

## BAB V

### PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

#### A. Proses Perwujudan

Merancang sebuah program acara televisi memerlukan waktu sangat lama, karena dibutuhkannya rancangan yang matang baik dari segi isi, format, maupun pelaksanaan produksinya. Setiap produksi acara televisi harus dilakukan sesuai dengan *Standar Operating Procedure* (SOP).

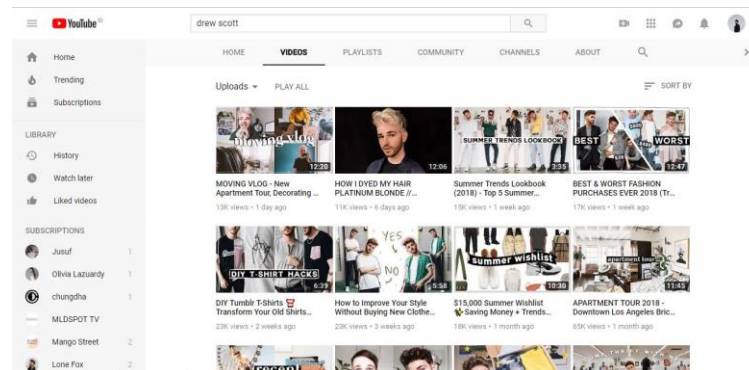
Dalam tahapan perwujudan karya program *magazine show* berjudul “*Mixlook*” ini telah melalui beberapa tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi yang akhirnya menjadi sebuah karya.

##### 1. Pra-produksi

Pra-produksi adalah sebuah tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah proses produksi yang lancar dan tanpa adanya kendala. Tahapan pada pra-produksi pun tidak sedikit, seperti pencarian ide, mempersiapkan setting, kerabat kerja dan bintang yang akan membawa maupun menjadi pembahasan pada produksi ini. Proses ini pun memakan waktu yang cukup panjang tergantung seberapa rumit dari karya yang akan di buat. Berikut adalah tahapan pra-produksi yang telah di lewati hingga terciptanya karya ini.

##### a. Pencarian Ide

Tahapan pertama yang dilakukan adalah melakukan pencarian ide untuk menjadi pokok pembahasan dalam program televise yang telah diproduksi. Pencarian id pun dilakukan dengan menonton serta membaca sebuah karya audio visual dan cetak untuk menjadi sebuah refrensi dari karya ini. Refrensi ini pun di dapatakan dari berbagai media, seperti program *magazine show*, majalah dan content audio visual diinternet.



Gambar 5. 1 Proses pencarian ide melalui Youtube. (Sumber : <https://www.youtube.com/user/DrewDaOne/videos>, di akses pada 31 Mei 20128, pukul 12.12 WIB)

memilih tema gaya berbusana atau *fashion* pada program “Mixlook” dikarenakan inginnya membuat sebuah program televisi memiliki wawasan serta informasi lengkap dan beragam kepada penonton, serta memberikan edukasi penting mengenai budaya pada pakaian yang dikenakan. Dengan mengungkap sebuah *genre lifestyle* menjadi sebuah pilihan yang cukup tepat untuk tema *fashion* yang diangkat. Keinginan membuat sebuah program televisi *magazine show* yang membahas mengenai pakaian terkini serta menyinggung tentang sebuah warisan budaya, *lifestyle* adalah *genre* yang cukup ringan untuk diberikan kepada penonton, khususnya kalangan anak muda zaman sekarang ini.

Tema *fashion* atau gaya berbusana ini pun dikemas dengan format yang cukup ringan namun tetap dapat memberikan hiburan, edukasi serta informasi yang mendalam, yaitu format *magazine show*. Hal ini dikarenakan *magazine show* adalah program yang dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga dewasa. Hal lainnya yang menjadi karakteristik dari *magazine show* adalah suguhan tampilan yang menarik seperti penggunaan editing variatif, narasi, *grafis* serta pembawaan *host* lebih akrab dan menyenangkan.

## b. Riset

Mencari informasi secara mendalam sebelum melakukan sebuah produksi atau yang bisa disebut dengan riset, sangat penting dilakukan. Hal ini bertujuan mendapatkan informasi lebih *signifikan* saat menonton program *magazine show*

“*Mixlook*”. Riset dapat dilakukan dengan cara terjun langsung kelapangan dari materi yang akan dibuat, bertanya kepada seseorang yang memahami materi, melalui internet atau kepada objek yang bersangkutan.

c. Proses Penyusunan Naskah

Sebelum masuk ketahap produksi, perlu membuat sebuah naskah atau susunan materi yang akan di produksi. Hal ini seperti membuat, *treatment*, naskah serta panduan program. Meskipun saat melakukan produksi akan terjadinya perubahan, naskah diperlu untuk melihat susunan materi program yang akan dibuat. Setelah naskah telah disusun, tahapan selanjutnya adalah membuat *planning meeting* kepada kerabat kerja yang akan mendukung program.

d. Pembentukan Kerabat Kerja

Program televisi tentunya tidak akan bisa dikerjakan oleh pengara acara atau sutradara saja. Tentu harus adanya kerabat kerja yang bertugas demi berlangsungnya proses produksi. Kerabat kerja ditentukan dari kemampuannya masing. Kerabat kerja akan dibagi menjadi 2 yaitu, bertugas didivisi teknis dan devisi cerita. Pengerjaannya pun akan dibagi dengan kerabat kerja *studio* yang akan bertugas mengerjakan proses produksi di *studio* dan kerabat kerja rubrik yang bertugas mengerjakan VT (*Video Tape*) untuk materi program. Lalu setelah seluruhnya dikerjakan akan diserahkan kepada *editor* yang bertugas di pasca produksi.

e. Rapat Produksi

Sebuah produksi tentun memerlukan sebuah proses rapat produksi yang dilakukan untuk kelancaran serta kematangan program. Rapat produksi pun dilakukan berulang kali untuk mendapatkan kemestri antar kerabat kerja serta demi keberhasilan proses produksi. Pembahasan dalam rapat adalah *schedule*, materi rubrik maupun *host studio*, *job desk* kerabat kerja, serta lokasi. Lokasi rapat dilakukan di Samarinda dikarenakan materi serta kerbat kerja yang bertugas berada di kota tersebut.



Gambar 5. 2 Rapat produksi bersama kerabat kerja di Samarinda.  
(Sumber : <https://www.youtube.com/user/DrewDaOne/videos>, di akses pada 31 Mei 2018, pukul 12.12 WIB)

#### f. *Hunting* Lokasi

Setelah rapat produksi selesai, dilakukannya pencarian lokasi atau *hunting* lokasi produksi program magazine show “*Mixlook*”. Episode “Budaya dan Tren Terkini”. Banyak lokasi-lokasi yang digunakan pada program untuk memenuhi kebutuhan rubrik dan materi program. Lokasi-lokasi yang digunakan antara lain sebagai berikut;

1. *Host* program : Ruang Tamu Keluarga.
2. *The Whos* : Gerai Butik Aemtobe Hotel Senyitur Samarinda.  
Kampung Wisata Tenun Samarinda  
Taman Tepian Mahakam
3. *You Must Know* : Kampung Wisata Tenun Samarinda
4. *Colors* : Convention Hall Sempaja, Samarinda.
5. *Fashion Inspo* : Ruang Kamar Keluarga.
6. *Hots Fashion* : Convention Hall Sempaja, Samarinda.  
Lapangan Tennis Vorvo Samarinda.

