

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Talkshow

Istilah talkshow adalah aksen dari bahasa Inggris di Amerika. Di Inggris sendiri, istilah *talkshow* ini biasa disebut *chat show*. *Talkshow* adalah suatu sajian perbincangan yang cukup menarik yang biasanya mengangkat isu-isu yang lagi hangat dalam masyarakat. Tema yang diangkat juga bermacam-macam. Mulai dari masalah sosial, budaya, politik, ekonomi, pendidikan, olahraga, dan sebagainya.<sup>1</sup> Naratama mengatakan bahwa program *TalkShow* merupakan acara dialog, dimana sang pembicara bebas membantah, sang moderator boleh mengkritik, dan sang bintang tamu boleh menangis, bila memang perlu.<sup>2</sup>

#### B. Tata Artistik

Kata Artistik dalam Kamus Ilmiah Populer yang ditulis oleh M. Dahlan Al Barry mempunyai arti memenuhi kriteria hukum estetika, indah atau bagus. Ilmu Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.<sup>3</sup>

Unsur-unsur artistik yang mendukung program ini adalah *setting*, tata rias, tata busana, tata cahaya, penonton yang ditempatkan di *setting*. Adapun uraian unsur-unsur tersebut ialah :

##### 1. *Setting*

*Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya.<sup>4</sup>

##### a. Jenis-Jenis *Setting*

<sup>1</sup> Salma M. Hanum, *Sukses Meniti Karir Sebagai Presenter*. (Yogyakarta, Absolut. 2005) hal 233

<sup>2</sup> Naratama. *Menjadi Sutradara televisi*. (Jakarta. Gramedia. 2004) hal 147

<sup>3</sup> A.A.M. Djelantik, 2004, *Estetika sebuah pengantar*, masyarakat seni pertunjukan bekerja sama dengan Arti: Bandung, hal. 7

<sup>4</sup> Himawan pratista, 2008, *Memahami Film*, Homerian Pustaka : Yogyakarta. hal 62

- 1) *Set Studio* : penataan sebuah ruangan suatu tempat dimana seorang seniman bekerja, untuk dekorasi suatu acara seperti membuat film, foto, acara TV, atau music.
- 2) *Shot On Location*
- 3) *Set Virtual*

b. Fungsi *Setting*

Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita.<sup>5</sup>

2. Kostum dan Tata Rias Wajah

a. Kostum serta Fungsinya

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Asesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan. Jam tangan, kacamata. sepatu, tongkat dan sebagainya.<sup>6</sup>

1) Penunjuk Ruang dan Waktu

Bersama *setting*, kostum adalah aspek yang paling mudah kita identifikasi untuk menentukan periode ( waktu ) serta wilayah (ruangan).

2) Penunjuk Status Sosial

Kostum juga dapat menentukan kelas atau status social para pelaku cerita.

3) Penunjuk Kepribadian Pelaku Cerita

Busana dan asesorisnya juga mampu memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian dari pelaku cerita.

4) Warna Kostum Sebagai Simbol

Penggunaan warna kostum sering kali memiliki motif atau symbol tertentu.

---

<sup>5</sup> *Ibid.* hal 66

<sup>6</sup> *Ibid.* hal 71

### 5) Motif Penggerak Cerita

Kostum dan asesoris juga dapat berfungsi sebagai motif penggerak cerita.

### 6) *Image* (citra)

Kostum dapat menjadi *image* pelaku cerita atau seorang bintang.

### b. Tata Rias Wajah dan Fungsinya

Tata rias wajah secara umum memiliki dua fungsi, yakni untuk ,menunjukkan usia dan untuk menunjukkan wajah non manusia.<sup>7</sup> Tata rias juga diartikan sebagai kegiatan merubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Orang biasa menyebut kegiatan ini dengan *make-up*.

