

**“KACAMATA LAYARKACA INDONESIA”**  
**VIDEO *VIRTUAL REALITY***  
**KRITIK TERHADAP PROGRAM TELEVISI**



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama videografi

**Deka Pratama Satya Alam**  
**1520913411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN**  
**PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2017**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

**“KACAMATA LAYARKACA INDONESIA”**  
**VIDEO *VIRTUAL REALITY***  
**KRITIK TERHADAP PROGRAM TELEVISI**

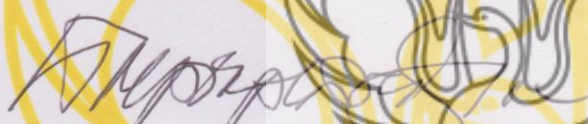
Oleh:

**Deka Pratama Satya Alam**  
1520913411

Telah dipertahankan pada tanggal 20 Juni 2017  
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing I,

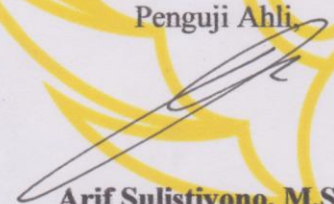
Pembimbing II,


 **Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D.**

 **Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**

Penguji Ahli,

Ketua Tim Penilai,


 **Arif Sulistiyono, M.Sn.**

 **Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.**

Yogyakarta, ..... 04 AUG 2017 .....

Direktur,



 **Prof. Dr. Djohan, M.Si.**  
NIP. 196112171994031001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan.



Yogyakarta, 16 Mei 2017

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Deka Pratama Satya Alam', written over a light gray background.

Deka Pratama Satya Alam,

NIM: 1520913411

**“KACAMATA LAYARKACA INDONESIA”  
Kritik Terhadap Program Televisi  
dalam Video *Virtual Reality***

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Penciptaan dan Pengkajian  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017

Oleh **Deka Pratama Satya Alam**

**ABSTRAK**

Saat ini televisi masih mendominasi media informasi di Indonesia. Namun, banyak diantaranya yang masih melanggar kode etik penyiaran. Berbagai peringatan juga terus dilayangkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia atas hal tersebut. Namun seolah tidak ada efek jera, program-program televisi yang melanggar terus bermunculan.

Pengkarya merespon persoalan tersebut dengan menjadikannya ide objek untuk kemudian diproduksi dalam wujud karya seni. Pengolahan isu permasalahan program tayangan televisi ke dalam bentuk karya seni didukung dengan rangsangan aktualitas teknologi berupa *Virtual Reality* (disingkat VR). Perangkat *Virtual Reality*, yaitu ‘Kacamata *Virtual Reality*’ dimaknai sebagai ‘sudut pandang’ pengkarya merespon persoalan di atas. Secara garis besar, visual karya ini berupa televisi dengan tayangan kumpulan *footage* pelanggaran kode etik penyiaran secara *spherical*. Hal tersebut ditujukan kepada masyarakat agar mereka memiliki kepekaan terhadap kondisi tayangan program televisi bangsanya.

***Kata Kunci:*** *program televisi, pelanggaran, virtual reality.*

**“KACAMATA LAYARKACA INDONESIA”  
Critics of Television Program  
In Video Virtual Reality**

Written Project Report  
Composition and Research Program  
Graduate Program, Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, 2017

By **Deka Pratama Satya Alam**

**ABSTRACT**

Television is the main media transformation in Indonesia nowadays. However, many of the information contain inappropriate contents which are found violating the regulation of broadcasting. This phenomena still happening although many have been warned by Indonesia Commission of Broadcasting (Komisi Penyiaran Indonesia).

These issues were studied and criticized by the author as artwork creation. The process of production is supported by virtual reality (VR) technology. VR is the device which contains VR glasses interpreted by author's point of views where the author recently respond to the issue above. As an outline of this work, the visual of this video is in television's form and playing with footage of TV program's violation on spherical effects. By doing this, the author hopes to build up the awareness and sensitivity of the society about the violation in the content of national television programs.

**Keywords:** *television program, violation, virtual reality*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkah serta karuniaNya sehingga Tugas Akhir karya seni ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Kendala dan keterbatasan bukan halangan untuk tetap semangat berusaha meraih yang terbaik, namun justru menjadi pelajaran sehingga melahirkan kreatifitas dalam berkarya selanjutnya.

Tugas akhir karya seni ini sebagai persyaratan wajib untuk menyelesaikan masa studi jenjang S-2 Penciptaan Videografi, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga karya seni tugas akhir ini dapat memberi kontribusi terhadap almamater maupun eksistensi seni media baru, meskipun jauh dari sempurna.

