

JURNAL TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN SENI MELALUI PENCIPTAAN PROGRAM
TELEVISI *MAGAZINE* “BINGKAI” DENGAN GAYA
LOKAL YOGYAKARTA (Episode Seni Rupa)**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

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



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

2017

**PENGEMBANGAN SENI MELALUI PENCIPTAAN PROGRAM
TELEVISI *MAGAZINE* “BINGKAI” DENGAN GAYA
LOKAL YOGYAKARTA (Episode Seni Rupa)**

Oleh Adib Yayuda (1010480032)

ABSTRAK

Maraknya stasiun televisi di Indonesia menimbulkan persaingan dalam merebut perhatian pemirsa. Stasiun televisi menayangkan berbagai macam program acara televisi, salah satunya adalah program *magazine*. Televisi merupakan media informasi dan hiburan yang paling mudah diterima oleh masyarakat dalam menerima suatu pesan dan informasi, dewasa ini perkembangan televisi di Indonesia sangat pesat seiring dengan dimulainya televisi digital, televisi prabayar dan televisi *online*.

Objek dalam penciptaan karya seni ini adalah Sekolah Menengah Seni Rupa di Yogyakarta (SMK N 3 Kasihan), profil seniman (Steef Sawung) di Gunung Kidul, melihat praktek sketsa wajah di studio oleh Indra Setiyawan dan ruang berkesenian (Bentara Budaya Yogyakarta). Program *magazine* ini berisi informasi-informasi yang akan disampaikan melalui tempat rubrik utama, yaitu rubrik PENDIDIKAN SENI, rubrik SENIMAN, rubrik PRAKTEK SENI dan rubrik RUANG SENI dengan kemasan program *magazine* “BINGKAI”.

Magazine “BINGKAI” dengan Gaya Lokal Yogyakarta ini, diwujudkan melalui pembawa acara yang memakai busana batik motif Yogyakarta dan menggunakan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dan Jawa, pemakaian musik gamelan Jawa sebagai pengiring musik serta *setting* studio yang bernuansa Yogyakarta.

Kata Kunci: Televisi, *Magazine*, Seni, Yogyakarta

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan seni menjadi salah satu tanda kemajuan bangsa dan negara. Indonesia memiliki beragam karya seni, ragam karya seni berkembang di Indonesia begitu banyak, mulai dari seni lukis, seni kriya, seni patung, seni drama, seni tari, seni karawitan dan sebagainya. Dunia seni tersebut dijadikan ajang memperoleh penghargaan nasional maupun internasional. Seni bisa menjadi kesempatan dan peluang untuk pelaku seni atau seniman menuangkan semua hal yang ada dalam pikiran secara bebas, dari mana dan kapan saja ke dalam karya seni.

Di satu sisi, seni juga sudah dikenalkan melalui pendidikan sekolah, mulai dari pendidikan taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Hal itu juga dimanfaatkan oleh para pelajar maupun mahasiswa yang sedang berjuang untuk mengembangkan seni dan melestarikan budaya Indonesia melalui pendidikan. Kecanggihan teknologi komunikasi (komputer, *handphone*, dan lain sebagainya), memberikan sebuah inspirasi kepada seniman untuk mengunggah karya seni mereka ke dunia maya (internet) sehingga membuat seni menjadi berkembang dan terkenal di luar negeri.

Dalam mewujudkan informasi dunia seni dalam format *magazine* maka dirancang sebuah program bernama “BINGKAI”. BINGKAI adalah sebuah program *magazine* yang menyajikan informasi penting dan menarik dari dunia seni atau kesenian. Keunggulan jika sebuah informasi seni tersebut disajikan dalam gaya atau format *magazine* adalah tersaji dalam beberapa rubrik dan tema sesuai dengan minat dari target penontonnya, jadi tayangan yang tersaji lebih variatif.

Program *magazine* “BINGKAI” muncul karena melihat fenomena program *magazine* televisi yang menayangkan tentang apa yang disukai masyarakat saat ini, seperti tempat kuliner, jalan - jalan, *life style*, hobi, dan lain sebagainya, akan tetapi saat ini belum ada program televisi yang membahas tentang seni. Dari sini timbul sebuah gagasan yang menarik untuk dikembangkan menjadi sebuah program yang benar-benar membahas tentang seni.

