



UNIVERSITAS INDONESIA

**DESAIN PANGGUNG STUDIO TELEVISI
SEBAGAI PRODUK HASIL MANIPULASI RUANG
Studi Kasus : Studio Televisi Trans TV**

SKRIPSI

**MOCHAMMAD YOERLIANSAH TANGKARI
0706166541**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
DESEMBER 2010**

Universitas Indonesia



UNIVERSITAS INDONESIA

**DESAIN PANGGUNG STUDIO TELEVISI
SEBAGAI PRODUK HASIL MANIPULASI RUANG
Studi Kasus : Studio Televisi Trans TV**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Arsitektur**

**MOCHAMMAD YOERLIANSAH TANGKARI
0706166541**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
DESEMBER 2010**

Universitas Indonesia

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Mochammad Yoerliansah Tangkari

NPM : 0706166541

Tanda Tangan :

Tanggal : 22 Desember 2010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Mochammad Yoerliansah Tangkari
NPM : 0706166541
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Desain Panggung Studio Televisi Sebagai Produk
Hasil Manipulasi Ruang
Studi Kasus : Studio Televisi Trans TV

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Evawani Ellisa M.Eng., Ph.D ()

Penguji : Yandi Andri Yatmo S.T., M.Arch., Ph.D. ()

Penguji : Dr. Ing. Ir. Dalhar Susanto ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 22 Desember 2010

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas nikmat yang tiada henti diberikan oleh ALLAH SWT, sehingga saya dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Atas kehendak-Nya pula saya dapat memperoleh segala sesuatu yang saya butuhkan agar skripsi ini dapat selesai tepat waktu.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai bagian dari persyaratan menjadi Sarjana di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia tahun ajaran 2010/2011.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari peran penting banyak pihak. Untuk itu pada kesempatan ini, saya merasa perlu mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Evawani Ellisa M.Eng., Ph.D sebagai pembimbing skripsi yang telah memberi banyak arahan, masukan dan dengan sabar membimbing saya selama proses pembuatan skripsi ini, meskipun beliau harus membagi waktu serta pikiran karena sedang menjalani riset di Jepang. Pembawaannya selalu santai, namun tetap serius dan mendetil dalam memberi bimbingan, hingga membuat saya semangat dan optimis dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak Ir. Hendrajaya, Msc, Ph.D sebagai dosen penanggung jawab mata kuliah skripsi, pinjaman buku, dan dukungannya.
3. Bapak Prof. Ir. Gunawan Tjahjono M.Arch., Ph.D. sebagai pembimbing akademis saya.
4. Ibu Paramita Atmodiwirjo S.T., M.Arch., Ph.D. atas pinjaman buku dan dukungannya.
5. Ibu Ir. Herlily M.Urb.Des. atas dukungannya
6. Bapak Yandi Andri Yatmo S.T., M.Arch., Ph.D. dan Bapak Dr. Ing. Ir. Dalhar Susanto sebagai penguji yang telah memberi kritik dan masukan
7. Seluruh staf dan pengajar jurusan Arsitektur UI, khususnya seluruh fasilitator saya dari tahun pertama hingga terakhir : Kak Mariza, Kak Daya, Kak Greg, Kak Ivan, Kak Lalit, Bu Mita, Pak Wied, Pak Yandi, Bu Ell, Bu Laksmi, Bu Yulia, Bu Joko, Pak Emir, Pak Rifu, Pak Abim, Pak Goty, Pak Sukisno, Pak Joko, Bu Vero, dan Pak Gunawan.

8. Ibu, Ibu, Bapak, Atu Lina, Cez Sari, Kiay Tagar dan Mbak Ramini yang selalu memberi dukungan dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini. Dari Bapak untuk Ibu.
9. Para Pekerja di Aladin, Pandawa, Warkom, dan Buring atas keramahan dan bantuannya dalam proses pembuatan skripsi ini.
10. Para Pekerja Trans TV atas dukungan dan pelayanannya saat saya melakukan observasi studi kasus.
11. Fauzia Evanindya (2007) dan T. Aditya Nugraha (2007) yang memberikan info tentang preseden, Fau terima kasih atas dukungan dan bantuannya dalam segala hal ya...
12. Kak Pujas (2005), Kak Diyow (2006), dan Kak Sheila (2006) atas dukungan dan bantuannya, Kak Diyow maaf merepotkan.
13. Seluruh senior, teman-teman 2007, seluruh junior, yang tidak saya dapat sebutkan satu per satu.
14. Teman-teman wiradha pusjur atas kesediaannya membantu dalam mencari judul buku dan skripsi yang saya butuhkan.
15. Cez Laras (2006), Asti (2008), dan Vira (2008) atas doa dan dukungannya.
16. Semua pihak yang telah mendukung dan berperan penting, namun tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terima kasih atas semuanya.

Saya sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu saya mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar saya dapat menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi di masa yang akan datang. Akhir kata, saya berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun seluruh pihak yang merasa membutuhkannya.

