

***PENYUTRADARAAN***

***PERTEMUAN 2***

*Directed by*

*Velantin Valiant, S.Sos, M.Ikom*

# ***BAB 2***

## ***PERAN DAN TANGGUNG JAWAB SUTRADARA***

# ***PERAN SUTRADARA***

Menurut zettl:

1. Director as an artist
2. Director as a Psychologist
3. Director as a Technical Advisor
4. Director as a Coordinator

× Menurut Naratama R:

1. Sutradara sebagai pemimpin
2. Sutradara sebagai seniman
3. Sutradara sebagai Pengamat dan Pemasaran TV
4. Sutradara sebagai pensihat teknik

## ***TANGGUNG JAWAB DIRECTOR***

- Pra Produksi :
  1. Berpartisipasi dalam semua Pre Production Meeting
  2. Bekerjasama dgn Produser & Penulis Naskah dalam pengembangan script
  3. Memberikan saran mengenai pendekatan eksekusi kepada produser
  4. Berkonsultasi dgn seluruh dept. head

## ***TANGGUNG JAWAB DIRECTOR***

- × Set up & rehearsal :  
Mengintegrasikan semua elemen team produksi kedalam suatu pertunjukkan yang terkoordinasi
- × Produksi :  
Mengeksekusi Produksi
- × Post Produksi :  
Mensupervisi Editing

# **TUGAS POKOK SUTRADARA**

1. Memimpin Produksi, mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai produksi dinyatakan selesai.
2. Memindahkan bahasa tulisan ke bahasa audio visual
3. berwenang memilih kerabat kerja untuk suatu produksi yg dibuatnya
4. Memilih pemain / pemeran yg tepat untuk memerankan tokoh seperti yg tertulis dlm skrip
5. Membuat design produksi
6. Merencanakan design set bersama dep. Art & property
7. Memberi arahan blocking ( penempatan) pemeran, dialog, posisi kamera, tata cahaya, tata suara sebagaimana yg tercantum dalam skenario final
8. Memberi arahan penyusunan jadwal produksi.
9. Dapat menanggulangi gangguan, hambatan jalannya produksi sekiranya gangguan dan hambatan itu akan merugikan manajemen produksi yg pada akhirnya akan mengurangi kualitas produksi.
10. Membuat laporan lisan dan tertulis kepada producer tentang jalannya produksi.

# ***MODAL PENTING SUTRADARA***

## 1. Cita rasa seni

Cita rasa seni yg dimaksudkan disini adalah kekhasan/keunikan seorang sutradara saat mengemas karyanya. Termasuk juga kreativitasnya dalam menyajikan tv program agar tidak terkesan dipaksakan atau bahkan kurang berkualitas meskipun skenarionya atau konsep program nya ringan.

## 2. Memahami Karakter Penonton

Pemahaman terhadap penonton menjadi penilaian tersendiri bagi seorang sutradara. Pemahaman tersebut akan membuat karyanya membumi dan menyentuh sasaran ruang bidiknya.

## 3. Alternatif rencana

Sutradara haruslah mewaspadaai kendala dan hambatan yang mungkin terjadi. Dia harus memiliki alternatif rencana sebagai strategi jika plan A tidak berjalan dgn menyediakan plan B dan seterusnya agar produksi tidak berhenti karena kendala kecil. Sutradara harus yakin dgn kemampuannya mengatasi keadaan di lapangan.

# ***MODAL PENTING SUTRADARA***

## **4. Menempatkan kru sesuai bidang kerjanya**

Kejelian sutradara dibuktikan bukan hanya dengan caranya menentukan eksekusi gambar. Pada tahap praproduksi, sutradara harus bisa menyeleksi kru pelaksana produksi sesuai kemampuan dan bidang kerjanya sehingga kerjasama dgn bagian lain bisa berjalan dgn baik.

## **5. Penguasaan Dasar-Dasar Pengambilan gambar**

Sebuah gambar akan memuat sebuah cerita, sebuah cerita memerlukan pemaparan, sebuah pemaparan memerlukan suara, dan sebuah suara akan membantu gambar dalam bercerita.

