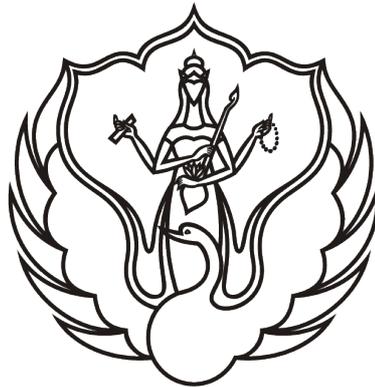


ARTIKEL JURNAL

**EKSPLORASI *MISE EN SCENE* SEBAGAI IDENTITAS PROGRAM
PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *VARIETY SHOW*
“*CAMPBURGER*” EPISODE “*SAMARINDA*”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Erinda Febriani
NIM: 1510079432

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**EKSPLORASI *MISE EN SCENE* SEBAGAI IDENTITAS PROGRAM
PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *VARIETY SHOW*
“*CAMPBURGER*” EPISODE “*SAMARINDA*”**

Erinda Febriani¹

1510079432

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRAK

Variety show “Campburger” sebuah karya program televisi tentang budaya dan kehidupan anak muda daerah di Indonesia. Program dibuat menarik dengan konsep *setting* perkemahan dan penggunaan *wardrobe* piyama di setiap episodenya sebagai identitas program. Eksplorasi pada *mise en scene* diprogram ini berupa *setting* dan *wardrobe* yang menyesuaikan budaya pada setiap kota di episodenya.

Pada episode pertama yaitu Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Alasan dipilihnya Samarinda sebagai episode pertama karena kota berkembang ini memiliki potensi budaya dan beragam kearifan lokal, namun kurang diekspos keberadaannya. Narasumber episode ini seorang desainer gaun dengan keunikannya karena pemanfaatan motif kain sarung samarinda pada karyakaryanya, juga mengundang lembaga promosi pariwisata Exotic Kaltim, dikembangkan oleh anak muda Kaltim guna mempromosikan pariwisata di Kalimantan Timur. Episode ini mengenalkan beragam makanan khas di Samarinda, mengingat kota ini terdiri dari beragam suku dan budaya.

Program “*Campburger*” memiliki empat segmen dengan berbagai macam konten seperti *talk show*, *music concert*, *magazine show*, *game show*, dan penerapan drama pada dialog *host* dan *co-host*.

Kata Kunci: *Program variety show, Mise en Scene, Budaya, Setting, Wardrobe*

¹ **Korespondensi Penulis:**

Telp: +6285347874433

e-mail: febrianierinda11@gmail.com

Alamat: JL. Untung Suropati Perumahan Griya Tepian Lestari Blok LL No. 3
Sungai Kunjang, Samarinda, Kalimantan Timur

PENDAHULUAN

Perkemahan merupakan kegiatan rekreasi di luar ruangan. Kegiatan ini umumnya dilakukan untuk beristirahat dan menikmati keindahan alam. Namun berkemah tidak lagi hanya dilakukan di luar ruangan, melainkan juga di dalam ruangan. Seperti halnya anak kecil bermain rumah-rumahan, berbekal imajinasi membuat tenda dari selimut dan bantal menjadi tempat berkemah, memberikan perasaan hangat, nyaman, dan terlindungi. Kegiatan ini juga dapat membantu untuk rehat sejenak dari penatnya pekerjaan dan rutinitas.

Banyak anak muda melakukan kegiatan berkemah dengan cara beraneka ragam. Berkemah bukan hanya tentang pramuka, namun kegiatan dari berkemah bisa dirancang sedemikian rupa menjadi perkemahan lebih menarik dan fleksibel. Seperti halnya saat berkumpul bersama teman-teman atau komunitas, saat berkumpul banyak topik pembicaraan dapat dibahas, adapula memainkan beberapa permainan, bernyanyi

bersama, hingga memasak dan makan bersama.

Pada umumnya dalam berkemah orang-orang cenderung lebih suka mengambil tema tersendiri agar menjadi lebih menarik, ini biasa disebut dengan berkemah tematik. Contohnya seperti kegiatan berkemah dengan menggunakan pakaian/*dresscode* yang sama, salah satunya dengan menggunakan piyama atau biasa dikenal dengan pakaian tidur. Saat ini piyama menjadi pakaian sehari-hari dengan desain menarik dan lebih umum. Banyak didapati beberapa orang dan juga *public figure* mengenakan piyama sebagai salah satu *fashion* mereka saat berada di tempat umum. Hal ini menjadikan piyama bukan lagi hanya sebagai pakaian tidur biasa, melainkan sebagai salah satu *fashion* berpakaian masa kini.

