

**VISUALISASI LUKISAN SEBAGAI FANTASI TOKOH MONTHA  
DALAM PENYUTRADARAAN FILM TELEVISI "EVORAH"**

**KARYA SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



disusun oleh  
**Harvando Dafne**  
NIM. 0610254032

**JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

2012

**VISUALISASI LUKISAN SEBAGAI FANTASI TOKOH MONTHA  
DALAM PENYUTRADARAAN FILM TELEVISI "EVORAH"**

**KARYA SENI**  
**untuk memenuhi sebagian persyaratan**  
**mencapai derajat Sarjana Strata 1**  
**Program Studi Televisi**



NO. PUS.	
NO. INV.	3836/H/S/2012
KLAS.	
TERIMA	8/3 2012



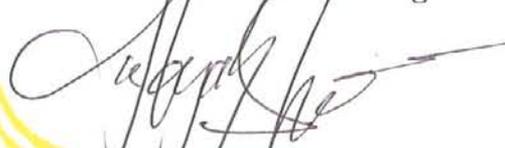
**JURUSAN TELEVISI**  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**

2012

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diajukan dalam ujian Tugas Akhir Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan lulus oleh Tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal **29 FEB 2012**

Dosen Pembimbing I



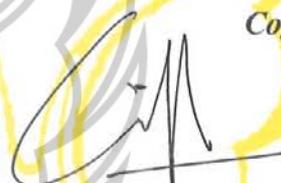
Dyah Arum Retnowati, S.Sn.  
NIP. 19710430 199802 2 001

Dosen Pembimbing II



Latief Rakhman Hakim, S.Sn.  
NIP. 1970514 200312 1 001

Cognate



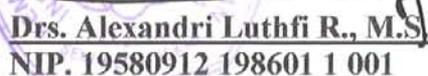
Lucia Ratnaningdyah Setyowati S.IP., M.A  
NIP. 19700618 199802 2 001

Ketua Jurusan Televisi



Deddy Setyawan, S.Sn., M.Sn  
NIP. 19760729 200112 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.  
NIP. 19580912 198601 1 001



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
Jl. Parangtritis Km 6, Yogyakarta 55001, Telp (0274)  
384107

Form VI : Pernyataan Mahasiswa

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini :

Nama : Harvando Dafne  
No. Mahasiswa : 0610254032  
Angkatan Tahun : 2006  
Penciptaan Karya : Visualisasi lukisan sebagai Fantasi tokoh Montha pada  
Penyutradaraan Film Televisi Evorah

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Penelitian/Penciptaan Karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 05 Februari 2012

Yang menyatakan



Harvando Dafne

NB:

Bermaterai sesuai ketentuan

*Persembahan spesial kepada Mama, alm Papa, dan adikku Erik.*

*Penghargaan spesial untuk orang-orang yang tidak pernah mengeluh. Karena kita sadar bahwa “Terang itu ada karna Gelap”.*



## KATA PENGANTAR

Sujud syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat disusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir karya seni berupa *Visualisasi lukisan sebagai Fantasi tokoh Montha pada Penyutradaraan Film Televisi Evorah*.

Tentunya dalam proses produksi penggarapan karya, tak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mama dan Alm. Papa
3. Pertiko Yuventa
4. Adriana N Kartika
5. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, MS., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dosen Pembimbing 1 : Dyah Arum Retnowati, S.Sn
7. Dosen pembimbing 2 : Latief Rakhman Hakim, S.Sn
8. Dosen Wali : Roni Edison, S.Sn
9. Ibu, Lucya Ratnaningdyah Setyowati S.IP., M.A Mami
10. Bunda
11. Alm. Tek Yen
12. Tek Un
13. Wisnu prastawa, M.Sn
14. Semua kru film “Evorah”
15. Teman, saudara dan sahabat: Oktaviana Dwi Amartanie, Rizky Julian Permana, Satrio Kerti Yudho.
16. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis berharap hasil tugas akhir karya seni ini bermanfaat bagi perkembangan dunia pertelevisian di Indonesia, khususnya dalam program drama televisi, juga sebagai acuan dalam melihat film sebagai sebuah hasil pencitraan visual.