## 3. Tata Cahaya (Pencahayaannya)

### a. Unsur- Unsur Pencahayaannya

Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Cahaya membentuk obyek dengan menciptakan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah obyek. Sisi terang adalah bagian permukaan obyek yang terkena cahaya, sedangkan sisi bayangan adalah bagian permukaan yang tidak terkena cahaya. Sisi terang sangat berpengaruh memperlihatkan bentuk tekstur halus dan kasar. Jika permukaan halus cenderung memantulkan cahaya (gemerlap) dan jika permukaan kasar cenderung menyebarkan cahaya (menyerap).

### b. Kualitas Pencahayaannya

Kualitas cahaya merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaannya. Cahaya terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebar cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

---

<sup>7</sup> *Ibid.* hal 74

### 1) Arah Pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang dituju. Obyek yang dituju biasanya pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah.

### 2) Warna Cahaya

Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya.

### 3) Jenis-Jenis Tata Cahaya

#### a) Menurut Sumber

- *Natural Light*

Cahaya natural yang sumber cahaya dalam satu frame atau adegan maupun scene bersumber dari cahaya yang bersifat natural. Misalnya cahaya pagi hari dari sebelah timur (key). Maka shot-shot dalam scene tersebut key lightnya dari arah yang sama.

- *Pictorial Light/Artificial Light*

Cahaya yang bersifat artistik atau ciptaan. dibentuk sesuai kebutuhan artistik, mood sebuah adegan atau scene. Jadi arah sumber cahaya (key) dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan artistic gambar atau mood dari adegan tersebut.

#### b) Menurut Tempat

- *Indoor*

Pencahayaan di dalam ruangan / indoor misalnya pencahayaan yang sudah ada (lampu neon atau lampu pijar). Pencahayaan ini bisa dimanfaatkan untuk keperluan shooting, walaupun bisa jadi banyak kelemahan, diantaranya intensitas cahaya yang dihasilkan terlalu rendah untuk kepentingan shooting. Dengan teknologi video digital hal ini masih bisa diakali dengan menaikkaniris, walau demikian pasti ada batas toleransinya. Ketika kita menaikkan

f – stop di kamera, mungkin gambar yang dihasilkan akan tampak grainy / bintik – bintik.

- Outdoor

Ketika kita akan shooting di luar ruangan / exterior pada siang hari yang harus diperhatikan adalah arah matahari. Tidak terlalu disarankan untuk shooting dari jam 11 hingga jam 1 siang, karena cahaya matahari sedang terik – teriknya dan mungkin berada persis di atas obyek, yang artinya akan menimbulkan bayangan. Untuk menurunkan intensitas cahaya yang terlalu kuat, anda bisa memanfaatkan filter *Neutral Density/ND* yang ada pada kamera. Dengan menggunakan filter ini, cahaya yang berlebihan akan direduce / dikurangi sehingga menjadi normal.

c) Menurut Arah

- Top Light

Cahaya yang datang dari arah atas subjek, sebahai cahaya dasar yang dapat menciptakan suasana tertekan pada subjek.

- Eye Light

Cahaya yang ditujukan pada posisi mata subjek guna untuk menguatkan kekuatan yang dimunculkan dari mata.

- Accent Light

Cahaya yang dibuat sebagai aksen diluar subjek untuk menciptakan kedalaman dan mood tertentu. Biasanya ditujukan pada background

### C. Gaya dan Tema Desain Interior

Desain interior seperti yang dikemukakan oleh Ching (2002: 46) adalah rancangan, tata letak, dan desain dari ruang interior dalam bangunan.

Dalam konteks mendesain bangunan atau ruangan yang dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan, setiap desainer tentu memperhatikan ragam tema dan gaya dalam desain interior. Gaya adalah ragam cara rupa, bentuk, dan sebagainya yang khusus mengenai tulisan, karangan, pemakaian bahasa, bangunan rumah, dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1972). Sedangkan tema merupakan titik awal proses perancangan yang dijadikan acuan dasar para desainer agar dapat menemukan pemecahan desain yang lebih kreatif (Hafidh Indrawan:). Lebih lanjut The Liang Gie (1976) mengungkapkan bahwa tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni.