Fenomena ini menarik jika digabungkan dan diangkat menjadi program televisi *variety show* “Campburger”. *Variety show* adalah Format Acara televisi yang menggabungkan berbagai format lainnya seperti *Talkshow*, *Magazine Show*, *Kuis*, *Game Show*, *Music*

Concert, Drama dan Sit-Kom. Variasi acara tersebut dipadukan dalam sebuah pertunjukan dalam bentuk Siaran Langsung maupun Siaran Rekaman¹.

Di Indonesia, format program *variety show* cukup populer dan sudah mulai diminati bahkan mendapatkan tanggapan positif dari masyarakat. Buktinya, beberapa judul program acara seperti *Ini Talkshow* (NET TV), *The Comment* (NET TV), *Opera Van Java* (Trans 7) dan masih banyak program *variety show* lainnya sukses selama bertahun-tahun. Di Korea Selatan, program acara *variety show* justru menjadi makanan sehari-hari bagi penonton yang menyukai informasi dan hiburan. Sebut saja *Weekly Idol*, program *variety show* Korea membahas tentang fakta-fakta menarik dan terbaru seputar idol Korea, dibuat menarik dengan *game show* dan *host* yang komunikatif dan humoris. Program ini bisa ditonton lewat *channel* MBC atau dapat diakses di Internet.

Program-program baru dengan berbagai format di era modernisasi saat ini sudah banyak ditayangkan di televisi. Semua hal menyangkut kehidupan pun dapat digunakan sebagai bahan utama suatu program televisi, salah satunya kebutuhan informasi mengenai kegiatan anak muda dan budaya di Indonesia dalam bentuk *variety show*.

Televisi juga menjadi salah satu media elektronik efektif dan sangat dekat dengan masyarakat karena memiliki banyak jenis format program acara variatif dalam memenuhi kebutuhan penonton baik berupa edukasi ataupun hiburan, seperti halnya program *variety show*. Terdiri dari berbagai macam format acara, *variety show* sangat cocok untuk membahas berbagai macam ragam budaya di Indonesia lewat kegiatan-kegiatan serta kreatifitas generasi muda Indonesia.

Anak muda berbakat dan kreatif tentu dapat kita jumpai di seluruh daerah ataupun kota di Indonesia, salah satunya kota Samarinda.

¹ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*, (Jakarta: PT Grasindo, 2004), hlm 190.

Hingga saat ini, Samarinda memiliki potensi budaya dan kearifan lokal yang dapat dipamerkan kepada masyarakat luas, namun sayangnya potensi tersebut kurang diekspos keberadaannya. Sehingga, episode Samarinda dipilih karena kota berkembang ini dirasa memiliki porsi perhatian kurang dari masyarakat luas, selain warganya sendiri, padahal kota ini cukup potensial baik dari segi budaya, generasi muda kreatif, kuliner, dan lainnya.

Point of interest dalam program “Campburger” akan diproduksi dengan suasana berbeda, yaitu program ini memiliki cirikhas pada eksplorasi *mise en scene*. *Mise en scene* adalah unsur sinematik paling mudah dikenali pada sebuah film. Unsur *mise en scene* terdiri dari aspek *setting*, kostum dan *make up*, dan *Stagging: Movement and performance*².

Eksplorasi *mise en scene* akan berfokus pada *setting* dan *wardrobe* yaitu konsep perkemahan dalam ruangan dengan pakaian piyama.

Program ini dikemas menarik dengan mengkombinasikan motif-motif dari berbagai macam budaya di Indonesia.

Memfokuskan satu kota sebagai objek tunggal pembahasan di tiap episodenya akan sangat berguna untuk memberikan kesan bagus untuk penonton, khususnya tampilan motif akan terfokus di setiap kota. Tak hanya itu, mengingat setiap kota atau daerah di Indonesia memiliki budaya beragam dan menarik untuk diinformasikan kepada penonton.