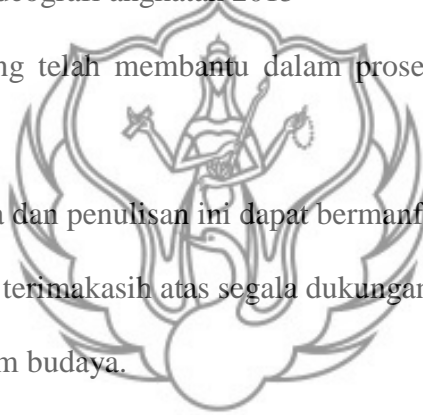
Proses produksi dan penulisan karya seni tugas akhir ini banyak mendapat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Djohan, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
2. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Pembimbing Pertama yang selalu memberikan wawasan baru, inspirasi, dan semangat untuk terus selalu belajar.
3. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku Pembimbing Kedua dan dosen pengampu Matakuliah Videografi yang selama ini memberikan wawasan baru, inspirasi,

serta menyertai proses kreatif ini dari awal perkuliahan sampai karya seni tugas akhir ini disusun.

4. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Penguji Ahli.
5. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku Ketua Tim Penguji.
6. Segenap staf pengajar PPs ISI Yogyakarta.
7. Orang tua dan adikku
8. Lisa Budiarsih
9. Meindra Rahardian
10. Teman-teman Videografi angkatan 2015
11. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penciptaan dan penulisan Tugas Akhir ini.

Semoga karya dan penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih atas segala dukungan yang diberikan baik moril maupun materil, salam budaya.



Yogyakarta, 16 Mei 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Deka Pratama Satya Alam'. The signature is fluid and cursive, with the first letter 'D' being particularly large and stylized.

Deka Pratama Satya Alam

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	6
C. Orisinalitas.....	8
D. Tujuan dan Manfaat.....	9
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	11
B. Landasan Penciptaan.....	23
C. Konsep Perwujudan.....	29
III. METODE/PROSES PENCIPTAAN	
A. Ide.....	35
B. Pra-Produksi.....	36
C. Produksi.....	73
D. Pasca Produksi.....	74
IV. ULASAN/PEMBAHASAN KARYA.....	75
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran-saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	98



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Konsumsi Media Masyarakat Indonesia .....	1
Tabel 2. Data <i>sample</i> pelanggaran sebagai acuan kritik .....	64
Tabel 3. Komparasi metode produksi .....	65
Tabel 4. Konsep <i>Storyboard</i> karya sumber.....	72
Tabel 5. Representasi <i>visual effect</i> per jenis program.....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Survei Indeks Kualitas Program Siaran Televisi .....	2
Gambar 2. <i>Screenshot</i> aduan warga program televisi melanggar aturan .....	3
Gambar 3. <i>Screenshot</i> peringatan tertulis KPI .....	4
Gambar 4. Foto sampul buku ‘Orde Media’ .....	11
Gambar 5. Foto sampul buku “Manajemen Media Penyiaran” .....	13
Gambar 6. Foto sampul buku “ <i>Virtual Reality Headsets</i> ” .....	15
Gambar 7. Foto sampul buku “Manusia dan Kritik” .....	16
Gambar 8. <i>Screenshot</i> karya Video ‘Appolo’ .....	17
Gambar 9. <i>Screenshot</i> karya ‘Cherbobyl VR Project’ .....	18
Gambar 10. <i>Screenshot</i> karya ‘Watch Dogs 2’ .....	19
Gambar 11. <i>Screenshot</i> karya ‘TIDAAAANK’ .....	21
Gambar 12. <i>Screenshot</i> progres eksperimen karya .....	22
Gambar 13. Perangkat VR.....	31
Gambar 14. Sketsa Konsep Pengaplikasian <i>Virtual Reality</i> .....	32
Gambar 15. Acuan Desain Televisi tua 3D dalam karya .....	76
Gambar 16. Desain Televisi tua 3D dalam karya .....	77
Gambar 17. Permukaan Lanskap Triangular .....	79
Gambar 18. Objek Gerbang Terowongan Segitiga.....	79
Gambar 19. Partikel 3D Objek Putih .....	80
Gambar 20. Objek TV tua bertambah.....	81
Gambar 21. TV era 90-an.....	82
Gambar 22. Partikel 3D awan biru.....	83
Gambar 23. Partikel 3D <i>Wave Color</i> .....	84
Gambar 24. Televisi era 2000-an .....	85
Gambar 25. Televisi <i>Flat Screen</i> .....	85
Gambar 26. Objek 3D Uang.....	88
Gambar 27. Objek Puppet Master.....	89
Gambar 28. Adegan televisi Hancur .....	90
Gambar 29. Kutipan Benthall .....	91
Gambar 30. <i>Scene Conclusion</i> dengan visual televisi melanggar.....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perangkat Kacamata Virtual Reality .....	98
Lampiran 2. Eksperimen compositing video Virtual Reality.....	98
Lampiran 3. Sketsa awal proyek video Virtual Reality .....	99
Lampiran 4. Sketsa metode produksi karya .....	100
Lampiran 5. Sketsa Konsep Pameran Karya.....	101
Lampiran 6. Sketsa Konsep Pameran Karya.....	102
Lampiran 7. Sketsa Konsep Bentuk Karya .....	103
Lampiran 8. Hasil survei KPI.....	104
Lampiran 9. Poster Karya “Kacamata Layarkaca Indonesia” .....	105
Lampiran 10. Spanduk Pameran Tugas Akhir .....	106
Lampiran 11. Dokumentasi <i>recording</i> audio “Plutomania” .....	106
Lampiran 12. Dokumentasi proses editing karya pada studio .....	106