Yogyakarta, 05 Februari 2012

Penulis,

Harvando Dafne



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I      PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Tinjauan Karya.....	6
BAB II      OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan.....	11
1. Oky Rey Montha Bukit.....	11
2. Lukisan Oky Rey Montha Bukit “Evorah” .....	12
3. Skenario Evorah.....	15
B. Analisis .....	17
1. Analisis Oky Rey Montha Bukit.....	17
2. Analisis Lukisan Evorah.....	19
3. Analisis Skenario Evorah.....	23

BAB III	LANDASAN TEORI	
	A. Televisi sebagai Media Komunikasi Massa.....	34
	B. Lowbrow.....	34
	C. Adaptasi.....	36
	D. Penyutradaraan Film Televisi .....	37
	E. Penyutradaraan Film Televisi dan Citra Visual.....	43
BAB IV	KONSEP KARYA	
	A. Konsep Estetik.....	48
	1. Unsur Naratif.....	49
	2. Unsur Sinematik.....	49
	B. Disain Program.....	50
	C. Disain Produksi.....	50
	D. Konsep Teknis.....	50
BAB V	PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
	A. Tahapan Perwujudan Karya.....	64
	1. Pra Produksi.....	64
	2. Produksi.....	70
	3. Pasca Produksi.....	72
	B. Pembahasan Karya.....	74
BAB VI	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	83
	B. Saran.....	84
DAFTAR RUJUKAN.....		85
	A. Daftar Pustaka.....	85
	B. Daftar Sumber Online.....	86
	C. Daftar Wawancara.....	86
	D. Daftar Sumber Audio Visual.....	86
LAMPIRAN.....		87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>Big Fish</i> .....	7
Gambar 2. <i>Capture frame</i> film <i>Big Fish</i> .....	8
Gambar 3. Poster Film <i>Alice in Wonderland</i> .....	8
Gambar 4. <i>Capture frame</i> film <i>Alice in Wonderland</i> .....	9
Gambar 5. <i>Capture frame</i> film <i>Alice in Wonderland</i> .....	10
Gambar 6. <i>Capture frame</i> film <i>Alice in Wonderland</i> .....	10
Gambar 7. <i>Capture frame</i> film <i>Alice in Wonderland</i> .....	10
Gambar 8. Lukisan Oky Rey Montha Bukit .....	12
Gambar 9. Lukisan Oky Rey Montha Bukit .....	13
Gambar 10. Lukisan Oky Rey Montha Bukit .....	13
Gambar 11. Foto Oky Rey Montha Bukit .....	17
Gambar 12. Lukisan Oky Rey Montha Bukit .....	20
Gambar 13. Gambar Louise.....	21
Gambar 14. Gambar Judaz.....	21
Gambar 15. Gambar Joan.....	22
Gambar 16. Lukisan Oky Rey Montha Bukit.....	53
Gambar 17. Lukisan Oky Rey Montha Bukit.....	53
Gambar 18. Lukisan Oky Rey Montha Bukit.....	54
Gambar 19. Lukisan Oky Rey Montha Bukit.....	54
Gambar 20. Lukisan Oky Rey Montha Bukit.....	55
Gambar 21. Lukisan Oky Rey Montha Bukit.....	55
Gambar 22. Disain rumah Montha kecil.....	56
Gambar 23. Diasain kamar Montha.....	56
Gambar 24. Diasain kamar Sienna.....	57
Gambar 25. Kostum Oky Rey Montha bukit.....	57
Gambar 26. Kostum Oky Rey Montha Bukit dan Sukma Swarga Tiba.....	58
Gambar 27. Kostum evorah .....	58

Gambar 28. Kostum lousse.....	59
Gambar 29. Kostum judaz .....	59
Gambar 30. Pencahayaan pada film Evorah.....	60
Gambar 31. Karakter tokoh dalam lukisan evorah .....	62
Gambar 32. Adegan film Evorah .....	74
Gambar 33. Adegan film Evorah .....	75
Gambar 34. Adegan film Evorah .....	75
Gambar 35. Adegan film Evorah .....	76
Gambar 36. Adegan film Evorah .....	76
Gambar 37. Adegan film Evorah .....	76
Gambar 38. Adegan film Evorah .....	76
Gambar 39. Adegan film Evorah .....	77
Gambar 40. Adegan film Evorah .....	77
Gambar 41. Adegan film Evorah .....	78
Gambar 42. Adegan film Evorah .....	78
Gambar 43. Dokumentasi photo film Evorah .....	79
Gambar 44. Adegan film Evorah .....	80
Gambar 45. Adegan film Evorah .....	80
Gambar 46. Adegan film Evorah .....	80
Gambar 47. Lukisan Oky Rey Montha Bukit .....	81
Gambar 48. Adegan film Evorah .....	81
Gambar 49. Adegan film Evorah .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kamera support.....	51
Tabel 2. Lampu support.....	60
Tabel 3. Audio support .....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario.
- Lampiran 2. Desain Produksi
- Lampiran 3. Story Board
- Lampiran 4. Jadwal *Shooting*



## ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya Seni “*Visualisasi Imajinasi Lukisan Oky Rey Montha Bukit pada Penyutradaraan Film Televisi: Evorah*” ini bertujuan sebagai berikut: a) Sebagai sarana bereksplorasi untuk merancang program acara televisi; b) Mengembangkan ilmu teori dan terapan sebagai sutradara (pengarah acara) dalam produksi acara televisi, khususnya program drama televisi; c) Mengeksplorasi karya lukisan menjadi sebuah karya film televisi sebagai tontonan alternatif ditengah maraknya tontonan yang bertema percintaan antara laki-laki dan perempuan.”. Objek Penciptaan Karya Seni adalah Skenario “Evorah” dan Lukisan. Karya Seni berbentuk Film televisi.

Penyutradaraan Visualisasi Imajinasi Film Televisi Evorah diwujudkan dengan cara mengadaptasi lukisan menjadi karya Audio Visual. Proses Adaptasi lukisan menjadi Film televisi Evorah diawali dengan mempelajari Lukisan Evorah. Kemudian menterjemahkannya dengan panduan Naskah Evorah . Elemen sinematografi, mise-enscene, dan editing yang dianggap mampu menterjemahkan Lukisan ke media Audio Visual.

Konsep Estetik penciptaan karya Seni ini adalah mengembangkan pengetahuan terhadap lukisan untuk dapat menganalisis lukisan tersebut agar dapat ditransformasikan pada konsep teknis dari eksekusi skenario “Evorah”, agar mampu berbicara secara audio dan visual.

Kata kunci : Film televisi, Penyutradaraan, visualisasi, lukisan

# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Penciptaan

Film televisi merupakan salah satu program acara yang disiarkan oleh media presentasi televisi, jenis program ini memiliki kaidah penciptaan yang tak jauh berbeda dengan film yang ditayangkan pada media presentasi bioskop.

Film televisi meskipun memiliki perbedaan dengan film layar lebar namun memiliki kesamaan yaitu mengandung unsur naratif dan sinematik. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya berjudul *Memahami Film*, ia menyatakan bahwa film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik yang masing-masing tidak dapat dipisahkan sebagai pembentuk film.<sup>1</sup>

Naratif yang merupakan rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam satu ruang dan waktu, adalah unsur pembentuk film (*a narrative film-a film that tells a story*<sup>2</sup>) yaitu cerita yang hendak dituturkan. Unsur naratif tidak dapat dipisahkan dengan unsur sinematik, yaitu cara (gaya) untuk mengolahnya atau aspek-aspek teknis pembentuk film.

Kesamaan unsur antara film layar lebar dan film televisi ini tentu saja bukan menjadi satu alasan bila film televisi diharuskan memiliki unsur naratif ataupun aspek-aspek teknis pembentuk dengan pakem tertentu, karena yang menjadi pembeda antara film layar lebar dan film televisi adalah media presentasinya saja. Kebanyakan tema sinetron atau film televisi di Indonesia berkisar tentang cinta antara laki-laki dan perempuan atau balas dendam yang

<sup>1</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2088, hal. 1.

<sup>2</sup> David Bordwell and Kristin Thompson, *Film Art An Introduction*, New York: The McGraw-Hill Companies, Inc, 2008, hal. 74.

melahirkan adegan-adegan kekerasan<sup>3</sup>. Tentunya tema percintaan ini bukanlah sebuah pakem, bila menciptakan program film televisi dengan tema selain percintaan maka seharusnya sah, karena menurut Fred Wibowo dalam buku *Teknik Produksi Program Televisi*, sebenarnya terdapat banyak tema dan kejadian yang dapat diolah menjadi sinetron ataupun film televisi, namun sampai sekarang belum dikembangkan secara maksimal<sup>4</sup>. Kemungkinan jika menghadirkan film televisi Indonesia selain tema percintaan, tema fantasi akan menambah keberagaman program film televisi dari segi tema. Untuk menambah keberagaman tema tersebut dibutuhkan kreatifitas dan inovasi dalam menciptakan sebuah karya program film televisi, sebuah inovasi tentunya membutuhkan inspirasi agar membawa kesegaran bagi penikmat karya tersebut.