#### g. *Casting Host*

Sebuah Program Televisi tentunya membutuhkan pemandu acara untuk menyampaikan seluruh sajian informasi. Hal ini berguna agar program televisi magazine show “*Mixlook*” dapat terhubung antara rubrik dan segment. Program

“*Mixlook*” akan dipandu oleh 2 host, serta konsep yang disuguhkan untuk pembawa acara adalah memilih pakaian untuk keperluan photoshoot.

*Host* akan lebih baik jika mengenal bidang bahasan yang akan disampaikan, memiliki kepribadian santai, menyenangkan, dan menarik. Proses pemilihan *host* dilakukan melalui berbagai tahapan serta berbagai media, baik itu dari kenalan pribadi, *agency talent*, rekomendasi teman-teman terdekat, hingga melalui *social media*. *Host* yang terpilih setelah melalui beberapa seleksi akhirnya adalah Irvan Ramdanie seorang MC disamarinda dan *Fashion Blogger* lalu Dara Puspa Ramadiani seorang penyiar radio RB FM dan Tepian televisi. Keduanya dipilih telah memiliki kemestri diluar program ini, hal tersebut dikarenakan mereka memiliki hobby di bidang fashion.



Gambar 5. 3 Host program *Mixlook* (Irvan Ramdanie dan Dara Puspa)

#### h. Jadwal Produksi

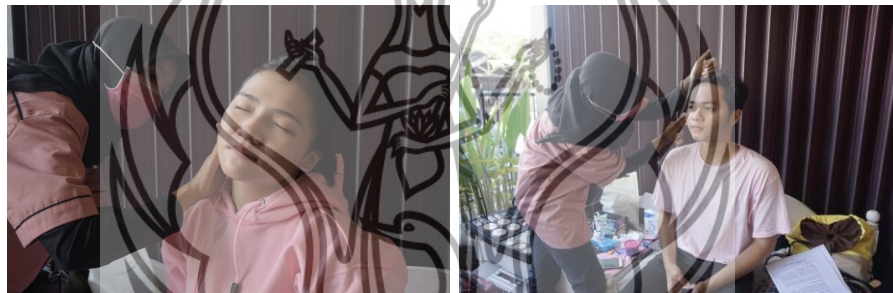
Jadwal produksi disesuaikan dengan proses produksi yang berlangsung. Produksi pun dilakukan sesuai jadwal yang dibuat agar proses berjalan lancar, teratur dan tidak terjadi penambahan waktu produksi. Urutan produksi yang pertama adalah melakukan pengambilan gambar/shooting rubrik terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan produksi studio yaitu pengambilan gambar host. Detail jadwal produksi pun terlampir.

### i. Rencana Anggaran Biaya

Setiap produksi pasti membutuhkan biaya yang digunakan untuk pelaksanaan produksi. Rancangan anggaran produksi program ini terdiri dari 3 komponen utama, yaitu pra produksi (Rp. 2.000.000,-), produksi (Rp. 2.850.000,-) dan pasca produksi (Rp. 1.550.000,-). Detail pengeluaran terlampir.

### j. *Setup and Rehearsal*

Setup dan Rehearsal penting dilakukan agar proses produksi dapat dilakukan dengan lancar. Produksi *magazine* ini dilakukan sesuai dengan *breakdown* naskah yang telah dibuat, *rehearsal* dilakukan pada kebutuhan produksi studio untuk *host*. *Rehearsal* terdiri dari *reading host*, *fitting wardrobe*, *blocking talent* dan peletakan kamera saat akan digunakan dalam produksi.



Gambar 5. 4 Proses Make Up & fitting wardrobe host Mixlook  
(7 Mei 2018, pukul 09.00 WIB)



Gambar 5. 5 Proses reading naskah host untuk pengambilan gambar di studio  
(1 & 7 Mei 2018, pukul 10.00 WIB)

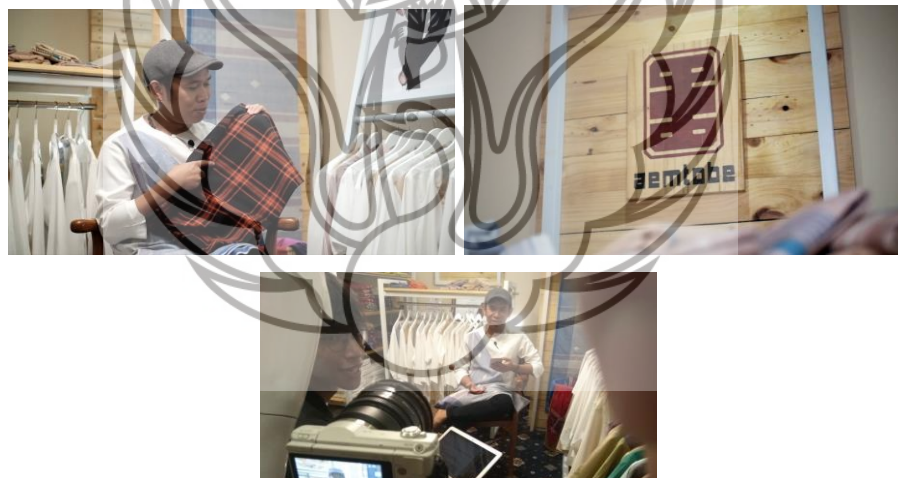
## 2. Produksi

Tahapan ini adalah sebuah proses merubah susunan naskah yang dibuat menjadi *audio visual*. Prosesnya ini sedikit merubah bentuk naskah karena melihat kondisi dan situasi. Pelaksanaan produksi ini dilakukan dengan 2 tahapan yaitu,

pengambilan gambar rubrik berupa VT (*Video Tape*) dan pengambilan gambar di host studio. Total keseluruhan produksi berlangsung selama 1 bulan pengerjaan.

a. Materi Rubrik “*The Whos*”

Pengambilan gambar rubrik *The Whos* dilakukan pada 2 tanggal yang berbeda. Hal dilakukan dikarenakan adanya kendala serta materi harus di lengkapi. Pada tanggal 14 Mei dilakukan pengambilan gambar berupa wawancara bersama *faunder* gerai butik Aemtobe di hotel seniur Samarinda dan pengambilan *footage* dari gerai butik tersebut. Hal ini dilakukan untuk sesuai dengan konsep yang dibuat pada naskah yaitu memerlukan wawancara VT (*Video Tape*). Lalu, pada tanggal 21 mei dilakukannya pengambilan gambar tenun di Kampung Wisata Tenun Samarinda untuk memenuhi gambar dari wawancara yang didapat pada tanggal 14 mei. Kerabat kerja yang bertugas pada produksi ini adalah pengarah acara dan 1 orang kameraman.