Sebagai sorang sutradara televisi anda harus mencari, memilih dan menciptakan gambar yang bercerita dgn sendirinya. Anda harus memahami pemilihan gambar yang telah diperhitungkan segala kemungkinannya, keindahan dan ruang seni yg diciptakan.

***PENYUTRADARAAN***

***PERTEMUAN 3***

*Directed by*

*Velantin Valiant, S.Sos, M.Ikom*



***BAB III***  
***FILOSOFI***  
***PENYUTRADARAAN TV***

## ***FILOSOFI PENYUTRADARAAN TV***

Filosofi dalam penyutradaraan tv merupakan sebuah daya pemikiran atas nilai-nilai seni visual yang diwujudkan dalam kenyataan visual itu sendiri.

Sebelum anda menyutradarai, sebelum anda berkreativitas, dan sebelum anda memproduksi acara, anda harus mengenal terlebih dahulu apa tujuan acara ini? Penonton mendapatkan apa setelah menonton karya anda? Kegembiraan? kesenangan? Kesedihan

Filosofi penyutradaraan televisi harus tumbuh dari diri sutradara itu sendiri. Setiap karya dan setiap produksi mempunyai tujuan yg berbeda dan filosofinya pun berbeda pula. Biasanya filosofi itu datang dari tujuan akan karya itu sendiri dan tidak bisa dipelajari juga tidak bisa diajarkan. Semuanya harus mengalir dengan sendirinya, menyatu dgn keindahan rasa yang tumbuh secara naluriah.

Dalam pemahaman terhadap filosofi , sutradara harus mampu memadukan antara pengetahuan, naluri berkesenian, dan kemauan pemirsa. Pengetahuan dibutuhkan untuk memberi ruang-ruang keilmuan agar karya yg diproduksi tidaklah berkesan ringan dan tidak mempunyai tujuan. Pengetahuan bukan hanya ilmu-ilmu akademis yg didapat dikampus atau perpustakaan ilmiah, melainkan yang lebih penting yaitu pengetahuan dr berbagai hal seperti trend setter, berita selebriti, persoalan politik, informasi kuliner sampai pada urusan perekonomian negara. Bisa dikatakan bahwa yg dibutuhkan adalah wawasan umum atas pengetahuan itu sendiri.

Adapun u naluri berkesenian lebih ditujukan kepada kemampuan mengekspresikan diri dalam karya estetika seni visual. Naluri ini lahir dari pengalaman hidup yg diwarnai dgn proses perekaman diri atas apa yg kita lihat, yg kita cium, dan dirasakan oleh seluruh panca indera yg kita miliki. Seluruh proses in kemudian bersentuhan dgn kemauan penonton televisi. Disini sutradara harus mengkaji melalui penelitian terhadap karakter dan kebiasaan menonton penonton televisi yg dituju. Jgn sekali kali mencoba menayangkan karya tv tanpa memperhatikan kemauan penonton tv terlebih dahulu

× Ada tiga dasar konsep menonton yg harus dipahami oleh sutradara tv, terutama pada saat pengembangan ide berdasarkan filosofi dari konsep penyutradaraan itu sendiri yaitu :

1. What people want to see
2. What people need to see
3. what people want and need to see

***PENYUTRADARAAN***

***PERTEMUAN 4***

*Directed by*

*Velantin Valiant, S.Sos, M.Ikom*



***BAB IV***  
***KREATIVITAS ACARA***

## ***KREATIVITAS ACARA***

Ketika Mengeksekusi program acara sutradara harus mempunyai kemampuan dalam mengembangkan kreativitasnya berupa wawasan,diantaranya adalah mengetahui:

### Target Penonton

Selalu mengkaji dan meneliti ttg target penonton yg disasar. Gunakan metode penelitian dgn memahami 3 faktor klasifikasi target penonton yaitu usia, jenis kelamin, dan status sosial. Hasilnya seorang sutradara akan mempunyai pengetahuan ttg calon penonton sebelum melakukan shooting dan 75% karya sutradara akan sukses dan disukai banyak orang

## ***BAHASA NASKAH***

Bahasa naskah harus dibaca dan dikaji untuk disesuaikan dgn target penonton yg akan disasar. Sesuaikan naskah yg tidak memadai bersama-sama penulis naskah.

## ***FORMAT ACARA***

Seorang sutradara harus menentukan format acara secara detail agar tidak terjadi kesalahpahaman pada saat produksi berlangsung.