Tema yang ditawarkan sebagai sebuah inovasi selain tema percintaan yang cenderung diangkat oleh film televisi Indonesia adalah tema tentang dunia imajinasi seorang pelukis. Tema ini merupakan isi dari sebuah skenario berjudul "Evorah". Skenario ini menarik dari segi tema karena sama sekali berbeda dengan tema percintaan, selain itu skenario "Evorah" memiliki pesan moral yang cukup inspiratif, yaitu tidak perlu meratapi ataupun menyesali pengalaman dan cobaan kehidupan yang pahit, karena sebuah pengalaman pahit di masa lalu dapat menjadi sumber inspirasi untuk menciptakan karya seni bernilai tinggi dan dihargai.

Inovasi dari segi tema, kreatifitas adalah kunci untuk menciptakan program film televisi yang akan dikerjakan, terutama kreatifitas untuk mengolah unsur-unsur teknis pembentuk film. Dalam skenario "Evorah" selain tema yang berbeda dengan tema percintaan serta pesan moral yang inspiratif, skenario ini menarik karena merupakan sebuah skenario adaptasi kisah nyata dari kehidupan seniman muda bernama Oky Rey Montha Bukit, dalam beberapa segmen skenario ini merupakan hasil alih wahana dari lukisan Oky Rey Montha Bukit, yakni pada segmentasi fantasi. Cerita dalam

<sup>3</sup> Fred Wibowo, *Teknik Produksi Program Televisi*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2007, hal. 232.

<sup>4</sup> *Ibid*, hal. 233.

skenario ini terbagi atas 3 (tiga) plot yakni tentang masa lalu tokoh utama, kehidupan kini tokoh utama dan cerita imajinasi tokoh utama dengan tokoh-tokoh lain dalam fantasinya. Focus ketertarikan untuk menciptakan karya ini bukan pada figure seorang Oky Rey Montha Bukit namun lebih pada proses kehidupan sang seniman yang inspiratif.

Fenomena yang menarik yang ada dalam lukisan ini pada ceritanya adalah ketika Oky Rey Montha Bukit menceritakan kehidupan pribadinya mulai dari masa kecil sampai dengan masa sekarang dan fantasinya. Oky Rey Montha Bukit adalah seorang pelukis muda yang mulai *booming* pada tahun 2009, ia menempuh studi di Jurusan Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta. Namun alih nasib berkata lain, ia kini justru menjadi pelukis yang namanya diperhitungkan di kancah seni rupa kontemporer. Oky Rey Montha Bukit mempunyai segudang pengalaman hidup yang inspiratif, ia berasal dari Kabanjahe, Sumatera Utara, merantau ke Bandung untuk menjadi musisi dengan bermodal uang recehan dan akhirnya menggelandang, dari kerja sebagai pengamen, tukang bangunan, serta buruh angkut pasar. Setelah dari Bandung, ia pergi ke Jakarta bekerja sebagai penjaga panti pijat plus-plus. Uang hasil kerjanya ditabung untuk menghidupi obsesinya kuliah di jurusan musik, ISI Yogyakarta. Tahun 2006, ia mulai datang di Yogyakarta, sisa-sisa puing gempa menjadi berkah baginya, yakni ia bisa mendapatkan uang dari bekerja sebagai kuli bangunan di sekitar kampus ISI Yogyakarta, sembari bekerja ia mulai menyanyi teman mahasiswa. Setelah pendaftaran mahasiswa baru di mulai, Oky Rey berpindah haluan yang semula ingin mengambil jurusan musik menjadi mengambil jurusan desain komunikasi visual. Setelah kuliah di ISI Yogyakarta, Oky Rey yang gemar menggambar dari kecil ini mulai melukis, ia mempunyai kisah kecil yang pilu, semenjak kecil Oky selalu menggambar kelinci, karena gambar-gambar kelinci tersebut merupakan penebusan dosa atas kesalahannya membuat kelinci ternak Bapaknya mati dan membuat Oky menemui kemarahan terbesar Bapaknya yang tertuju pada dirinya ketika itu. Ternyata cerita masa lalu itu masih