Program *magazine* “BINGKAI” merupakan sebuah program baru dan orisinal, yang dikhususkan membahas tentang dunia seni atau kesenian. Bentuk baru dan orisinalitas diperlihatkan melalui narasumber yang dikemas melalui rubrik - rubrik “BINGKAI”, setting studio, pembuatan ilustrasi musik serta visual *bumper* program “BINGKAI”.

Tujuan yang ingin dicapai dalam program *magazine* “BINGKAI” adalah mengenalkan, mengembangkan dan melestarikan dunia seni di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. *Magazine* “BINGKAI” diharapkan bisa melestarikan kesenian, tradisi dan budaya lokal di suatu daerah, dan juga bisa berguna untuk penonton atau para pecinta seni yang ingin mengetahui seni dan mendapat inspirasi kesenian di Yogyakarta.

B. Ide Penciptaan

Proses penemuan ide dalam penciptaan sebuah program bisa melalui berbagai cara, antara lain dengan melihat atau mendengar pengalaman hidup orang lain, membaca, kontak langsung pada objek, menyaksikan peristiwa menarik, langkah yang terjadi di lingkungan tempat tinggal. Dari ide atau gagasan ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah tema.

Ide penciptaan program *magazine* “BINGKAI” ini berawal dari ketertarikan pada dunia seni dan keinginan untuk menciptakan sebuah program yang bisa melestarikan dunia seni di Indonesia. Perkembangan seni yang sedang berkembang di Indonesia sangat beragam dan menyebar di berbagai daerah atau kota, salah satunya adalah di Yogyakarta.

Berkembangnya kesenian di Yogyakarta sangat beragam, mulai dari seni lukis, seni kriya dan lain sebagainya. Faktor ini mengundang para wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini bisa menjadi nilai identitas lokal di Yogyakarta. Timbul gagasan menarik untuk berbagi informasi dan menayangkannya menjadi program televisi *magazine* “BINGKAI”.

Secara garis besar program “BINGKAI” adalah sebuah program *magazine* televisi yang membahas tentang seni yang meliputi bidang pendidikan seni, seniman, praktek seni dan ruang seni di Daerah Istimewa Yogyakarta. Setiap episode program “BINGKAI” akan ditayangkan sesuai rubrik tetap dalam program ini.

Program *magazine* “BINGKAI” episode Seni Rupa akan membahas pendidikan seni (SMK Negeri 3 Kasihan), seniman (Steeфанus Sawungrono), praktek seni (Indra Setiawan/Instagram Lukis Wajah) serta ruang seni (Bentara Budaya Yogyakarta). Program *magazine* ini akan menjadi tayangan televisi yang menginspirasi bagi masyarakat, khususnya para pecinta dunia seni. Hal ini bertujuan selain memberikan informasi yang detail, juga akan menjadi program yang dapat mengenalkan, mengembangkan dan melestarikan kesenian di Indonesia khususnya Yogyakarta.

Pemilihan judul “BINGKAI” dikarenakan objek utama yang akan dibahas dalam setiap episode adalah segala hal tentang seni (kesenian). Bingkai merupakan salah satu sebuah nama alat yang sering digunakan untuk memamerkan karya seni, seperti lukisan, desain, foto dan lain sebagainya. Tujuan memilih judul “BINGKAI” untuk memudahkan mengingat tayangan program *magazine* yang membahas seni.

Memilih Seni Rupa sebagai episode pertama, dikarenakan Yogyakarta merupakan salah satu kota pelajar dan kesenian yang cukup terkenal di masyarakat Indonesia dan mancanegara. Yogyakarta terkenal akan pendidikan, kesenian dan wisata budaya, dan juga merupakan kota yang sering dijadikan referensi kota - kota lain dalam bidang seni. Yogyakarta sebagai kota pelajar telah memberi banyak kesempatan bagi para pemuda – pemudi untuk memajukan dan melestarikan dunia seni di Indonesia melalui pendidikan, baik taman kanak-kanak, Sekolah

Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi sangat beragam dan berkembang.