Tujuan utama pada program ini adalah memberikan informasi dan hiburan menarik dari suatu kota di Indonesia mulai dari budaya, *lifestyle* generasi muda, pariwisata, kuliner khas daerah, dan hal menarik lainnya dengan tampilan menarik, bebas, dan mengeksplor motif-motif khas daerah. Selain menambah informasi, hal itu sangat berguna bagi penonton untuk mengisi kegiatannya dengan lebih bermanfaat lewat kegiatan-kegiatan kreatif anak muda daerah.

Ide penciptaan karya ini berawal dari kenangan-kenangan masa kecil

² David Brodwell, K.T., *Film Art an Introduction*, (New York: Mc Grow Hill, 2008), hlm 112.

dan menariknya sebuah pertemanan saat melakukan kemah bersama. Selain itu juga ketertarikan terhadap *fashion* piyama zaman ini sudah tidak lagi hanya untuk tidur melainkan juga untuk pakaian sehari-hari. *Variety show* ini akan menyuguhkan informasi aktual dan faktual, dikemas secara ringan namun mendalam seputar budaya dan kehidupan anak muda di setiap episodenya.

“Campburger” akan terdiri dari empat segmen di setiap episodenya dengan tema utama yaitu budaya dan anak muda, dan akan berfokus pada salah satu kota di Indonesia. Di setiap segmen akan dibuat bervariasi sesuai dengan kota yang di kunjungi. Acara ini juga akan mengajak para penonton untuk mengetahui sekilas kehidupan para anak muda daerah berbakat dan juga budaya di tempatnya.

“Campburger” akan dipandu oleh dua pengisi acara utama (*host*) dan satu pendamping pengisi acara (*co-Host*) untuk segmen tertentu. *Host* nantinya bertugas untuk mengatur jalannya acara sekaligus menjadi tuan rumah perkemahan. Diceritakan para *host* akan berkunjung ke suatu kota di Indonesia

dan akan melakukan perkemahan dengan mengundang para anak muda daerah untuk berbagi kisah tentang kehidupan anak muda di daerah tersebut.

Pada penciptaan karya *variety show* “Campburger” terinspirasi dari beberapa program televisi lain, salah satunya adalah *variety show* “knowing bros” di JTBC Korea Selatan, menyajikan sebuah program dengan konsep anak Sekolah Menengah Atas. Program ini menggunakan *setting* ruangan kelas dengan *wardrobe* seragam sekolah sehingga memberikan inspirasi untuk program “Campburger” dalam membuat suasana baru dengan konsep perkemahan di dalam ruangan dengan pakaian piyama. Selain itu ada juga program *talkshow* “Hello Counselor” di KBS World Korea Selatan. Program ini memiliki konsep *blocking* pemain duduk berlesehan dan menginspirasi program “Campburger” agar memberikan kesan sederhana juga akrab, dan cocok untuk berbagi kisah kehidupan agar terasa lebih nyaman.

OBJEK PENCIPTAAN

1. Riza Rhistiara

Riza Rhistiara atau biasa di panggil Riza, adalah seorang desainer asal Samarinda Kalimantan Timur. Riza adalah lulusan farmasi, namun memiliki hobi dalam bidang *fashion*.



Gambar 1. Riza Rhistiara
(Sumber: *Instagram*)

Awalnya Riza belajar mendesain pakaiannya sendiri dan mulai tertarik mendesain untuk orang lain. Riza mengikuti beberapa *event* dan memamerkan hasil desainnya di *event* tersebut. Riza mulai dikenal masyarakat Samarinda atas karyanya berupa gaun pesta dipadupadankan dengan sarung khas samarinda.

Gaun-gaun ini ia pamerkan di berbagai *event* pameran sarung samarinda. Selain mengikuti *event*, ia juga memproduksi desain pakaian untuk Puteri Indonesia Kaltim pada tahun 2016. Pakaian- pakaian ini ia

simpan di galeri untuk kemudian di sewakan dan pamerkan di beberapa *event fashion show*.



Gambar 2. Gaun Sarung Samarinda karya Riza Rhistiara
(Sumber: *Instagram*)

2. Exotic Kaltim

Exotic Kaltim adalah lembaga promosi dan informasi pariwisata Kalimantan Timur di kelola dan didirikan oleh pemuda asal Kalimantan Timur. Bergerak seperti komunitas tetapi sudah memiliki badan hukum.