membekas di alam bawah sadarnya. Ia menciptakan fantasi dalam lukisannya tentang kelinci. Dan lukisan-lukisan itu terwujud, mengangkat namanya menjadi pelukis muda yang diperhitungkan. Dari sinilah Oky Rey berani membuat pernyataan, bahwa masa masa lalu pahit dan pengalaman buruk bukanlah suatu hal yang harus disesali dan diratapi, suatu saat kesakitan akan menjadi suatu hal yang berharga.

Hal yang menjadi dasar sebagai penggerak kreatifitas untuk memvisualisasikan skenario "Evorah" menjadi film televisi yaitu dari nuansa lukisan Oky Rey Montha ke dalam scene-scene fantasi dalam skenario serta memvisualisasikan kehidupan nyata Oky Rey Montha dalam waktu filmis. Hubungan nuansa lukisan Oky Rey Montha Bukit dengan kehidupan nyatanya saling berkaitan erat. Karena dalam lukisan-lukisan Oky Rey Montha tersebut adalah hasil filtrasi kehidupan nyatanya dari masa lalu, masa kini, hobi, obsesi, kesukaan dan kegelisahan. Untuk itu dalam mengeksekusi naskah "Evorah" sebagai sutradara berpanduan pada lukisan-lukisan Oky Rey Montha Bukit yang diwujudkan melalui *mise-en-scene* serta penokohan.

## **B. Ide Penciptaan**

Proses berkarya tentunya berasal dari sebuah ide yang terbesit di dalam benak si pembuat karya tersebut. Pada kesempatan ini penciptaan program film televisi diilhami oleh sebuah proses kehidupan Oky Rey Montha Bukit yang di dalamnya tersirat sebuah pesan bahwa masa lalu pahit dan pengalaman buruk bukanlah suatu hal yang harus disesali dan diratapi, suatu saat kesakitan akan menjadi suatu hal yang berharga.

Oky Rey Montha Bukit adalah seorang pelukis muda yang mulai *booming* pada tahun 2009, ia menempuh studi di Jurusan Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta. Namun alih nasib berkata lain, ia kini justru menjadi pelukis yang namanya diperhitungkan di kancah seni rupa kontemporer. Oky Rey Montha Bukit mempunyai segudang pengalaman hidup yang inspiratif, ia berasal dari Kabanjahe, Sumatera Utara, merantau ke Bandung untuk

menjadi musisi dengan bermodal uang recehan dan akhirnya menggelandang, dari kerja sebagai pengamen, tukang bangunan, serta buruh angkut pasar. Setelah dari Bandung, ia pergi ke Jakarta bekerja sebagai penjaga panti pijat plus-plus. Uang hasil kerjanya ditabung untuk menghidupi obsesinya kuliah di jurusan musik, ISI Yogyakarta. Tahun 2006, ia mulai datang di Yogyakarta, sisa-sisa puing gempa menjadi berkah baginya, yakni ia bisa mendapatkan uang dari bekerja sebagai kuli bangunan di sekitar kampus ISI Yogyakarta, sembari bekerja ia mulai memunyai teman mahasiswa. Setelah pendaftaran mahasiswa baru di mulai, Oky Rey berpindah haluan yang semula ingin mengambil jurusan musik menjadi mengambil jurusan desain komunikasi visual. Setelah kuliah di ISI Yogyakarta, Oky Rey yang gemar menggambar dari kecil ini mulai melukis, ia mempunyai kisah kecil yang pilu, semenjak kecil Oky selalu menggambar kelinci, karena gambar-gambar kelinci tersebut merupakan penebusan dosa atas kesalahannya membuat kelinci ternak Bapaknya mati dan membuat Oky menemui kemarahan terbesar Bapaknya yang tertuju pada dirinya ketika itu. Ternyata cerita masa lalu itu masih membekas di alam bawah sadarnya. Ia menciptakan fantasi dalam lukisannya tentang kelinci. Dan lukisan-lukisan itu terwujud, mengangkat namanya menjadi pelukis muda yang diperhitungkan. Dari sinilah Oky Rey berani membuat pernyataan, bahwa masa masa lalu pahit dan pengalaman buruk bukanlah suatu hal yang harus disesali dan diratapi, suatu saat kesakitan akan menjadi suatu hal yang berharga.