Gambar 5. 6 Screenshot suasana di Rubrik *The Whos* (31 Mei 2018, 16.00 WIB)

b. Materi Rubrik “*You Must Know*”

Pada rubrik kedua ini memiliki lokasi yang bebas akses. Hal itu membuat pengambilan gambar pada rubrik ini bisa dilakukan kapan pun. Prosesnya pun dilakukan selama satu hari. Hal tersebut memudahkan pengambilan *footage* sesuai kebutuhan rubrik pada naskah. Pengambilan gambar ini melibatkan pengarah acara atau sutradara serta 1 kameraman yang bertugas.



Gambar 5. 7 Proses Pembuatan Kain Tenun  
(21 mei 2018, pukul 08.00 WITA)

c. Materi Rubrik “Colors”

Rubrik Colors ini dilakukan di convention hall Samarinda yaitu gedung serba guna di Samarinda yang memiliki bangunan berbentuk minimalis sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Proses pengambilan gambar pun dilakukan pada siang hari untuk mengurangi penggunaan *lighting*. Pada rubrik ini melibat 1 orang model yang telah diseleksi untuk meragakan 3 gaya pakaian dengan warna yang dipilih dari rubrik pertama, yaitu warna-warna tenun samarinda yang diaplikasi pada pakaian sehari-hari. Crew yang bertugas adalah pengarah acara, 1 orang *make up & wardrobe* dan 1 orang kameraman.



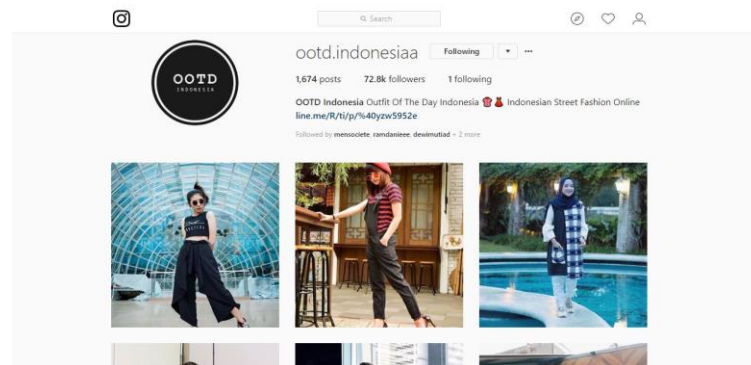
Gambar 5. 8 Proses pengambilan gambar VT (Video Tape) rubrik “Colors” (8 Mei 2018, 10.00 WITA)

d. Materi Rubrik “Fashion Inspo”

Pada rubrik “*Fashion Inspo*” tidak memakan produksi yang terlalu rumit. Dikarenakan menggunakan media social sebagai materi rubrik. Penggunaannya seperti screenshot Instagram yang digunakan sebagai konten dari rubric, seperti Lookbook Indonesia dan OOTD Indonesia. Materi pendukung lainnya adalah



pengambilan gambar seseorang bermain Instagram sebagai pengantar rubrik. Prosesnya ini hanya melibatkan pengarah acara, *editor* dan 1 kameraman.



Gambar 5. 9 Screenshot materi rubrik Fashion Inspo (25 Mei 2018, 19.05 WITA)

e. Materi Rubrik “*Hots Fashion*”

Pengambilan gambar rubrik “*Hots Fashion*” kurang lebih memiliki karakteristik yang sama dengan rubrik “*colors*”. Hal tersebut dikarenakan dilakukannya 3 gaya berpakaian yang diambil. Lokasi pada rubrik ini adalah Convention Hall samarinda 1 pakaian dan Lapangan Tennis Vorvo Samarinda 2 pakaian. Pengerjaannya pun hanya membutuhkan pengarah acara, make up & wardrobe dan 1 kameraman.

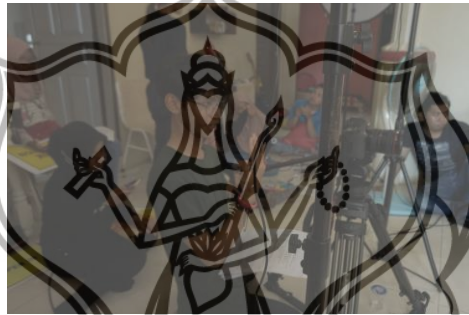


Gambar 5. 10 Proses pengambilan gambar rubrik “*Hot’s Fashion*” (14 Mei 2018, pukul 10.00 WITA)

f. *Take Host* (6 Mei 2018)

Proses pengambilan gambar host dilakukan pada tanggal 6 Mei 2018 di studio. Sebelum melakukan pengambilan gambar untuk segment pertama hingga akhir dilakukan blocking kamera dan pemain atau host, hal ini agar host dapat mengetahui pergerakan kamera sekaligus menghafal kembali naskah yang telah diberikan. Pengerjaan artistik pun dilakukan di rumah hunian keluarga yang

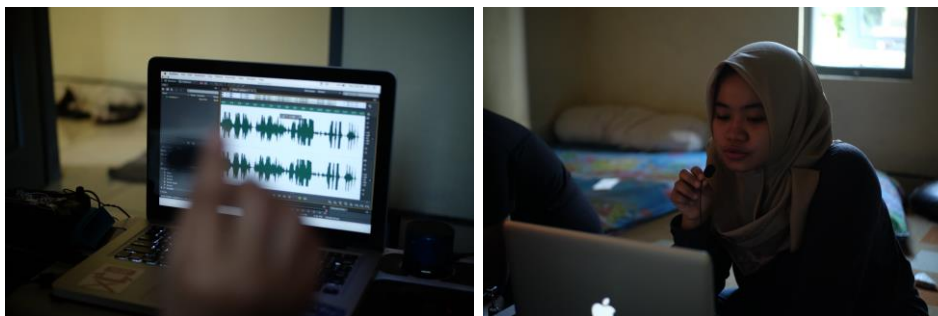
dikerjakan semenjak tanggal 5 Mei 2018. Hal ini dilakukan agar saat melakukan pengambilan gambar host pada tanggal 6 Mei tidak terjadi kesalahan serta dapat dijalankan dengan tepat waktu. *Crew call* pada pukul 08.00 WITA dan selesai produksi pada pukul 16.00 WITA. Detail *crew call* terlampir



Gambar 5. 11 Proses pengambilan gambar host di studio  
(6 Mei 2018, pukul 09.00 WIB)

g. *Take Narasi* (26 Mei 2018)

Pengambilan suara narrator dilakukan di ruangan kedap agar menghasilkan suara yang berkualitas dan menghindari suara-suara lain yang dapat mengganggu *narrator* dalam menyampaikan informasi. Pengerjaan narasi dilakukan disaat telah selesainya semua pengambilan gambar dan masuk ketahap editing.



Gambar 5. 12 Proses perekaman narasi rubrik di studio  
(27 Mei 2018, 14.30 WIB)

### 3. Pasca Produksi

Setelah semua pengambilan gambar telah dilakukan, maka akan masuk ketahapan pasca-produksi. Proses ini adalah proses melakukan pengolahan gambar, cerita dan suara agar karya menjadi lebih baik. Hal-hal dilakukan sebagai berikut :

#### a. *Editing Offline*

*Footage* yang telah diambil sileksi dan proses di *editing offline*, yaitu melakukan *cutting* pada gambar serta menyambungkan untuk kebutuhan VT (*video Tape*) hingga menjadi sebuah rangkaian cerita. Proses ini kurang lebih dilakukan selama 3 minggu hingga *picture lock* ditentukan.