Program *magazine* “BINGKAI” dengan gaya lokal Yogyakarta melalui penampilan pembawa acara dengan berpakaian batik jogja, pemakaian musik lokal jogja sebagai pengiring musik ilustrasi. Penggunaan *property* seni berciri khas Yogyakarta akan diterapkan di studio.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjadi penghubung dan sarana komunikasi tentang dunia seni dengan masyarakat luas melalui program televisi *magazine* “BINGKAI”.
- b. Mengembangkan kesenian lokal Indonesia.
- c. Memberi alternatif dalam menikmati program - program televisi.
- d. Memberi informasi penting dan menarik yang berhubungan dengan seni.

2. Manfaat

- a. Memperluas wawasan dan menambah pengetahuan penonton tentang seni.
- b. Memudahkan masyarakat dalam menuangkan karya seninya.
- c. Sebagai referensi tayangan untuk penonton dalam memberikan informasi seputar seni.

D. Objek Penciptaan

Objek penciptaan karya yang akan ditayangkan pada program “BINGKAI” masih memiliki keterkaitan dengan seni rupa, diantaranya :

1. SMK N 3 Kasihan Bantul DIY (Sekolah Menengah Seni Rupa/SMSR)

SMK Negeri 3 Kasihan Bantul DIY merupakan sekolah seni rupa tertua di Negara Indonesia dan unggul dalam mencetak perupa dan kriawan yang profesional. Selama 43 tahun perjalanan dan kiprahnya dalam pendidikan seni telah melahirkan nama-nama yang terkenal baik sebagai pelukis, pematung, *desainer*, *photographer*, *animator*, *grafikus*, dan kriawan, diantaranya seperti Dede Eri Supria, Harris Purnomo, Dunaidi, Butet Kartaredjasa dan lain – lain.



2. Stefanus Sawungrono (Seniman lukis realis)

Stefanus Sawungrono dilahirkan di Jakarta tanggal 07 Januari 1990, yang tinggal di Tegal Sari RT 07 RW 08 Desa Siraman Kecamatan Wonosari Kabupaten Gunungkidul DIY merupakan salah satu seniman muda berbakat yang asli Yogyakarta, dikenal dengan lukisan realis. Salah satu karya Steff Sawung memikat daya tarik salah satu Aktris ternama seperti Irfan Hakim. Bukan hanya Irfan, melainkan Soimah sekeluarga juga memesan sebuah lukisan dari tangan seniman muda berbakat asli Gunung Kidul, Daerah istimewa Yogyakarta.



Steff Sawung sedang melukis

3. Indra Setiawan, S.Sn. (Seniman sketsa wajah/Instagram@LukisWajahShop)

Indra Setiawan, S.Sn adalah seorang lulusan ISI Yogyakarta jurusan seni murni (lukis) pada tahun 2010, setelah lulus dia membina rumah rumah tangga kemudian bertempat tinggal di Pleret, Bantul. Indra Setiawan merupakan salah satu sarjana yang konsisten dalam bidangnya. Dia memilih, menetapkan dan menekuni profesi sebagai seniman lukis sketsa wajah pada saat sebelum lulus hingga lulus di ISI Yogyakarta, tepatnya pada tahun 2009 hingga sekarang.



Indra Setiawan dan karyanya

4. Bentara Budaya Yogyakarta (BBY)

Bentara Budaya Yogyakarta (BBY) merupakan organisasi seni dan budaya yang berlokasi di Jalan Suroto No. 2 Kota Baru Yogyakarta. Keberadaan BBY terkait erat dengan perusahaan Kompas Gramedia Grup dan merupakan salah satu lembaga nirlaba milik Kompas Gramedia Grup.

Bentara Budaya sendiri berarti “utusan budaya”. Sejak tahun berdirinya sampai saat ini, BBY telah menjadi tempat bagi bermacam-macam kegiatan seni dan budaya yang meliputi: pameran seni rupa, seni pertunjukan, seni kerajinan, seminar, diskusi seni-budaya, dan pameran cabang-cabang seni yang lain.



Pameran di Bentara Budaya Yogyakarta

E. Analisis Objek Penciptaan

Program *magazine* “BINGKAI” merupakan program yang membahas tentang seni. Program ini mengambil beberapa hal yang dijadikan bahan analisis, antara lain seni, gaya lokal Yogyakarta, seni rupa, dan bingkai.

Seni sangat berperan penting bagi kehidupan manusia, hidup tidak akan berwarna tanpa adanya seni. Seni adalah suatu karya yang dibuat manusia yang di dalamnya terdapat unsur – unsur estetika atau keindahan.