## ***GIMMICK DAN FUNFARE***

untuk menarik selera penonton agar tidak pindah ke lain channel, sutradara menggunakan gimmick-gimmick dalam scene-scene atau segmen-segmen tertentu. Gimmick adalah trik-trik yg digunakan untuk mendapatkan perhatian penonton dalam bentuk sound effect, musik ilustrasi, adegan suspense, mimik, ekspresi dan akting pemain, jokes(kelucuan), teknik editing dan pergerakan kamera. Gimmick dapat berdiri sendiri tanpa harus berkaitan dgn kesinambungan adegan. Sementara funfare adalah puncak acara yg dimeriahkan dgn kegembiraan, kemewahan, keindahan, dan kebersamaan. Biasanya fanfare diletakan diakhir acara variety show dimana seluruh pendukung acara naik ke panggung dan bernyanyi bersama. Funfare bisa juga dipakai sebagai kemeriahan pembuka acara.

## ***PUNCHING LINE***

Sutradara dan penulis naskah harus selalu memperhatikan flow dan ritme acara dari segmen ke segmen. Kalau dirasakan penonton akan jenuh ditengah acara maka diperlukan hentakan emosi dari dialog naskah. Dgn kata lain Punching Line adalah kejutan-kejutan dalam dialog naskah yg dimainkan oleh para pemain yg sengaja dituliskan untuk menghentak perhatian penonton yg mulai jenuh dan bosan. Kejutan naskah dapat berupa komedi, celetukan , pertanyaan, tangisan dan ungkapan peribahasa.

## ***CLIP HANGER***

adalah sebuah scene atau shot yg diambangkan karena adegan terpaksa di hentikan oleh commercial break (iklan)

## ***TUNE & BUMPER***

Tune dan bumper harus dibuat semenarik mungkin agar tidak cepat membuat kejenuhan dari penonton, karena selalu diputar ulang dalam setiap pemutaran dan tentunya penonton akan hafal setiap bentuk desain keduanya.

## ***PENATAAN ARTISTIK***

seorang sutradara harus selalu mengupdate informasi ttg gaya , tren, warna, grafis, musik dan teknik penataan artistik. Perkaya wawasan dgn majalah atau browsing di internet ttg tren, mode, arsitektur, seni kontemporer, fotografi dll. Perhatikan teknik2 terbaru dalam membuat set tata panggung, tata cahaya, material yg dipakai, efek-efek khusus, kombinasi warna, hingga ke font tulisan.

## ***MUSIC & FASHION***

Dukungan musik (ilustrasi musik dan efek suara) dapat menciptakan suasana dan memperkuat adegan

Demikian pula dukungan dari Fashion berupa trend potongan rambut, wardrobe, make up dan property sangat membantu untuk memperkuat atmosphere yg diinginkan

## ***RITME DAN BIRAMA***

Acara televisi harus mempunyai intro, refrain, coda dan improvisasi yang dibungkus dalam sebuah aransemen musik. Ketika membaca naskah drama atau non drama hitunglah ketukan, birama dan ritmenya. Hal ini untuk mengantisipasi reaksi dan sikap penonton. Kalau dirasakan jenuh maka gunakanlah Punchin gline, sound effect, music score atau trick on post production (Editing) untuk menghindari kejenuhan. Kalau perlu buatlah grafik acara atau flow acara

## ***LOGO & MUSIC TRACK UNTUK ID TUNE***

Buatlah logo2 yang mudah diingat. Ciptakan Music track ( Musik untuk identitas acara) yg mudah dinikmati. Jangan banyak lirik kecuali mengambil dari lagu yg sudah populer.

## ***GENERAL REHEARSAL***

Lakukan GR terutama u acara Multycam. Karena sifatnya Liveshow maka harus melakukan camera blocling yg akurat sesuai dgn breakdown shot yg telah direncanakan. Demikian pula dgn seluruh talent dan crew yg terlibat.

## ***INTERACTIVE PROGRAM***

Libatkan partisipasi penonton dirumah.  
Gunakan Q n A melalui sambungan tlp,  
medsos, dan saluran informasi lainnya untuk  
membangun keterkaitan antara program  
dan penontonya