Proses kehidupan Oky Rey yang sangat inspiratif tersebut menjadi penggerak untuk membuat film televisi "Evorah" karena mengandung pesan tersendiri dan menarik dan perlu disuguhkan kepada khalayak. Film Televisi Cerita film televisi ini merupakan cerita kisah nyata Oky Rey Montha Bukit, meskipun konstruksi dramatiknya telah direkonstruksi melalui kaidah pembentuk drama, namun pesan moral yang disampaikan bernafaskan kisah inspiratifnya. Lukisan-lukisan Oky Rey Montha jika diperhatikan merupakan kumpulan buku harian hidupnya, yang dihadirkan dalam aliran *lowbrow*, warna-warna pastel, tokoh-tokoh kartun figuratif, serta bercorak garis.

Melihat lukisan Oky Rey Montha ini menambah inspirasi dari segi teknis untuk mengeksekusi unsur sinematik dari naskah “Evorah” menjadi film televisi.

### C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah :

1. Menciptakan sebuah karya program televisi dengan tema dunia imajinasi seorang pelukis sebagai tema alternatif selain tema percintaan.
2. Mempraktekkan ilmu yang sudah dipelajari dalam bidang penyutradaraan

Manfaat dari penciptaan karya ini adalah :

1. Menjadikan tema imajinasi Film Televisi Evorah sebagai tontonan alternatif, dengan maraknya tema percintaan antara perempuan dan laki-laki.
2. Membuktikan kepada pembuat film televisi lain bahwa tema yang menarik bukan hanya tema percintaan dan kekerasan saja.

### D. TINJAUAN KARYA

Film televisi “Evorah” yang merupakan film dengan tema fantasi seorang seniman yang timbul akibat traumatik masa kecil sehingga terciptakan figur-figur imajinatif ciptaannya dan sengaja dihidupkan dalam setiap kanvas serta jiwa-nya, divisualisasikan dengan mengambil beberapa referensi film yang dianggap memiliki kedekatan dari segi naratif maupun sinematiknya. Referensi film-film tersebut antara lain:

## 1. Big Fish



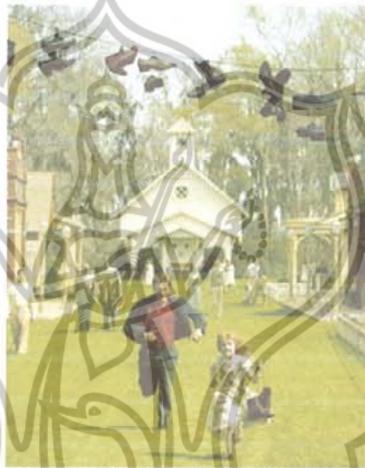
Gambar 1. Poster Film *Big Fish*

(Sumber. <http://www.timburtoncollective.com/images/bfposter2.jpg/17/11/2011/21:57> WIB)

*Big Fish* merupakan film fantasi Amerika yang diproduksi oleh Columbia Picture pada tahun 2003 berdasarkan novel dengan judul yang sama. Film ini disutradarai oleh Tim Burton dan bintang-bintang Albert Finney, Ewan McGregor, Billy Crudup, dan Jessica Lange. Finney memainkan tokoh Edward Bloom, seorang mantan sales keliling yang sekarang terbatas pada ranjang kematiannya. Anak Bloom adalah seorang wartawan yang dimainkan oleh Billy Crudup. Dari segi struktur naratif *Big Fish* dapat dijadikan acuan karya karena *Big Fish* menceritakan tentang rekonsiliasi hubungan ayah-anak ketika si anak menceritakan kembali cerita-cerita bapaknya yang menurutnya tidak masuk akal dan penuh dengan karakter dongeng. (penyihir, putri duyung, raksasa, dan *werewolf*) dan tempat (sirkus, kota-kota kecil, kota mitologis momok), semua yang dalam cerita itu adalah gambar klasik.