Berikut adalah ciri khas gaya desain pada tiap negara seperti yang dirangkum oleh Handojo (2014) dari Pile, et, al (1982), Edwards (2011) dan Rink Design:

#### 1. Italia

- Gaya desain *gothic* dengan ciri khas berada pada abad pertengahan; bentuk *arch* dan *vault*; proporsi yang digunakan cenderung simetris; memainkan *tone /color*, terutama warna gelap; memainkan ornamen-ornamen, seperti *fireplace*; menggunakan dinding bermotif, seperti *wallpaper*; dan *furniture* yang digunakan memperhatikan detail yang rumit dan dapat menjadi *focal point* dari suatu ruang.
- Gaya desain *renaissance* dengan ciri khas: merupakan pengaruh dari Yunani; menggunakan plafon yang tinggi untuk menghadirkan kesan yang megah; ceiling details; lantai menggunakan motif yang ramai, seperti *bricks, tiles*; dinding menerapkan *pattern walls*; dan khas dengan *mural fresco painting*.

#### 2. Amerika

- Gaya Desain *kontemporer* dengan ciri khas: menciptakan suasana nyaman dan menyambut; sederhana, tekstur halus, netral, dan warna

aksen menggunakan warna tebal; Warna hitam biasa digunakan dalam permukaan; Banyak menerapkan unsur garis ; Prinsip “*less is more*”; dan memanfaatkan elemen struktur, seperti *ducting* yang terekspos pada plafon, pipa-pipa terekspos.

- Gaya desain *ecletic* dengan ciri khas: Tidak bergantung pada tren; gabungan dari 2 gaya dengan benang merah dan bertujuan untuk mereproduksi apa yang ada di masa lalu.

### 3. Australia

- Gaya desain *modern* dengan ciri khas: menggunakan bentuk-bentuk yang sederhana; menggunakan warna yang terang ;mementingkan fungsi dibandingkan estetika; dan menekankan pada pemikiran teknologi.

### 4. Indonesia

- Gaya desain *Tradisional* berciri khas: gaya desain yang dipengaruhi oleh India, Cina, Arab, Eropa; Identik dengan batik, candi/stupa; dan terdapat ornamen khas dan lukisan.

### 5. Jepang

- Gaya desain *Zen* berciri khas: minimalis; nyaman, simpel untuk mendapatkan kedamaian; menggunakan warna putih/krem, hitam, coklat; dan dinding *flat, smooth paint finished*, serta menggunakan material *shoji screen* dan menggunakan material alam (bambu dan kayu sutra)

Sedangkan ragam tema desain interior seperti yang diuraikan oleh Adi Prayoga dalam *Teori umum desain Interior* adalah sebagai berikut:

#### 1. *Minimalis*

Desain minimalis adalah konsep desain yang menerapkan bentuk-bentuk sederhana dalam proses pembuatannya. Tema desain minimalis lebih mengacu ada kepraktisan, fungsi multiguna, pemanfaatan lahan/ruang secara sederhana, tanpa banyak bidang lengkung atau profil. Walaupun

hanya menampilkan elemen-elemen seperlunya dan sesederhana mungkin, namun tetap terlihat elegan.

## 2. *Kontemporer*

Pada desain kontemporer, penekanan ruangan pada umumnya dipusatkan pada beberapa bagian warna kunci, sementara warna lain berbaur menjadi latar belakang. Lekukan-lekukannya lebih lembut dibandingkan desain modern minimalis dan menciptakan kesan hangat. Model furnitur kontemporer terlihat bersih dengan lekukan lembut, dibalut dengan kayu atau logam serta kaca, sebagai satu kesatuan yang sempurna. Biasanya desain kayu furnitur lebih ringan dan hampir tidak ada aksesoris atau detail. Skema warna kontemporer berbaris netral, dengan warna krem yang lembut, coklat, abu-abu, putih, dan hitam berfungsi sebagai warna latar belakang. Kesempurnaan desain kontemporer terdapat pada aksesoris warna. Pilihlah aksesoris yang menonjol dan menarik perhatian.