Gambar 3. Logo Exotic Kaltim
(Sumber: arsip *Exotic Kaltim*)

Exotic Kaltim bekerja untuk mengekspos tempat-tempat khususnya di Kalimantan Timur yang

belum terjamah dan berpotensi menjadi tempat pariwisata. Selain itu mereka juga turut membantu kegiatan-kegiatan di setiap kampung dalam hal promosi, kreasi, dan tenaga. Exotic Kaltim membantu mempromosikan pariwisata lewat media social seperti *Instagram* dengan format foto dan video.

3. Makanan Khas

Indonesia memiliki beranekaragam makanan tradisional karena terdiri dari banyaknya provinsi dan di setiap provinsi memiliki makanan khas dari daerah masing-masing. Samarinda sendiri tentunya memiliki banyak sekali makanan khas, terlebih Samarinda adalah ibukota Kalimantan Timur dimana terdapat banyak sekali penduduk dengan berbagai suku mulai dari suku Dayak, Banjar, Kutai, Jawa, Bugis, dan lain sebagainya.

Pada episode Samarinda mengenalkan tiga jenis makanan khas dari berbagai macam suku dan daerah di Samarinda.



Gambar 4. Gence Ruan makanan khas Kutai Kartanegara
(Sumber: *google*)

Makanan khas pertama yaitu Gence Ruan, merupakan makanan khas daerah Kutai Kartanegara. Makanan ini merupakan hidangan ikan gabus bakar disiram dengan sambal goreng kasar pedas khas Kaltim.



Gambar 5. Sambal tempoyak dan Mandai
(Sumber: *google*)

Makanan khas kedua yaitu Sambal tempoyak dan Mandai. Tempoyak merupakan olahan durian fermentasi asal suku Dayak dan Mandai adalah olahan fermentasi dari kulit cempedak asal suku banjar



Gambar 6. Kue Ilat Sapi, Kue Sari Pengantin dan Amparan Tatak Pisang
(Sumber: *google*)

Berikutnya adalah cemilan-cemilah khas mudah di temui di kota samarinda seperti kue Ilat Sapi khas Samarinda, kue Sari Pengantin dan kue Amparan Tatak Pisang khas suku Banjar.

Pengemasan penampilan program “Campburger” dibuat menarik dengan eksplorasi *mise en scene* berfokus pada *setting* dan *wardrobe*. Episode perta dilakukan di Samarinda Kalimantan Timur, menggunakan konsep *setting* bohemian dengan memunculkan

beberapa motif salah satu suku di Kalimantan Timur, yaitu Dayak Kenyah. Sedangkan konsep *wardrobe* akan mengkolaborasikan sarung samarinda dengan sebuah piyama.

Adapun beberapa motif di munculkan seperti motif naga, motif harimau, motif burung enggang, motif aso (anjing), motif tumbuhan pakis, dan motif manusia.



Gambar 7. Motif-motif khas Suku Dayak
(Sumber: *google*)

KONSEP KARYA

Program acara “Campburger” akan membahas tentang budaya lewat kehidupan anak muda di berbagai daerah Indonesia. Menariknya program ini menggukan konsep *setting* perkemahan dalam ruangan dan *wardrobe* piyama akan di eksplorasi sesuai dengan daerah yang di kunjungi di setiap episodenya.

Dipandu oleh dua orang *host* utama sebagai tuan rumah perkemahan sekaligus mengatur jalannya acara dan memberikan informasi pada setiap segmen lewat perbincangan dengan para narasumber. Selain itu juga ada satu *co-Host* khusus untuk segmen *game show* sebagai pemandu acara *game show*.

Struktur program “Campburger” terdiri dari empat segmen dan berdurasi enam menit di setiap segmennya. *Setting* artistik untuk latar belakang (*background*) dari *host* adalah suasana perkemahan dalam ruangan dengan motif-motif khas daerah.

Konsep penyutradaraan program *variety show* “Campburger” untuk *host* dan segmen sebagai berikut.

a. Segmen 1

Diawali dengan *Opening Billboard* (OBB) dan masuk ke bagian *opening* program yaitu menampilkan *landscape* kota Samarinda lalu dilanjutkan dengan pembukaan oleh kedua *host* dan menyanyikan *jingle*. Setelah itu *host* mengenalkan acara dan menebak dimana perkemahan dilakukan melalui pakian dan motif-motif pada *wardrobe* dan *setting*. Lalu salah satu *host* akan memperlihatkan *video tape* (VT) mengenai narasumber dan memberikan *clue* mengenai segmen berikutnya dan di sambung dengan *bumper out* program.