#### b. *Editing Online*

Proses editing online di lakukan disaat gambar pada editing offline sudah lock dan tidak ada dilakukan revisi. Proses ini adalah melakukan perbaikan warna, memasukan musik ilustrasi, serta element grafis, hal ini dilakukan untuk memberikan tampilan yang lebih menarik. Editing online kurang lebih memakan waktu 1 bulan. 1 minggu perbaikan warna, 2 minggu grafis, Serta 1 minggu musik ilustrasi.

#### c. *Mixing Audio*

Proses selanjutnya adalah melakukan *mixing audio*. *Mixing audio* merupakan tahap memasukan ilustrasi musik penambahan *backsound music* dengan tempo *up beat* yang dapat mendukung gambar. Proses penyelarasan suara baik itu dari volume suara, transisi, perpindahan musik dan sebagainya agar terdengar harmonis.

#### d. Pengemasan

Tahapan ini adalah tahap akhir sebagai hasil jadi sebuah karya yang dapat dinikmati oleh penonton. Hasil final yang telah dikerjakan selama proses *editing*

diubah dalam bentuk *dvd* yang dikemas dalam bentuk yang menarik dengan kelengkapan desain *cover*, poster, katalog, undangan, dll.

## A. Pembahasan Karya

### 1. Pembahasan Program Televisi *Magazine Show* “*Mixlook*”

#### a. Judul Program

Sebuah program tentunya perlu sebuah identitas program, yaitu judul. Sebagai identitas sebuah program, judul tentu harus mencerminkan konten akan disajikan kepada *audience*. *Mixlook* adalah program televisi *magazine show* yang bertemakan gaya berbusana atau *fashion*. Judul ditemukan secara bertahap disaat pembuatan rancangan program ini. Prosesnya pun memakan banyak seleksi dan pertimbangan hingga menjadi sebuah judul program. *Mixlook* diambil dari kata “*mix*” yang artinya menggabungkan dari bahasa inggris dan “*look*” yang artinya penampilan dari kata istilah *Fashion* saat ini, yang dapat diartikan menjadi menggabungkan penampilan-penampilan dari suatu *fashion*. Melihat banyak *mix & match* pakaian saat ini membuat “*Mixlook*” menjadi judul cocok untuk menggambarkan identitas program bertamakan *fashion* ini.



Gambar 5. 13 Judul dan logo program *magazine show* “*Mixlook*”

#### b. Format Acara

Program televisi “*Mixlook*” menggunakan format acara *magazine show* dengan tema besar gaya berpakaian. Program yang akan memberikan referensi berpakaian ini akan dikemas dengan format *magazine*. Hal itu bertujuan agar informasi yang disampaikan bisa menarik, menghibur dan bervariasi. Penggunaan

format ini pun ingin menerapkan gaya majalah yang sesungguhnya dari media cetak menjadi audio visual. Layaknya *magazine* dalam media cetak, *magazine show* pada program televisi memberikan visual-visual yang menarik untuk memperjelas informasi sehingga menghilangkan kesan teoritis, serius, dan monoton.

c. Target Penonton

Target penonton atau *audience* pada program ini sebenarnya cukup relatif, Target *audience* program televisi *magazine show* “*Mixlook*” ini remaja hingga dewasa yaitu berusia 15 – 50 tahun baik itu remaja ataupun dewasa dengan sasaran penonton kelas menengah yang memiliki hobi pada gaya berpakaian. Hal ini dilihat dari ketertarikan masyarakat terhadap gaya berpakaian berada di *range* tersebut.

2. Penyutradaraan dan Unsur Sinematik

a. Penyutradaraan

Pada konsep penyutradaraan program televisi *magazine show* “*Mixlook*” ini menerapkan konsep penyutradaraan yang berbeda dari biasanya, yaitu menerapkan cerita pada host. Penggunaan pengadeganan cerita pada host untuk memberikan kesan santai dan lebih merasa dekat antara host dan penonton. Pengadeganan yang digunakan pun berhubungan dengan rubric yang dibuat.

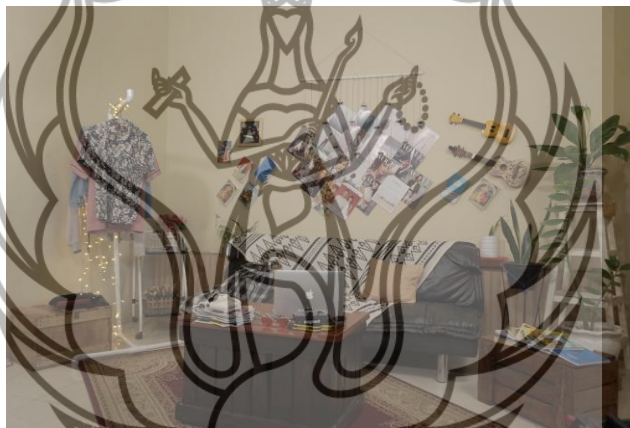
Adapun untuk konsep penyutradaraan dalam pengambilan *video tape* (*vt*) dilakukan sesuai dengan kebutuhan naskah yang dibuat serta *time expand* yang akan diterapkan. Hal ini agar informasi yang diinginkan sesuai antara gambar dan narasi yang ada.

1) *Mise en Scene*

Program televisi *magazine show* “*Mixlook*” mengambil *setting* di berbagai lokasi di Samarinda. Semua rubrik dan pengambilan host dilakukan di Samarinda. *Setting* dibuat untuk host dilakukan di ruang tamu keluarga yang dirubah dan dikonsept menjadi ruang santai kamar minimalis.



Gambar 5. 14 Spot di ruang tamu keluarga sebelum di rubah menjadi setting program Mixlook (5 Mei 2018, pukul 10.00 WITA)



Gambar 5. 15 Lokasi di ruang tamu keluarga setelah dirubah menjadi setting Mixlook (6 Mei 2018, pukul 10.30 WITA)

Alasan dipilihnya konsep *setting basecamp* dengan gaya *colorfull* karena target penonton dan tema yang diangkat yaitu fashion adalah dikalangan anak muda yang erat kaitannya dengan ruang kamar yang minimalis saat ini, sebagai tempat favorit dan sentral. Adapun hal ini dilihat dari banyaknya anak muda zaman sekarang yang giat mendekor kamarnya menjadi lebih menarik namun minimalit untuk dapat bersantai maupun berkumpul. Adapun untuk *setting* untuk pengambilan gambar *video tape (vt)* rubrik disesuaikan dengan lokasi materi rubrik itu sendiri.

Pemilihan kostum atau wardrobe untuk *host* secara keseluruhan program ini menyesuaikan naskah pengadeganan yang berhubungan dengan *wardrobe* dari host tersebut. Element yang digunakan untuk properti pun menyesuaikan tema fashion,

seperti majalah gantung, hanger pakaian ser beberapa aksesoris pakaian lainnya. Adapun untuk penggunaan cahaya di studio menggunakan beberapa pengaturan lampu buatan. Sedangkan untuk pengambilan gambar di masing-masing rubrik menggunakan lampu dan cahaya alami atau *available light* menyesuaikan intensitas cahaya yang ada dilokasi.