Tugu Yogyakarta merupakan salah satu *icon* yang dimiliki Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai nilai tersendiri bagi warga Yogyakarta. Penilaian lokal tidak hanya tugu, masih ada nilai - nilai lokal Yogyakarta seperti becak, andong, candi dan pemain angklung di Malioboro dan lain sebagainya. Nilai - nilai tersebut dijadikan nilai lokal Daerah Istimewa Yogyakarta.

Seni rupa memiliki peran serta dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat Yogyakarta seperti penjualan batik khas Jogja, cincin perak dari Kotagede, lukisan- lukisan dibuat oleh seniman.

Bingkai adalah suatu benda yang sering digunakan oleh seniman dalam memarkan karyanya. Arti bingkai sendiri adalah sebuah papan yang dipasang di sekeliling suatu benda supaya kuat.

F. Landasan Teori

Televisi sebagai media massa memiliki kelebihan yaitu medianya yang bersifat audio visual dan memiliki jangkauan yang luas. Program *magazine* merupakan sebuah karya jurnalistik yang sangat terbuka dalam bentuk penyajian selama tidak terlepas dari nilai faktualitasnya, karena *magazine* termasuk program *soft news* atau berita ringan, disebut berita ringan karena penyampaian berita atau informasinya dikemas dengan cara yang santai dan menghibur.

Semakin banyaknya stasiun televisi membuat persaingan semakin ketat untuk dapat saling merebut perhatian dan minat pemirsanya. Persaingan ketat ini membuat para *kreator* dituntut untuk menciptakan program siaran yang bukan saja memenuhi kebutuhan dan selera masyarakat tetapi juga harus berkualitas, memberikan sugesti dan emosi positif, juga mengembangkan daya imajinasi penontonnya, seperti yang dijelaskan oleh Darwanto. Menurut Darwanto Penekanan program siaran ke masalah penerangan atau informasi, maka masalah pendidikan serta hiburan menjadi pelengkap, sehingga dalam penyajiannya tidak membosankan karena adanya unsur hiburan yang enak ditonton dan akhirnya penerangan yang disampaikan dapat berubah menjadi tuntunan (Darwanto, 2007:18).

G. Desain Produksi



Judul Program	: BINGKAI
Jenis Televisi	: Televisi Lokal
Tujuan	: Mengembangkan dunia seni di Indonesia
Format	: <i>Magazine</i>
Durasi	: 24 menit + <i>commercial break</i>
Waktu Penayangan	: Sabtu dan Minggu
Jam Tayang	: 18.30 – 19.00 WIB
Alasan	: Karena jam bersantai
Stasiun TV	: Jogja Tv
Target Penonton	: Remaja dan Dewasa
Usia	: Diatas 13 tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan dan Laki - laki
Kategori Produksi	: Studio dan Non Studio
Sinopsis	

BINGKAI adalah sebuah program *magazine* televisi yang membahas tentang dunia seni atau kesenian, yang terbagi menjadi empat rubrik yaitu rubrik PENDIDIKAN SENI, rubrik SENIMAN, rubrik PRAKTEK SENI, dan rubrik RUANG SENI yang disajikan secara informatif dan variatif dengan gaya penyajian gaya lokal Yogyakarta.

H. Tahapan Perwujudan Karya

Tahapan perwujudan karya program *magazine* televisi berjudul “BINGKAI” ini mencakup beberapa proses yang menjadi satu kesatuan sehingga tercipta sebuah karya. Untuk mewujudkan karya harus melalui beberapa tahapan. Berdasarkan prosedur pembuatan program televisi, harus melalui beberapa tahapan yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

Tahap praproduksi ini meliputi pencarian ide, riset, penyusunan naskah program, *hunting* lokasi, pencarian dan pemilihan pembawa acara (*host*), *casting*, pembuatan jadwal produksi dan kemudian melakukan *Rehearsel*.

