Bunga Kering*” dengan pendekatan gaya *ekpresionisme* cukuplah sangat lama dalam prosesnya. Realisasi dari naskah menjadi konsep *Visual* bukanlah perkara mudah untuk mewujudkannya perlu pemahaman teori secara mendalam hingga mampu menerapkannya kedalam bentuk *Mise en scène* dan menjabarkannya dengan karakteristik *ekpresionisme* Jerman. Diketahui bahwa *ekpresionisme* merupakan aliran seni yang membahas mengenai kejiwaan seseorang dilihat dari pemahamannya berupa pemikiran serta gagasan atas sebuah perasaan serta pengekspresian emosional.

Realisasi dari pendekatan gaya *Ekspresionisme* pada Program cerita serial “*Puzzle*” yaitu bahwa sebuah aliran seni bisa dijadikan sebagai konsep pendekatan pada pembuatan karya *audio visual*, serta memperluas wawasan pencipta karya akan paham aliran seni yang ada serta mampu memvisualkan bentuk imajansi tokoh dengan cukup baik melalui pendekatan *ekpresionisme*. Kendala dan permasalahan dalam penciptaan sebuah karya adalah hal yang mutlak dan tak bisa dihilangkan, namun tentunya dapat dihindari, begitu juga dengan penciptaan karya ini. Beberapa kendala yang sempat terjadi yaitu berupa kurangnya pemahaman atas pendekatan yang digunakan, serta kurangnya referensi karya sebagai penunjang yang mana tidak ada pernyataan bahwa ia menggunakan pendekatan yang sama atau tidak. Dengan adanya jenis tontonan seperti karya penciptaan ini masyarakat lebih bisa berhati-hati atas maraknya tindak kejahatan dan juga dapat mengetahui dasar-dasar hukum dari program cerita ini.



V. DAFTAR SUMBER PUSTAKA

- Soedarso, *Sejarah perkembangan seni Rupa Modern*. Studio Delapan Puluh Enterprise. Jakarta. 1990.
- Bonger, W.A, *Pengantar Tentang Kriminalogi*, Terjemahan R.A .Koesnoen, Cetakan Kelima, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Chazawi, Admi, *Kejahatan terhadap tubuh dan Nyawa*, Rajawali Pers, Jakarta, 2010
- Darwanto S.S, *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana University Press, Yogyakarta, 1994,
- Dermawan, M. Kemal, *Teori Kriminalogi*, Edisi 2, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2007
- Effendi, Onong Uchjana, *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*, Citra Adidtya Bandung, 1996
- Gie, *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*. Karya kencana, Yogyakarta, 1997
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Rosda. Bandung. 1988.
- J. Waluyo, *Drama Teori dan Pengajarannya*. Pt Hanindita Graha Widya. Yogyakarta. 2002.
- Joseph, Mascelli, *The Five of Cinematography*. Institut Kesenian Jakarta, Jakarta. 2010.
- Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta. 2004
- Salovey, Peter. *The psychology of jealousy and Envy*. New York : Guilford Press. 1991
- Sumarno, Marselli. *Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo, 1996
- Sobur, Alex, *Semiotika Komunikasi*, PT Remaja Rosydakarya, Bandung, 2003
- Sudarso, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Studio Delapan Puluh Enterprise, Jakarta, 2010
- Wahyudi Siswanto. *Memahami Makna Ruang dalam Arsitektur*. Manado. 2011.