## 3. *Klasik*

Desain rumah klasik merupakan gaya arsitektur yang tak pernah tenggelam dimakan zaman. Kokoh, indah, elegan, dan terkesan mewah menjadi ciri khas dari gaya desain ini. Sama seperti desain rumah lainnya, yang harus diperhatikan dalam menciptakan tema klasik adalah pemilihan warna yang tepat.

## 4. *Victoria*

Desain Victoria merupakan produk dari Eropa pada awal revolusi industri. Saat itu, penggunaan mesin memungkinkan orang membuat bentuk-bentuk ukiran yang rumit. Umumnya pencahayaan berasal dari lampu dinding dan lilin. Warna dinding biasanya gelap, kaya dengan warna cat yang khas. Warna yang paling populer adalah merah tua, hijau tua, dan emas. Untuk tampilan yang lebih indah, wallpaper dan kain untuk tirai dengan pola daun-daunan, ranting, bunga, burung, kupu-kupu dan corak-corak alam dapat menjadi solusinya. Permadani juga umum



digunakan, dikombinasikan dengan lantai parket. Berbeda dengan desain klasik, warna netral lebih sering digunakan dalam desain Victoria.

#### 5. *Retro*

Inti dari desain interior retro terletak pada warnanya. Saat ini, desain retro cenderung menggunakan warna shocking, seperti orange, biru, dan merah. Atau motif geometris dikombinasikan dengan desain modern. Sebagai pendukung, pemilihan/pemakaian wallpaper dengan motif lebih berani bias menjadi pilihan.

### D. Struktur Seni

Dalam program televisi non jurnalistik setting tata artistik adalah sebuah karya seni yang mengedepankan bentuk perupa atau keseimbangan bentuk yang diwujudkan dalam bentuk visual. Struktur atau susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhan itu. Kata stuktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni itu terdapat suatu pengorganisasian, penataan, ada hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun itu.<sup>8</sup> Penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk pada seni rupa diperlukan hukum atau asas penyusunan untuk menghindari kemonotonan atau kekacauan. Oleh karena itu terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam kaidah tata susun sebuah karya seni diantaranya :

#### 1. Unsur-Unsur Rupa

##### a. Unsur titik

Titik merupakan bentuk yang paling sederhana, tidak mempunyai ukuran atau dimensi. Sebuah titik keberadaanya tidak mempunyai arti jika berdiri sendiri, oleh karenanya dibutuhkan unsur penunjang. Penunjang-penunjang itu misalnya: *gerak, sinar, dan warna*.<sup>9</sup>

##### b. Unsur Garis

<sup>8</sup> A.A.M. Djelantik, 2004, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat seni pertunjukkan bekerjasama dengan arti : Bandung, hal. 37

<sup>9</sup> Ibid hal.19

Kumpulan titik pada suatu area dapat memunculkan sebuah garis. Garis mempunyai peranan sebagai garis, yang kehadirannya sekedar untuk memberi tanda dari bentuk logis, seperti yang terdapat pada ilmu-ilmu eksakta/pasti.<sup>10</sup> Jika diamati sebuah garis dapat menimbulkan kesan tertentu. Garis yang kencang memberi perasaan yang berbeda dari garis yang membelok atau melengkung.<sup>11</sup> Secara psikologi sebuah garis yang kencang memberi kesan kaku, tegas dan keras. Sedangkan sebuah garis melengkung terkesan luwes, dinamis dan lemah lembut. Masing-masing dari garis dapat dipergunakan sebagaimana mestinya sesuai dengan fungsi dan tujuam.

c. Unsur *Shape*

*Shape* memiliki dua ukuran yaitu lebar dan panjang yang disebut dua dimensi. *Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh adanya sebuah kontur garis dan atau warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Di dalam karya seni *shape* digunakan sebagai symbol perasaan seniman di dalam menggambar objek hasil *subject matter*, maka tidaklah meherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya.<sup>12</sup> Bidang yang berukuran dua dimensi itu tidak selalu mendatar atau tampak. Dapat juga berbentuk lengkungan atau tidak merata dan bergelombang.