## 2) Sinematografi

Elemen sinematografi dalam program televisi *magazine show* “*Mixlook*” ini meliputi *shot size*, *framing*, *angle camera*, komposisi dan pergerakan kamera. Pada program televisi *magazine show* “*mixlook*” ini, penggunaan teknik *multicam* diterapkan agar menampilkan *shot-shot* yang bervariasi dan tidak kehilangan *moment*. Penggunaan *multicam* pun diterapkan untuk kebutuhan pengambilan gambar host distudio. Sedangkan di materi VT hanya menggunakan single cam dengan alasa mendapatkan warna yang seimbang dari kamera.

Program televisi *magazine show* “*Mixlook*” menggunakan aspek rasio 16 : 9 dengan alasan untuk mempertimbangkan estetika gambar. Tidak hanya itu, pemilihan rasio 16 : 9 juga mempertimbangkan media penayangan karya yang tidak hanya di media televisi, tapi media-media penayangan lain seperti bioskop ataupun media *online* yang kebanyakan saat ini populer menggunakan rasio 16 : 9.

Pada pengambilan gambar pun menggunakan 60fps. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambar yang dapat di oleh dengan menggunakan *Time Expand* pada tahap *editing*.



Gambar 5. 16 Multicam dalam proses pengambilan gambar host di studio (25 Mei 2018, pukul 19.00 WIB)

### 3) Elemen suara

Pada program televisi elemen suara merupakan salah satu unsur penting dalamnya. Elemen suara yang terdapat pada program ini berupa *background*, dialog, atmosfer dan segala unsur suara yang terdapat di setiap adegan dalam materinya. Penggunaan *background* merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood* dan suasana di setiap materi di dalam program. Musik ilustrasi dalam program ini bertujuan untuk membangun kesan semangat dalam tayangannya. Pada program televisi ini elemen suara di program ini terbagi menjadi 3 bagian utama, yaitu suara host, suara narasi dan musik ilustrasi. Untuk musik di program ini berjumlah 7 musik ilustrasi, yaitu 1 jenis untuk musik bumper, 2 musik untuk semua sesi host di studio, dan 4 musik untuk masing-masing rubrik. Perbedaan music ilustrasi yang digunakan karena setiap materi memiliki mood dan suasana yang berbeda.

### 4) Elemen *editing*

Tahap terakhir pada karya ini pun adalah editin, hal ini dilakukan agar gambar yang telah diambil dapat menjadi rangkaian cerita yang menarik. *Editing* menjadi tolak ukur paling penting dalam proses produksi sebuah program. Proses editing program televisi *magazine show "Mixlook"* ini sutradara bersama *editor* mencari gambar yang tepat dari empat *angle* kamera yang berbeda menjadi satu kesatuan gambar. Tahapan *editing offline* menjadi proses yang paling memakan waktu karena *editor* harus memilih gambar-gambar yang cocok dan layak untuk visual narasi yang diinformasikan. Penerapan *time expand* pun dilakukan ditahapan ini agar informasi yang disampaikan sesuai dengan narasi dan cerita yang dibuat. Proses pemilihan gambar yang akan di *time expand* dilakukan cukup lama dikarenakan banyaknya footage yang telah diambil. Footage yang telah ditentukan pun akhirnya diberikan *time expand* sesuai kebutuhan informasi dan gambar yang disampaikan.





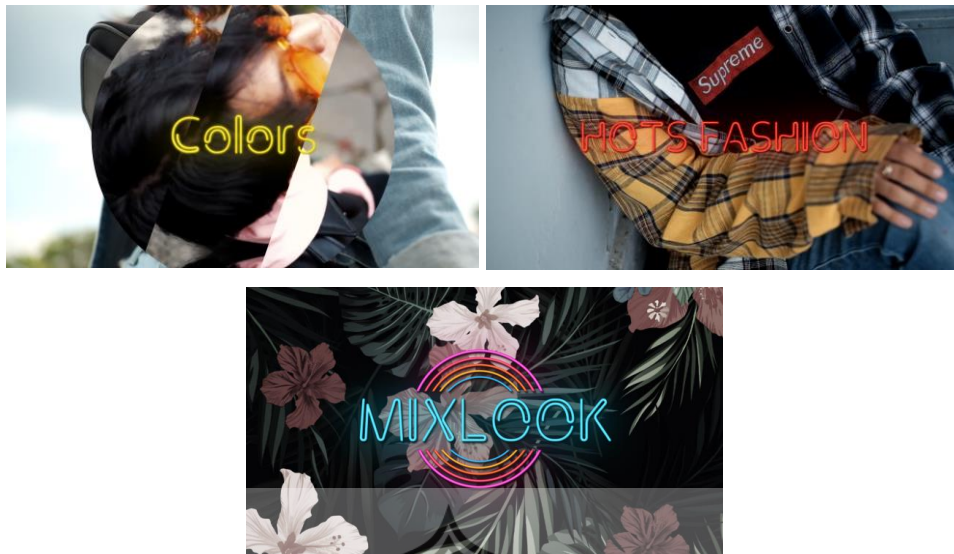
Gambar 5. 17 *time expand* dalam shot detail pada pakaian. (25 Mei 2018, pukul 22.00 WIB)

## 5) Elemen Grafis

### 1. Opening Billboard (OBB)

Program televisi *magazine show* “*Mixlook*” akan dibuka dengan *Opening Billboard* (OBB) yang berdurasi selama 30 detik. *Opening Billboard* (OBB) dalam program ini menggambarkan informasi apa saja yang akan dihadirkan dalam tiap program. Informasi dalam OBB ini berupa cuplikan dari adegan *host* dan cuplikan dari masing-masing rubrik.





Gambar 5. 18 Screenshot cuplikan Opening Billboard program Mixlook  
(2 Juni 2018, pukul 22.00 WIB)

## 2. Bumper In - Out

*Bumper in - out* program “Mixlook” memiliki durasi lima detik. Untuk memulai dan mengakhiri program persegmentnya akan menggunakan *bumper in - out* ini. *Bumper in - out* pada program ini menggunakan potongan dari *motion graphic* pada *opening billboard (OBB)*.



Gambar 5. 19 Screenshot Bumper In – Out program Mixlook (2 Juni 2018, pukul 22.00 WIB)

## 3. Bumper Id Rubrik

Pada setiap memasuki rubrik terdapat id rubrik yang muncul sesuai nama rubric masing-masing. *Bumper* identitas rubrik dibuat berbeda dengan tampilan OBB atau pun *bumper in - out* program. *Bumper* identitas rubrik masing-masing rubrik dibuat berbeda-beda dari segi warna identitas rubrik. *Bumper* identitas rubrik

ini berdurasi hanya 3 detik. Pemberian nama-nama rubrik layaknya majalah cetak dengan tujuan agar penonton mengetahui masing-masing pembahasan pada rubrik.