b. Segmen 2

Segmen ke dua dimulai dengan mengundang narasumber pertama yaitu Riza Rhistiara untuk hadir ke studio. *Host* memandu acara dengan melakukan *talkshow* bersama Riza. Setelah itu ada *video tape* oleh narasumber kedua yakni Exotic Kaltim dan dilanjutkan dengan mengundang perwakilan dari Exotic Kaltim untuk hadir ke studio dan melakukan *talkshow* mengupas fakta dan keresahan narasumber terhadap anak muda di daerahnya. Untuk

meringankan suasana, *host* akan membahas tentang kuliner khas daerah dan mengajak penonton untuk tidak mengganti *channel* televisi karena masih ada segmen menarik lainnya.

c. Segmen 3

Co-Host akan hadir untuk memperlihatkan kuliner khas daerah dan memandu acara sebagai juri dalam permainan untuk memperebutkan makanan-makanan kuliner. Pada segmen ini akan dijelaskan beberapa makanan khas daerah dan untuk memperebutkan makanan tersebut, para narasumber dan juga kedua *host* harus memainkan sebuah permainan dan akan dijelaskan oleh *co-host*.

d. Segmen 4

Opening sesi di segmen empat ini kedua *host* menyanyikan kembali *jingle* acara bersama dengan para narasumber. *Host* akan memberikan kesimpulan juga meminta kata-kata bijak dari narasumber serta kesan dan pesan narasumber terhadap acara “Campburger”. Kedua *host* pun menutup program dengan memberikan pesan untuk terus menonton “Campburger” di episode

selanjutnya dan di tutup dengan pertunjukkan dari salah satu anak muda daerah.

Secara keseluruhan, program “Campburger” menggunakan konsep *setting* bohemian. Bohemian adalah percampuran antara gaya etnik, *hippies* dan juga *vintage* dengan warna tidak beraturan. Selain itu juga menggunakan *wardrobe* piyama. Dipilihnya konsep bohemian pada program ini agar bisa memperlihatkan motif-motif khas daerah dan menampilkan *furniture* serta aksesoris khas daerah, mengingat banyaknya ragam motif dan *furniture* khas Indonesia dapat memberikan tampilan menarik dan mengingatkan kembali kepada masyarakat tentang keunikan budaya Indonesia. Semua konsep penyutradaraan tersebut diaplikasikan dalam program *variety show* “Campburger” agar tetap menarik dan menghibur.

Adapun konsep penataan *setting*/artistik memunculkan *setting* berupa tenda dari berbagai macam kain warna-warni dan bermotif khas daerah. Kemudian juga menghadirkan properti bantal, karpet,

patung, tanaman hias, dan lampu hias dengan motif etnik khas suku Dayak. Sedangkan pakaian menggunakan piyama di setiap episodanya karena dianggap cocok dengan perkemahan dalam ruangan. Piyama untuk *host* dan *co-host* dikombinasikan dengan beberapa motif khas daerah. Pada Episode Samarinda ini, piyama dikombinasikan dengan sarung Samarinda.

PEMBAHASAN

Program *variety show* “Campburger” berdurasi 30 menit dengan pembagian 4 segmen. Dengan mengusung tema seputar budaya dan kehidupan anak muda, konsep perkemahan tematik dengan pakaian piyama dianggap cukup menarik untuk memberikan kesan akrab dan santai sehingga mudah untuk diterima di kalangan anak muda zaman sekarang.

Pada konsep penyutradaraan program televisi *variety show* “Campburger” menerapkan konsep penyutradaraan dengan menggunakan multi kamera di studio

untuk merekam banyak *blocking* dari berbagai macam *angle*.

Adapun *mise en scene* pada “Campburger” mengutamakan *setting* dan *wardrobe* untuk dieksplorasi sesuai dengan motif khas daerah yang dikunjungi karena motif-motif dan *furniture* khas daerah tersebut dapat dimunculkan melalui *setting* dan *wardrobe*.

Pada episode Samarinda, “Campburger” mengambil *setting* di berbagai lokasi *iconic* di Samarinda untuk *footage*. Semua *shooting* dilakukan di Samarinda. Adapun untuk *setting* pengambilan gambar *video tape* disesuaikan dengan lokasi materi itu sendiri.

Pemilihan kostum atau *wardrobe* pada program “Campburger” pun memiliki cirikhas. Kostum yang digunakan adalah pakaian tidur atau biasa dikenal dengan sebutan piyama. Pakaian piyama dipilih karena cocok dikolaborasikan dengan perkemahan dalam ruangan. Selain itu piyama juga bisa menginformasikan waktu dan lokasi pada acara ini yaitu *setting* malam hari dan di dalam ruangan.