2. Produksi

Tahapan produksi program “BINGKAI” dimulai pada tanggal 30 Maret 2017 hingga diakhir pada tanggal sampai 19 Juni 2017, proses produksi program “BINGKAI” melalui proses yang rumit dan panjang, diantaranya adalah mempersiapkan tenaga yang membantu (*kru*), mempersiapkan peralatan produksi, melakukan wawancara dan membangun *setting* studio dan *shooting* di studio

3. Pascaproduksi

Proses pascaproduksi ini adalah tahapan akhir dari proses produksi. Pengambilan gambar dan perekaman suara telah selesai pada proses produksi. Proses pascaproduksi meliputi :

a. *Loading File*

Stock shot yang diambil dalam produksi kemudian dipindahkan dan di backup dalam *hard disk* dan *computer*. Setiap data shot yang saling diberi nama *file* tertentu guna memudahkan massa *editing*. *Loading File* menggunakan *Personal Computer (PC)* .

b. *Editing Offline*

Proses *editing* ini penyusunan sesuai dengan struktur dalam naskah, apabila terdapat gambar yang tidak tepat atau efektif dalam penyusunan dapat dibuang atau diganti dengan shot yang lain. Editor juga ikut memilih gambar mana saja yang tepat dan baik.

c. Ilustrasi Musik

Proses Ilustrasi musik ini adalah proses pemilihan lagu dan *sound* efek dipilih sesuai adegan atau informasi setiap rubriknya. Ilustrasi dan *sound* efek dipilih sesuai dengan gaya program yang dipilih yaitu gaya lokal Yogyakarta.

d. *Editing Online*

Editing Online adalah proses dimana penggabungan warna, memasukanilustrasi musik, penambahan efek animasi dan grafis serta finishing dilakukan.

e. *Mixing* Audio

Proses akhir penambahan narasi atau *voice over* untuk mendukung gambar serta penambahan ilustrasi musik yang sesuai dengan kebutuhan gambar, seperti *sound effect* dan *jingle*.

PEMBAHASAN KARYA

Program karya ini adalah program *magazine* “BINGKAI” yang mempunyai empat rubrik tiap episodenya, yaitu : PENDIDIKAN SENI, SENIMAN, PRAKTEK SENI, dan RUANG SENI, yang disajikan dengan gaya lokal Yogyakarta.

Tabel rubrik program *magazine* BINGKAI

<i>Segment</i>	Rubrik
1	Rubrik PENDIDIKAN SENI Rubrik yang berisi tentang liputan kegiatan pembelajaran di sekolah, yang memiliki visi-misi mengembangkan dan memajukan kesenian di Indonesia.
2	Rubrik SENIMAN Sebuah rubrik yang membahas profil seorang seniman yang berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta.
3	Rubrik PRAKTEK SENI Rubrik ini merupakan rubrik yang mendatangkan narasumber di studio untuk melakukan praktek dalam bidang seni.
4	Rubrik RUANG SENI Rubrik informasi tentang ruang seni digunakan oleh para seniman dalam memamerkan karya seni sebagai bentuk apresiasi masyarakat.

Penerapan gaya lokal Yogyakarta terletak pada penampilan artistik melalui *setting* studio, properti, dan kostum. Penerapan juga diwujudkan melalui musik untuk kebutuhan *bumper* pada program *magazine* “BINGKAI” serta penggunaan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa (Yogyakarta).

Program *magazine* “BINGKAI” dalam episode seni rupa ini akan membahas tentang hal – hal yang berkaitan dengan tema yang dikemas melalui rubrik tetap program. Berikut pembahasan pada setiap *segment* :

1. *Segment* pertama

Pada segmen pertama ini berupa *opening* program adalah program *magazine* “BINGKAI”, salah satu bagian dari *opening* program adalah penggunaan *bumper* program

sebagai pemisah tiap *segment* dalam sebuah program. *Bumper* program *magazine* “BINGKAI” terdapat nama program, logo program, dan nama tiap-tiap rubrik yang akan disajikan.



Screenshot Bumper BINGKAI

Di *segment* pertama program “BINGKAI” membahas tentang Pendidikan Seni yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu SMSR Yogyakarta.



Screenshot rubrik PENDIDIKAN SENI

Opening program melalui adegan membuat ini memberi tanda kepada penonton bahwa program ini pasti berbicara tentang kesenian. Tanda itu tidak hanya lewat adegan tetapi juga ditunjukkan dengan motif batik yang dipakai kedua *host*.