Gambar 5. 20 Screenshot Bumper Id Rubrik program Mixlook (25 Mei 2018, pukul 20.00 WIB)

## 2. Pembahasan Segmen Program

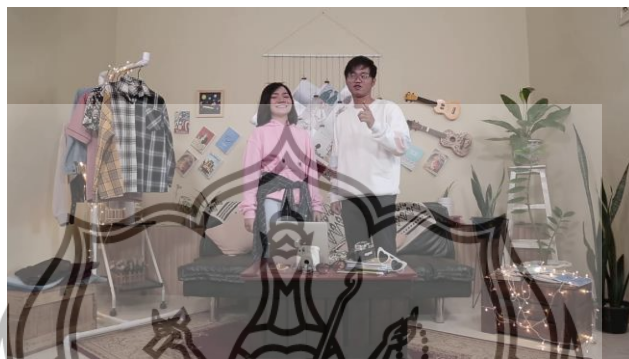
Program televisi *magazine show* “Mixlook” memiliki 4 segmen dengan 5 rubrik yang berbeda dengan total durasi 30 menit termasuk *credit title*. Episode Tenun Samarinda kali ini akan memberikan informasi-informasi referensi pakaian-pakaian yang berhubungan dengan Tenun Samarinda dalam masing-masing rubriknya. Berikut pembahasannya.

### a. Segmen 1

#### 1) *Opening Program*

*Mixlook* dibuka oleh *Opening Billboard (OBB)* dan masuk ke bagian *opening program*. *Opening program* ini berada di studio dengan suasana ruang

santai. *Opening* program dilakukan oleh kedua *host*, yaitu Irvan Ramdanie dan Dara Puspa Ramadiani. Di *opening* program ini, Irvan sedang asik membaca majalah dan Dara sedang memilih pakaian sambil memberikan ekspresi kebingungan. Dara menceritakan kebingungannya tentang *photoshot*nya hari itu. Irvan meminta Dara untuk menyapa penonton dan membuka program. Dengan setting lokasi memiliki *mise en scene* sesuai tema, membuat kedua *host* terlihat lebih nyaman didepan kamera.



Gambar 5. 21 Screenshot adegan *host* membuka program  
(30 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)

Kedua *host* juga mengenalkan tema besar dari program ini yaitu pembahasan mengenai informasi mengenai referensi gaya berbusana. Dara langsung kembali bersemangat dan menanyakan hal menarik apa yang ada di episode kali ini. Setelah itu, Irvan memberikan informasi pengantar mengenai rubrik “*The Whos*” yang menginformasikan mengenai *Fashion Designer* yang ada di Samarinda.

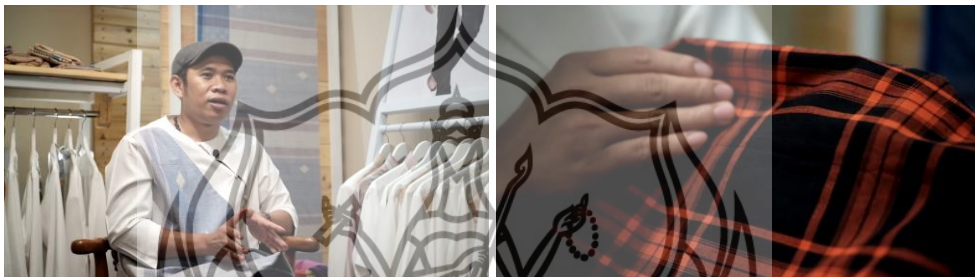
## 2) Rubrik “*The Whos*”

Rubrik pertama dari program magazine show “*Mixlook*” adalah “*The Whos*”, yaitu sebuah suguhan informasi yang membahas tokoh atau *public figure* di bidang *fashion*. Pada episode kali ini, *The whos* akan membahas seorang *fashion designer* asal Kediri yang mengangkat kain tenun Samarinda pada desain pakaian, yaitu Anas Maghfur faunder Butik Aemtobe di Samarinda.

Hal yang dibahas adapun berupa, *track record*, desain yang telah dibuat dan sejarah kain yang dibuat oleh Anas Maghfur. Informasi *visual* pada rubrik berupa

wawancara dari Anas Maghfur dan *footage* suasana pada butik, pakaian yang dibuat dan proses pembuatan.

Sebagai penunjang rubrik, pengembangan waktu atau *time expand* akan diterapkan berupa *slow motion*. Hal tersebut agar kain serta pakaian Anas Maghfur dapat diterima penonton secara detail. Informasi akan lebih tersampaikan dengan adanya *slow motion* dengan adanya bantuan narasi. Penggunaan narasi pun memilih *vocal* suara yang terkesan menyenangkan dan terdengar selalu mengajak penonton untuk lebih dekat. Serta penggunaan musik ilustrasi sebagai penunjang narasi pada segmen ini.



Gambar 5. 22 Screenshot rubrik The Whos  
(30 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)

### 3) *Closing* Segmen

Berbeda dengan pada *opening* program, Dara tampak begitu bersemangat karena melihat VT pada rubrik pertama. Setelah memberikan tanggapan singkat mengenai rubrik “*The Whos*” yang telah ditayangkan sebelumnya, kedua host memberikan *clue* atau pengantar singkat mengenai rubrik-rubrik di segmen berikutnya dan disambung dengan *Clip Hanger* serta *Bumper Out* program.

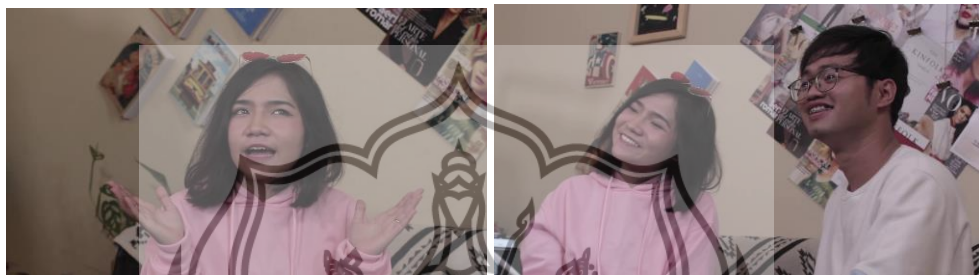


Gambar 5. 23 Screenshot adegan kedua host closing segmen 1  
(30 Mei 2018, pukul 15.30 WIB)

## b. Segmen 2

### 1. Opening Host *Host*

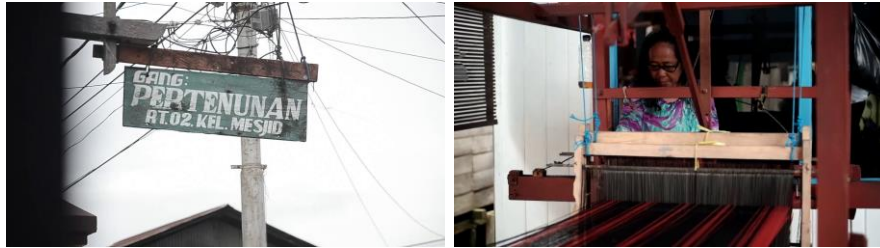
Di segmen dua ini, kedua *host* masih duduk di kursi utama Sembari berdiskusi mengenai *photoshot* yang akan dilakukan oleh Dara. Dara pun sudah tidak kebingungan, di adegan segment ini, dara penasaran akan kain tenun yang ada disinggung di segment pertama. Irvan menjelaskan sedikit dan memberikan informasi mengenai Rubrik “*You Must Know*” yang akan membahas mengenai tenun. Tak hanya itu, Dara pun terlihat antusias terhadap rubrik selanjutnya.