Seperti pola cerita program ini yaitu ingin menggambarkan kegiatan pesta piyama bersama teman-teman menjelang waktu tidur diperkemahan. *Host* dan narasumber akan menggunakan piyama di setiap episodanya. Eksplorasi piyama hanya akan diberikan kepada *host* dimana pakaian piyama dari *host* akan menggunakan motif-motif khas daerah kunjungan dari setiap episodanya.

Penggunaan *setting* dan *wardrobe* perkemahan tematik dengan piyama, dapat menjadi ciri khas juga sebagai identitas program acara. Selain itu eksplorasi pada *setting* dan *wardrobe* dapat menjadi petunjuk informasi mengenai kota kunjungan dan sebagai inspirasi pemanfaatan motif juga *furniture* budaya lokal terhadap kehidupan sehari-hari. Sehingga saat menonton acara “*Campburger*” akan mudah diingat dan diidentifikasi lewat ciri khas dari *setting* dan *wardrobe*, bahkan penonton dapat pula mengidentifikasi kota kunjungan lewat motif-motif yang ditampilkan pada *setting*.

Pada episode “Samarinda” eksplorasi *mise en scene* pada *setting* perkemahan yaitu menggunakan kain dengan motif-motif batik suku Dayak untuk bagian tenda, serta penggunaan sarung bantal menggunakan motif batik dan tenun khas Dayak. Selain itu juga menggunakan *furniture* khas Dayak mulai dari sampek (alat musik khas suku Dayak), anjat (tas gendong khas suku Dayak), topi seraung, patung-patung ulin, tameng, hingga hiasan dinding berupa topeng hudoq.



Gambar 8. *Setting* tampak luas
(Sumber: Dokumen pribadi)

Motif batik pada kain merupakan motif pakis khas suku Dayak Kenyah. Motif ini memiliki makna mengenai keabadian kehidupan. Penciptaan motif ini terinspirasi dari tumbuhan Pakis sehingga motif memiliki ciri khas berkeluk-keluk atau meliuk di bagian ujungnya.



Gambar 9. Penggunaan motif pakis pada kain
(Sumber: Dokumen pribadi)

Adapun *furniture* dan aksesoris lainnya seperti patung wanita suku Dayak, *furniture* bangku berbahan ulin dengan motif khas suku dayak, pajangan alat perang khas suku Dayak dan alat musik Sampek dan anjat.



Gambar 10. *Furniture* khas Dayak
(Sumber: Dokumen pribadi)

Pajangan dinding juga turut menghiasi *setting* pada program “*Campburger*”. Diantaranya adalah topi seraung, kain-kain, topeng hudoq dari kayu, hiasan anjat manik dan hiasan dinding sulam tumpar. Topi seraung digantung di dinding dengan

berbagai macam ukuran. Motif kain adalah motif pakis dan motif aso/anjing Dayak. Topeng hudoq adalah topeng biasa digunakan untuk kesenian tari Hudoq. Hudoq artinya menjelma, oleh karena itu memakai topeng burung melambangkan menjelma menjadi burung.



Gambar 11. Pajangan dinding Khas Dayak
(Sumber: Dokumen pribadi)

Ada juga hiasan dinding sulam tumpar merupakan hasil kerajinan tangan suku Dayak berupa bordiran atau sulaman hias dengan menggunakan benang wool berwarna-warni. Motif dari kerajinan sulam tumpar bermacam-macam, seperti motif tumbuhan, hewan, hingga pola gabungan. Pada hiasan dinding sulam tumpar di *setting* “*Campburger*” menggunakan motif hewan, yakni naga, burung enggang, pesut, ayam, burung cendrawasih dan anjing dengan warna cerah khas suku Dayak.



Gambar 12. Hiasan dinding sulam tumpar
(Sumber: Dokumen pribadi)

Selain itu juga eksplorasi diterapkan pada *wardrobe* yang dikenakan oleh para *host* maupun *co-host*. Pada episode “Samarinda” ini, *host* dan *co-host* menggunakan piyama dengan motif *Hatta* khas Sarung Samarinda. Dipilihnya motif *Hatta* sebagai padupadan pakaian piyama, karena motif ini masih terbilang cukup *trendy* dan hampir menyerupai motif tartan pada pakaian yang biasa dikenakan oleh anak muda.