d. Unsur Tekstur

*Tektur* (tekstur) adalah unsur rupa yang menunjukkan permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.<sup>13</sup>

<sup>10</sup> Dharsono (Sony Kartika), *estetika*, Rekayasa Sains : Bandung 2007. hal.69

<sup>11</sup> A.A.M. Djelantik. hal.19

<sup>12</sup> Dharsono (Sony Kartika), *Op. Cit.*71

<sup>13</sup> Dharsono (Sony Kartika), *Ibid*, hal. 75

e. Unsur Warna

Warna adalah salah satu elemen yang paling penting dari pementasan, untuk berbagai warna dan kombinasi dapat menghasilkan efek emosional yang sangat berbeda. Hubungan antara karakter atau adegan dan warna yang digunakan mungkin faktor penentu dalam keberhasilan suatu drama. Di atas panggung, efek warna dicapai dengan bermain cahaya berwarna pada pigmen yang digunakan dalam set, kostum, dan perabotan panggung.

*“Colour is one of the most important elements of staging, for the various colour and their combinations produce very different emotional effects. The relationship between characters or scenes and colour used may be determining factor in a play’s success. On the stage, colour effects are achieved by playing colored light on the pigments used in sets, coutumes, and stage furnishing”<sup>14</sup>*

Pembagian warna dari unsur pembentuknya:

1) Warna Primer

Warna primer atau warna tulen, yakni warna-warni yang tidak bisa dibuat dengan memakai warna yang lain sebagai bahanya. Warna-warni primer ini adalah: merah, kuning dan biru.<sup>15</sup>

2) Warna Sekunder

Warna Sekunder adalah hasil percampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Yang termasuk kategori warna sekunder adalah oranye, hijau dan ungu.

3) Warna Tersier

4) Warna tersier merupakan percampuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Terdapat enam warna yaitu oranye kemerahan, ungu kemerahan, oranye kekuningan, hijau kekuningan, ungu kekuningan, hijau kekuningan, ungu kebiruan.

<sup>14</sup> Katharine Anne Ommanney, 1960, *The Stage and the School*, McGraw-Hill Book Company, Inc: USA, hal. 335

<sup>15</sup> A.A.M. Djelantik, 2004, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat seni pertunjukkan bekerjasama dengan arti : Bandung, hal. 27



Gambar 3 1. Pengelompokan Warna

Sumber: <http://ragamproperti.info/tips-memilih-cat-tebok-untuk-interior/>

Diakses : 3 Oktober 2014

Warna sering dipakai untuk mencerminkan suatu perasaan tertentu, selain itu warna juga sering dipakai untuk mencerminkan suatu makna tersirat yang ingin dikomunikasikan.<sup>16</sup> Berikut adalah makna warna dalam desain panggung.

- Biru : tenang, dingin, formal, spiritual, murni, menyedihkan
- Orange : menggembarakan, ceria
- Merah : agresif, bergairah
- Kuning : ceria, bahagia
- Pink : romantis
- Hijau Lembut : tenang, menenangkan, keren
- Ungu : sedih, mistik
- Abu-abu : netral, menyedihkan, negatif, muram
- Coklat : bersahaja
- Hitam : melankolis, tragis, suram

<sup>16</sup> Dinar Wikan Setyanto, 2007, Irama Visual “Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual”, Jalasutra : Yogyakarta, hal 188

f. Ruang

Ruang mempunyai tiga dimensi: panjang, lebar dan tinggi.<sup>17</sup> Ruang merupakan hasil dari kumpulan beberapa bidang yang tersusun. Pada dasarnya ruang merupakan sesuatu yang kosong tidak berisi.



---

<sup>17</sup> A.A.M. Djelantik, 2004, *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat seni pertunjukkan bekerjasama dengan arti : Bandung, hal. 21