Film televisi “Evorah” dianggap memiliki kesamaan dengan *Big Fish* dari cara tokoh tersebut memvisualkan tokoh-tokoh imajinasinya. Dalam *Big Fish* anak Bloom menceritakan cerita ayah-nya yang penuh karakter dongeng. Semenetera dalam film televisi “Evorah” tokoh utama bernama Montha Remigius memvisualkan tokoh-tokoh imajinasinya dalam kanvas serta menghidupkan tokoh-tokoh khayalan tersebut dalam jiwa-nya, dan diceritakan kepada kekasihnya, seolah cerita tersebut adalah realitas, meskipun sebenarnya upaya menghidupkan tokoh khalayan

tersebut adalah sebuah pelarian dari rasa bersalah karena masa lalunya. Perbedaan antara film *Big Fish* dan film televisi "Evorah" yakni pada film *Big Fish* tokoh utama menceritakan kembali sebuah cerita yang pernah diceritakan oleh ayahnya, sementara pada film televisi "Evorah" tokoh utama sengaja menipu diri sendiri dengan menceritakan langsung tokoh fantasi kepada pacarnya, seolah cerita tersebut adalah realitas. Berikut ini adalah gambar pada film *Big Fish* dimana ayah dari tokoh utama sedang berada di dunia dongeng.



Gambar 2. Capture frame film *Big Fish*

(Sumber. <http://www.timburtontcollective.com/bigfish.html>/17/11/2011/21:59 WIB)

## 2. Alice in Wonderland



Gambar 3. Poster Film *Alice in Wonderland*

(Sumber. <http://www.timburtontcollective.com/alice.html>/17/11/2011/22:04 WIB)

*Alice in Wonderland* adalah film animasi komputer atau film *action* fantasi petualangan yang disutradarai oleh Tim Burton dan diproduksi pada tahun 2010, yang ditulis oleh Linda Woolverton, dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Film ini dibintangi oleh Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Anne Hathaway, Crispin Glover, Michael Sheen, Matt Lucas dan Stephen Fry. Film ini terinspirasi oleh novel fantasi Lewis Carroll berjudul *Alice Adventures in Wonderland* tahun 1865 dan novel sekuelnya berjudul *Looking Glass* pada tahun 1871.

Film ini sangat menarik dilihat dari segi tata artistik terutama desain kostum karakter tokoh-tokoh imajinatifnya yang memberi kesan berada di dunia antah berantah, meski beberapa tokohnya juga manusia, misalnya seperti Mad Hatter yang diperankan oleh Johnny Depp, tatanan rias wajah *painting* putih dengan *shading* pada hidung kemerahan, dan kostum yang mirip joker mengisyaratkan Mad tidak berada di dunia nyata. Sehingga film ini dapat dijadikan acuan karya pada film televisi “Evorah” untuk memvisualkan dunia antah berantah tersebut, terutama dari segi tata artistik, make up dan kostum tokoh-tokoh fantasi. Dalam film televisi “Evorah” tidak menghadirkan tokoh animasi, semua tokoh-tokoh fantasi berupa monster seperti yang digambarkan pada lukisan Oky Rey Montha Bukit, dan tokoh fantasi itu semua diperankan oleh manusia. Contoh gambar tata artistik, kostum dan make up *Alice and A Wonderland* seperti di bawah ini:



Gambar 4. Capture frame film *Alice in Wonderland*  
(Sumber. <http://www.timburtoncollective.com/alice.html/17/11/2011/22:07> WIB)



Gambar 5. *Capture frame film Alice in Wonderland*  
(Sumber. <http://www.timburtoncollective.com/alice.html>/17/11/2011/22:05 WIB)



Gambar 6. *Capture frame film Alice in Wonderland*  
(Sumber. <http://www.timburtoncollective.com/alice.html>/17/11/2011/22:05 WIB)



Gambar 7. *Capture frame film Alice in Wonderland*  
(Sumber. <http://www.timburtoncollective.com/alice.html>/17/11/2011/22:06 WIB)

Perbedaan antara film *Alice in Wonderland* dan film televisi “Evorah” yaitu terletak pada animasi sebagai unsur visual film *Alice in Wonderland*. Film televisi “Evorah” mengambil *setting* tempat riil dan bukan rekayasa animasi komputer seperti film *Alice in Wonderland*, namun akan ditata dengan tambahan properti-properti yang tidak mungkin ada di kehidupan nyata.