Gambar 5. 24 Screenshot adegan kedua *host* memberikan informasi Rubrik “*You Must Know*” (30 Mei 2018, pukul 15.30 WIB)

### 2. Rubrik ‘*You Must Know*’

Rubrik kedua di segmen dua ini adalah rubrik “*You Must Know*”. Rubrik ini akan memberi informasi mengenai wisata kampung tenun di Samarinda Seberang. Suatu kampung dengan mayoritas berkerja sebagai pengerajin kain tenun ini beroperasi setiap hari. *Footage* yang disuguhkan berupa gambar kegiatan tenun kampung tersebut. Rubrik ini secara keseluruhan menggunakan narasi dari narator. Tetapi, narasi yang dibuat dibuat lebih *fun* dan bercerita agar penonton dapat menikmati keseruan di rubrik ini. Penerapan *Slow Motion* dari *Time expand* diberikan sebagai penunjuang dari proses *editing*. Hal tersebut untuk meningkatkan detail pembuatan tenun dapat dilihat secara jelas dan perlahan.



Gambar 5. 25 Screenshot shot VT rubrik *You Must Know*  
(30 Mei 2018, pukul 15.30 WIB)

### 3. *Closing* Segmen

Sama halnya dengan *closing* segmen di segmen pertama, *closing* segmen di segmen kedua ini berisikan tanggapan dan pengantar untuk rubrik selanjutnya. Pada *closing* segmen ini, Dara ingin ke berpergian kampung tenun tersebut untuk membeli kain tenun yang ia buat menjadi jaket dan *blanket*. Irvan pun juga mengingatkan penonton untuk jangan mengganti *channel* televisi karena masih ada rubrik-rubrik menarik lainnya.



Gambar 5. 26 Screenshot shot medium close up closing segmen 2  
(25 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)

### c. Segmen 3

#### 1. *Opening Host*

Pada *opening* host segment 3 ini dara sedang asik membaca majalah pakaian. Irvan pun meminta Dara untuk membuka 3 ini. Di sesi ini Dara tampak sibuk memilih melihat majalahnya, membuat irvan penasaran akan majalah tersebut. Tidak hanya itu, Dara juga memberikan pengantar mengenai rubrik “Colors” yang memberikan referensi-referensi pakaian dengan mengkombinasi warna dari tenun samarinda pada pakaian sehari-hari.



Gambar 5. 27 Screenshot adegan Dara membaca majalah.  
(25 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)

## 2. Rubrik “Colors”

Pengambilan gambar rubrik “Colors” ini menampilkan 3 gaya berpakaian. Sesuai objeknya, rubrik ini akan memberikan referensi pakaian melalui 4 warna yang diambil dari tenun samarinda di rubrik pertama, yaitu Hitam, Merah, Putih dan Biru. 4 warna tersebut akan di *mix & match* pada pakaian sehari-hari dan diperagakan oleh 1 model perempuan sebagai peraganya. Tidak hanya melalui model, rubrik ini juga akan dipandu oleh narasi yang akan menyampaikan model pakaian pada gambar.

3 pakaian yang di *mix* warnanya adalah Hitam-merah , Biru-Putih & Biru-Hitam. Kombinasi ini di liat dari *mood* warna dan kedaan saat musim penghujan.

Penerapan pada rubrik ini akan ditunjang dengan teknik *time expand* yaitu *slow motion* dan *time remapping*. hal ini diberikan untuk meningkatkan detail pakaian yang disuguhkan kepada penonton



Gambar 5. 28 Screenshot 3 gaya berpakaian yang diterapkan.  
(30 Mei 2018, pukul 15.30 WIB)



### 3. Sesi Host

Tidak jauh berbeda dengan segmen sebelumnya, host akan memberikan tanggapan mengenai rubrik yang telah muncul sebelumnya. Namun kali ini host tidak langsung melakukan *closing* segmen melainkan membuka kembali rubrik selanjutnya. Setelah kedua host memberikan tanggapan, host kembali membuka rubrik selanjutnya pada segmen ketiga ini, yaitu rubrik “*Fashion Inspo*”.



Gambar 5. 29 Screenshot medium Close Host.  
(30 Mei 2018, pukul 15.30 WIB)

### 4. Rubrik “*Fashion Inspo*”

Pada Rubrik ini tidak terlalu banyak melakukan pengambilan gambar dikarenakan materi dari rubrik ini menggunakan screenshot dari akun-akun di Instagram, yaitu Lookbook Indonesia dan OOTD Indonesia. Screenshot itu berupa pakaian-pakaian yang bertujuan memberikan referensi berpakaian dengan model yang bervariasi dengan mengusung warna dari rubrik “*colors*”. Penerapan *motion graphic* pada segmen ini pun digunakan untuk menunjang gambar menjadi lebih menarik, serta penggunaan sinemascope seperti gambar dengan warna menarik sebagai *background*.



Gambar 5. 30 Screenshot materi rubrik Fashion Inspo.  
(30 Mei 2018, pukul 15.30 WIB)

## 5. *Closing* Segmen

Sama halnya dengan *closing* segmen di segmen sebelumnya, *closing* segmen berisikan tanggapan dan pengantar untuk rubrik selanjutnya. Pada *closing* segmen ini, Dara dan Irvan memberi tahu kepada penonton untuk bisa mencari referensi pakaian dari berbagai macam media.



Gambar 5. 31 Screenshot shot medium close up *closing* kedua host.  
(30 Mei 2018, pukul 15.40 WIB)

## d. Segmen 4

### 1. *Opening* Segmen

Opening segmen ke empat Irvan dan Dara membuka program secara bersama-sama kepada penonton. Kali ini terlihat Irvan ingin ikut melakukan *photoshoot* bersama Dara dan temannya. Dara pun memperbolehkan Irvan untuk ikut bersamanya. Tidak hanya itu, Dara mengundang temannya datang ke studio untuk memberikan gaya berpakaian yang sesuai kepada Irvan. Puteri Adelia Syari selaku teman Dara dan bintang tamu masuk ke studio dan memberi tips gaya berpakaian *Streetwear*. Kemudian Dara memberikan pengantar informasi mengenai rubrik *Hots Fashion* kali ini..



Gambar 5. 32 Screenshot adegan Host bersama Bintang Tamu.  
(30 Mei 2018, pukul 15.30 WIB)

## 2. Rubrik “*Hots Fashion*”

Sesuai namanya, rubrik ini akan memberikan mengenai referensi berpakaian yang sedang trend dan hangat di bicarakan saat ini, yaitu *Streetwear* ala Puteri. Rubrik ini akan berisi 3 gaya berpakaian yang akan diperagakan oleh Puteri. Konsep visual di rubrik ini memperlihatkan detail-detail dari pakaian yang diberikan. Semua detail akan ditunjang dengan *Time Expand*, yaitu *slow motion* dan *Time Remapping* untuk meningkatkan informasi. Serta tips penggunaan pakaian sesuai keadaan sekitar dan kegiatannya.