Gambar 13. Sarung Samarinda motif Hatta
(Sumber: google)



Gambar 14. Motif tartan
(Sumber: google)



Gambar 15. Penerapan motif Sarung Samarinda pada pakaian piyama *host*
(Sumber: Dokumen pribadi)

Eksplorasi *mise en scene* program “Campburger” khususnya pada *setting* dan *wardrobe* akan terus berubah mengikuti lokasi episode yang di kunjungi. Eksplorasi ini berguna untuk memperlihatkan keberagaman budaya di Indonesia melalui motif-motif dan juga *furniture* di berbagai daerah yang dimunculkan pada *setting* dan *wardrobe* karena kedua hal ini sangat tampak pada layar kaca. Eksplorasi ini mendukung upaya program “Campburger” untuk menghadirkan

kekhasan daerah di setiap episodenya. Seperti pada Episode “Samarinda” menghadirkan motif-motif, sarung, dan ornamen khas samarinda maupun Dayak di daerah tersebut.

KESIMPULAN

Program *variety show* “*Campburger*” diproduksi dengan menerapkan eksplorasi pada *mise en scene* sebagai identitas program acara. Eksplorasi *mise en scene* diterapkan pada aspek *setting* dan juga *wardrobe*. *Mise en scene* yang dinyatakan sebagai identitas program adalah tampilan *setting* dengan konsep perkemahan bohemian dan konsistensi penggunaan *wardrobe* piyama pada setiap episodenya. Program acara menjadi mudah dikenali karena memiliki cirikhas yang tampak pada layar kaca. Eksplorasi *setting* dan *wardrobe* tergantung pada setiap episode untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai motif-motif khas daerah serta *furniture* yang kaya akan budaya pada setiap daerah di Indonesia.

Program televisi *variety show* “*Campburger*” merupakan sebuah

terobosan baru dalam penyampaian informasi mengenai kehidupan anak muda berkarya dengan memanfaatkan budaya di daerahnya dan dikemas dengan pembawaan program akrab, menarik, berkarakter, dan dirasa lebih dekat dengan anak muda. Selain itu pengemasan dengan konsep bohemian akan menjadi poin menarik bagi “*Campburger*” untuk menjadi program acara *variety show* dengan berbagai macam konten dan tentunya menginspirasi bagi kalangan anak muda.

Banyak hal menjadi catatan bagi pengarah acara/sutradara pada proses produksi program televisi *variety show* “*Campburger*”. Pada proses praproduksi, ide didapatkan dari pengalaman menyenangkan masa kecil yaitu bermain perkemahan. Selain itu juga ketertarikan terhadap *fashion* piyama dimana pada zaman ini piyama tidak hanya dikenakan saat tidur, tetapi sudah menjadi pakaian sehari-hari. Perwujudkan ide menjadi audio visual pada proses produksi menerapkan konsep *setting* perkemahan dan *wardrobe* piyama. Pada prosesnya konsep ini berkembang dengan mengusung

berbagai macam motif-motif daerah di Indonesia dimana pada episode “Samarinda” ini menggunakan motif-motif khas Dayak pada *setting* dan pada *wardrobe* piyama dimunculkan motif sarung samarinda. Eksplorasi pada *setting* dan *wardrobe* ini akan dilakukan sesuai dengan daerah yang di kunjungi. Seiring berjalannya proses pascaproduksi memunculkan keinginan untuk menambahkan grafis guna memperjelas informasi yang di sampaikan, selain itu juga sebagai penegasan pada setiap *statement* yang di rasa penting untuk di sampaikan kepada penonton.

Persiapan paling penting dalam pembuatan program televisi “*Campburger*” dengan tema kehidupan anak muda dan budaya adalah riset mendalam, mengumpulkan data-data akurat dan informasi dari beberapa ahli di bidangnya, serta hal-hal ter-*uptodate* dan lain sebagainya. Tema ini mungkin terlihat ringan, tetapi jika dalam riset pencarian narasumber serta penggunaan motif dan *furniture* yang digunakan kurang tepat dan mendalam, maka informasi didapat

akan terlihat biasa-biasa saja dan tidak beragam.

DAFTAR PUSTAKA

David Brodwell, K. T. (2008). *Film Art an Introduction*. New York: Mc Grow Hill.

Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Grasindo.