Screenshot Host membuka rubrik PENDIDIKAN SENI

Di *segment* pertama program “BINGKAI” membahas tentang Pendidikan Seni yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu SMSR Yogyakarta. Rubrik ini memilih sekolah SMK N 3 Kasihan, karena sekolah ini berdedikasi ke dunia seni rupa dan juga sekolah ini banyak melahirkan seniman - seniman yang terkenal, salah satunya Butet Kartarajasa



Screenshot Kepala SMK N 3 Kasihan

Setiap *opening* dan *closing segment* selalu memakai slogan “Hiasi Hidupmu dengan Seni” karena slogan itu bisa memberi pengaruh kepada penonton agar bisa melestarikan, menjaga dan mengembangkan seni.

2. *Segment* kedua (rubrik SENIMAN)

Di *segment* kedua Program “BINGKAI” membahas tentang Seniman *Realis* yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di Wonosari, Gunung Kidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebuah profil Steff Sawung dipilih karena steff sawung merupakan seniman realis yang tinggal di kota wonosari yang diharapkan bisa memotivasi seniman - seniman pinggiran lain agar selalu berkomitmen dan berjuang dalam mengembangkan seni rupa.



Screenshot rubrik PENDIDIKAN SENI

Host yang berpenampilan anggun dan murah senyum ini bisa menjadi alternatif dalam memikat penonton dan juga memberi kenyamanan buat penonton di rumah. Talenta dari seorang *host* merupakan bagian dari daya tarik pada program “BINGKAI”



Screenshot Host menutup rubrik SENIMAN

3. *Segment* ketiga (rubrik PRAKTEK SENI)

Penggunaan *icon* kuas menunjukkan cabang seni rupa, *camera* menunjukkan seni media rekam dan *note irama* menunjukkan seni pertunjukan. Jadi rubrik ini akan selalu mendatangkan narasumber dari kesenian tersebut.



Bumper rubrik PRAKTEK SENI

Di *segment* ketiga program “BINGKAI” membahas tentang seorang yang memiliki pekerjaan dan konsisten sebagai seniman, namanya Indra Setiyawan. Indra Setiyawan adalah seorang lulusan ISI Yogyakarta yang sampai saat ini konsisten dalam bidang pekerjaannya yaitu pelukis wajah.



Screenshot Proses melukis wajah Butet Kartarajasa

Pada *segment* atau rubrik PRAKTEK SENI, memperlihatkan karakter seorang *host* yang cerewet, lucu dan komunikatif dengan tujuan memberi kesan bahwa sebuah seni itu *fleksibel*, terkadang bisa serius dan terkadang bisa bercanda.

4. *Segment* Keempat (RUANG SENI)



Screenshot Bumper RUANG SENI

Segment keempat mengulas begitu mendalam tentang ruang berkesenian, pada episode 'Seni Rupa' memilih Bentara Budaya Yogyakarta karena Bentara memiliki nilai berbeda dari ruang seni lain, Bentara Budaya memiliki keunikan berupa agenda mengarsipkan *event* pameran dalam bentuk buku. Bukan hanya itu, Bentara Budaya Yogyakarta terletak di wilayah yang sangat strategis, tepatnya di Jl. Suroto No.2 Kota Baru Yogyakarta.

PENUTUP

Televisi juga dapat mengantar budaya baru bahkan merubah karakter penonton melalui program - program acara yang secara tidak langsung merubah pola pikir penonton. Mengenal dan menonton program hiburan bukanlah sesuatu yang salah, tetapi program acara televisi *news* yang ringan seperti *magazine* juga harus dipertimbangkan.

Tujuan dari karya ini adalah untuk memberikan informasi, mengenalkan dan mengajak penonton untuk mengembangkan kreativitas dan jiwa keseniannya agar dapat menciptakan dan mengembangkan kesenian di Indonesia.

Setiap materi program televisi perlu memperoleh perlakuan khusus berdasarkan karakteristik dan spesifikasinya. Cara penyajian program televisi tidak akan terlepas dengan format program, format program yang monoton tidak akan sesuai untuk program televisi yang mengangkat tema seni, karena akan terkesan menjenuhkan dan tidak menarik. Oleh karena itu

harus dikemas semenarik mungkin dan akan lebih cocok disajikan dalam program yang lebih *variatif* lewat berbagai macam rubrik, melalui format program *magazine*.