Gambar 5. 33 Screenshot pakaian pada Rubrik “*Hots Fashion*”  
(30 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)

## 3. *Closing Program*

Setelah Rubrik berakhir, kedua host akan memberi tanggapan terhadap rubrik tersebut. Tidak hanya itu, Pembahasan di *closing* segmen ini adalah kesimpulan-kesimpulan dari tiap rubrik yang disampaikan oleh kedua host, Dara dan Irvan. Kedua host pun menyampaikan kesimpulan dengan cara duduk bersama bintang tamu yaitu Puteri. Dara dan Irvan pun memberi *One Minute Talk (OMT)* kepada penonton sebagai akhir dari pembahasn pada episode kali ini. Kedua host pun menutup program dengan memberikan pesan untuk terus menonton “*Mixlook*” episode-episode selanjutnya. Disusul oleh *credit title*, mereka pun bergegas bersiap untuk melakukan *photoshot*.



Gambar 5. 34 Screenshot adegan closing segmen oleh kedua host  
(25 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)

### 3. Penerapan *Time Expand*

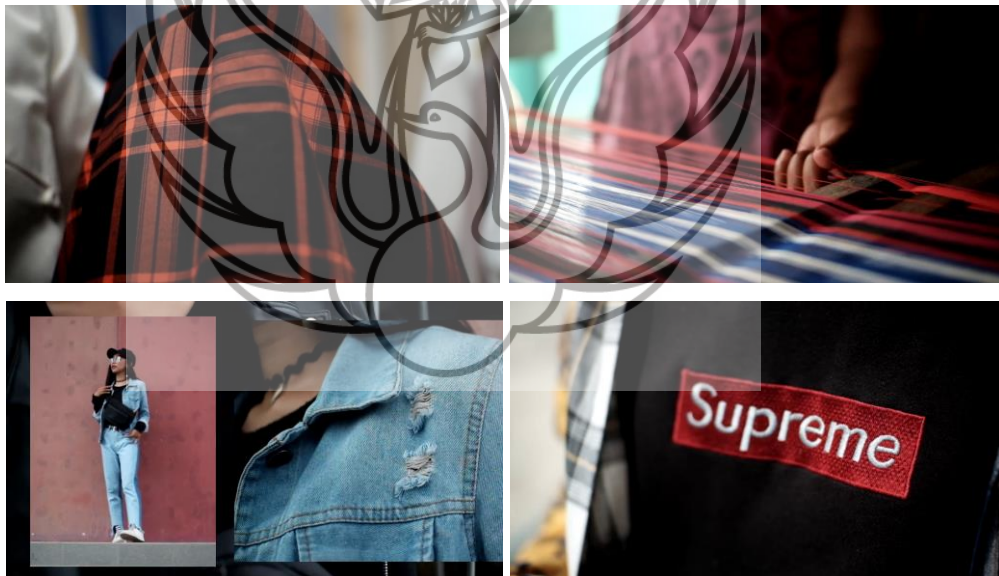
Penggunaan *Time Expand* program televisi menjadi hal yang menarik untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan teknik memberi keuntungan pada saat memberikan liputan berupa VT (*Video Tape*) kepada penonton yang bisa meningkatkan daya tangkap serta informasi yang disuguhkan. Dengan mengembangkan waktu sesungguhnya menjadi lebih lambat maupun lebih cepat dapat membuat objek pada video menjadi lebih dapat dilihat secara seksama dari segi detail hingga bentuk dari objek yang kurang terlihat. Adapun penerapan *Time Expand* pada Program *Magazine Show "Mixlook"* untuk meningkat detail informasi pada pakaian. Aspek-aspek yang akan mendukung dalam penerapan program ini adalah sinematografi, editing serta pengadeganan.

#### a. Gerak Lambat atau *Slow Motion*

Penerapan *Time Expand* memiliki beberapa karakteristik digunakan pada program "*Mixlook*" ini, salah satunya adalah Gerak Lambat atau *Slow Motion*. Merubah waktu sebenarnya dari footage yang telah diambil dengan cara di perlambat memberikan keuntungan pada setiap VT (*Video Tape*) pada setiap rubrik. Hal tersebut bertujuan ingin memberikan tingkat fokus yang lebih tinggi dengan membuat objek atau pakaian yang muncul pada layar, dapat dilihat setiap sudut detailnya oleh penonton serta mengetahui informasi bahan yang digunakan, hal ini dapat dilihat dari pakaian yang bergerak. Tentu hal ini akan lebih maksimal jika ditunjang oleh aspek sinematografi. Penggunaan *shot size Medium Close up (MCU)* hingga *Big Close up (BCU)* akan membuat seluruh detail pakaian yang digunakan bisa dilihat secara jelas dan seksama. Dengan pengambilan gambar menggunakan

fps yang lebih tinggi dari biasanya, yaitu 60fps akan membuat gerakan pada pakaian dapat diolah pada tahap editing menjadi *slow motion* tanpa menyebabkan gambar yang terlihat patah-patah.

Tentu dengan menambahkan sedikit adegan pada saat pengambilan gambar dapat lebih menunjang pakaian yang diperagakan oleh model yang ada. Gerakan yang agresif atau bersemangat akan menyebabkan pakaian dapat bergerak dengan leluasa dan membuat *point plus* pada saat diolah menjadi gerak lambat atau *slow motion*. Seluruh penerapan tersebut dilakukan diseluruh VT (*Video Tape*) rubrik. Hal tersebut dikarenakan pada setiap rubrik terdapat bahan serta pakaian yang memiliki detail yang berbeda-beda, yaitu Rubrik “*The Whos*”, “*You Must Know*”, “*Colors*” dan “*Hots Fashion*”, pada rubrik “*Fashion Inspo*” tidak diterapkan dikarenakan materi tidak sesuai untuk menggunakan Teknik ini. Dengan menggunakan *slow motion* akan membuat seluruh detail dapat dilihat dan meningkatkan informasi yang disampaikan.



Gambar 5. 35 Screenshot adegan seluruh rubrik yang diterapkan Slow Motion  
(31 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)

#### b. *Time Remapping*

Penerapan *Time Remapping* tidak jauh berbeda dengan gerak lambat atau *slow motion*. Hal ini dikarenakan waktu diolah secara tidak beraturan dengan diperlambat maupun dipercepat pada *footage* yang sama. Hal ini bertujuan agar

informasi dapat disaring tanpa harus memotong atau pun membuang gambar. Dengan mempercepat maupun memperlambat secara bergantian dapat membuat penonton mendapatkan informasi yang penting saja tanpa membuang adegan yang telah diambil. Teknik ini diterapkan pada program “*Mixlook*” bertujuan memberikan informasi yang tepat sesuai dengan narasi yang dibuat.

Dengan mempercepat pergerakan kamera dan objek saat tahap editing lalu diperlambat kembali akan membuat meningkatkan perhatian penonton serta detail pakaian yang diperagakan. Hal tersebut membuat penonton tetap mengetahui sudut dari seluruh pakaian lalu dibuat fokus kembali dengan detail pakaian secara bersamaan. Penerapan ini dilakukan pada detail pakaian berbahan *leather* pada rubrik “*Colors*” segmen 3.



Gambar 5. 36 Screenshot penerapan *Time Remapping* Pada rubrik “*Colors*”

(31 Mei 2018, pukul 15.00 WIB)