Karya ini akan disampaikan melalui media komunikasi elektronik televisi. Melalui media televisi akan lebih menarik dan mudah dalam mempelajari sesuatu yang baru dari hasil kreativitasnya masing – masing, dengan harapan penonton selalu mendapatkan pengalaman menonton dan informasi baru pada setiap episodenya. Program *magazine* “BINGKAI” merupakan sebuah terobosan baru dalam penyampaian informasi tentang kesenian di Indonesia.

Seni itu sesuatu yang indah, sesuatu yang bisa membuat sekitar kita menjadi indah, untuk itu kita harus selalu menjaga, melestarikan dan mengembangkan kesenian di Indonesia. BINGKAI, hiasi hidupmu dengan seni.

Proses tahapan praproduksi akan menjadi sangat penting dalam menghasilkan sebuah karya program televisi *magazine* yang baik karena jika proses praproduksi tidak disiapkan secara teratur sesuai dengan SOP (*Standar Operating Procedure*) maka hasil yang maksimal tidak mungkin dicapai.

Program *magazine* merupakan sebuah program televisi jurnalistik yang menuntut ketepatan dalam penyampaian dan pengemasannya. Selain itu yang terpenting dalam pembuatan program *magazine* yang bertema seni adalah riset yang mendalam tentang dunia seni atau kesenian, karena membutuhkan sebelum mengesekusi atau *shooting*, harus membawa data-data yang akurat dan ilmiah, karena tema seni bukanlah tema yang ringan.

Variasi *shot* tiap liputannya juga harus diperhatikan agar terlihat menarik karena program *magazine* adalah program berita yang ringan. Dalam pengambilan gambar untuk liputan dapat menggunakan peralatan minim yang sederhana dan tim produksi yang kecil sehingga praktis dalam pengerjaannya. Sebuah *magazine* yang paling utama adalah kebenaran atas informasi yang disajikan dengan data yang akurat.

Sebuah karya yang akan diciptakan, tentunya harus memperhatikan beberapa hal, antara lain karya yang akan diciptakan bisa memberikan inovasi, manfaat dan nilai berbeda kepada penonton. Karya yang diciptakan juga harus mempunyai ciri khas tersendiri dimata masyarakat di seluruh dunia, khususnya masyarakat Indonesia. Program televisi format *magazine* dituntut untuk menampilkan informasi yang berdasarkan fakta dengan tampilan yang menarik. Informasi yang diberikan harus mempunyai tema yang mengandung nilai baru. Program televisi sering menjadi alternatif oleh masyarakat untuk menggali informasi sehingga program yang akan diciptakan bisa menjadi program yang dinanti masyarakat di seluruh dunia, khususnya masyarakat Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Darwanto. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Handoko, Martin. 1992. *Motivasi : Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta: Kanisius.
- Harymawan,RMA. 1988. *Dramaturgi*.Bandung: CV. Rosda,
- Murti, Krisna. 1999. *Video Publik*. Yogyakarta: Kanisius
- Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Olson, Alan. 1991. *Video Icons Dan Values*. Jakarta: Sony Press.
- Pratista Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Reardon Nancy. 2009. *On Camera* menjadi Jurnalis TV Andal dan Profesional. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sitorus Eka D. 2003. *The Art of Acting seni peran untuk teater, film dan televisi*. Jakarta: Gramedia.

Triono,Hendi. 2007. *Langkah Awal Menjadi Presenter*. Yogyakarta: Cakrawala,

Wahyudi. 1996. *Dasar – Dasar Jurnalistik Radio dan Televisi*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.

Wibowo Fred. 1997. *Dasar – Dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: Grasindo.

Widagdho Djoko. 2008. *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

Sumber Online

<http://barru.org/ragam-indonesia-edisi-spesial-kota-hibridah-2/#.WTVHWvIEnIU> es pada 01 Juni 2017

<http://media.iyaa.com/article/2015/08/d-SIGN-Kamar-Tidur-Retro-Futuristik-emdez-3423454.html> diakses pada 05 Juni 2017

<http://www.bintang.com/lifestyle/read/2344697/6-inspirasi-tata-letak-bingkai-foto-di-dinding-rumah> diakses pada 03 Juli 2017

<https://twitter.com/idblackin> diakses pada 19 Juli 2017