Depok, 22 Desember 2010

Mochammad Yoerliansah Tangkari

0706166541

Universitas Indonesia

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Yoerliansah Tangkari
NPM : 0706166541
Program Studi : Arsitektur
Departemen : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Desain Panggung Studio Televisi

Sebagai Produk Hasil Manipulasi Ruang

Studi Kasus : Studio Televisi Trans TV

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tidak mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 22 Desember 2010
Yang menyatakan

(Mochammad Yoerliansah Tangkari)

ABSTRAK

Nama : Mochammad Yoerliansah Tangkari

Program Studi : Arsitektur

Judul : Desain Panggung Studio Televisi Sebagai Produk Hasil Manipulasi Ruang

Studi Kasus : Studio Televisi Trans TV

Layar pesawat televisi menyajikan tayangan yang menjadi media sumber informasi dan komunikasi bagi masyarakat. Oleh sebab itu, ragam tayangan televisi semakin bermunculan dan berlomba untuk menghasilkan tayangan yang berbeda. Tayangan televisi merupakan suatu produk kreatif, yang membutuhkan proses panjang dalam pembuatannya. Dengan memanfaatkan ruang khusus pengambilan gambar yang disebut studio televisi. Didalamnya terdapat ruang kosong yang dapat dimanfaatkan untuk dibangun suatu desain panggung/*set* yang menjadi bagian penting berlangsungnya suatu tayangan televisi. Saat pemirsa menyaksikan tayangan televisi, mereka kerap tidak menyadari bagaimana sesungguhnya kondisi di sekitar panggung. Pada layar televisi yang terlihat berupa tayangan yang telah terkemas baik antara konsep, pengisi acara, hingga *background* lokasi yang terlihat nyata. Kreatifitas orang-orang belakang layar mampu 'mengelabui' visualisasi mata seseorang yang pada akhirnya mempengaruhi pemikiran seseorang. Desain Panggung/*set* dirancang sesuai konsep tayangan televisi dan dibangun dengan kualitas ruang yang sesuai. Kualitas ruang tersebut diharapkan mampu menciptakan efek tertentu dan menciptakan manipulasi arsitektur sehingga muncul tampilan yang berbeda dengan apa yang dilihat pemirsa di layar televisi. Manipulasi yang dilakukan akhirnya menghasilkan *image* atau citra baru, yang bahkan hasilnya bias berlawanan dengan kondisi yang sesungguhnya di studio TV.

Kata Kunci : Tayangan Televisi, Studio Televisi, Desain Panggung, Manipulasi Arsitektur

ABSTRACT

Name : Mochammad Yoerliansah Tangkari

Program Study: Architecture

Title : Set Design of Television Studio as a Product of Space Manipulation
Study Case : Television Studio of Trans TV

The Television presents us the whole information and communication in consequence that there are many new kind of television shows. Television show is a product of creative idea which is required a long process to make it real. The Television show alots a special room called television studio, it is an empty space used to created a sets which is holding the important rate for the television show. When watching the TV, usually we do not notice how the conditions around the real sets. In the screen we watch finishing show that embrace good concept, professional performers & fabulous background. The creativity of the people behind the scene is able to deceive vision and mind of audience. Sets are designed in accordance with TV show concept and arrange in accordance to the certain quality space. The quality space expected to created the special effect. Architecture manipulated the space so that the display of in tv screen viewed differently by audiences. Finally manipulation produces a new image that might contradict with the real situation in the TV studio.

Key Words : Television Show, Television Studio, Set Design, Architecture
Manipulation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	3
1.3. Tujuan Penulisan.....	3
1.4. Metode Pembahasan	4
1.5. Sistematika Penulisan	5
1.6. Kerangka Berpikir.....	6
BAB 2 MEDIA TELEVISI.....	7
2.1. Televisi.....	7
2.2 Perkembangan Stasiun Televisi di Indonesia	8
2.3. Televisi dan Budaya Populer	9
2.4. Tayangan Televisi.....	12
2.5. Studio Televisi	22
2.6. Desain Panggung (<i>Set</i>).....	24
2.6.1. Elemen pada Desain Panggung.....	26
2.6.2. Elemen Teknis Desain Panggung	30
2.6.3. <i>Miscellaneous Set</i> dan <i>Scenery Items</i>	33
2.6.4. <i>Properti</i> dan <i>Furniture</i>	35
2.6.5. Efek khusus	37

2.6.6. <i>Set Virtual</i>	39
BAB 3 MANIPULASI DALAM ARSITEKTUR	41
3.1. <i>Ugly dan Extraordinary</i>	42
3.2. Ilusi dalam Arsitektur.....	45
3.2.1. Horizontal dan Vertikal.....	46
3.2.2. <i>Movement in Art</i>	47
3.2.3. <i>Trompe L'oeil – Illusionism</i>	50
3.2.4. <i>Anamorphosis</i>	54
3.3. Preseden	59
3.3.1. <i>Universal Studios Hollywood</i>	59
3.3.2. <i>Movie World Australia</i>	63
3.3.3. <i>Infinity Attraction</i>	65
BAB 4 STUDI KASUS	70
4.1. Studio 1 Trans TV (Studio TV <i>Real Set</i> sesuai Standar)	71
4.2. Studio 2 Trans TV (Studio TV <i>Real Set</i> tidak sesuai Standar)	77
4.3. Studio 3 Trans TV (Studio TV <i>Real Set</i> tidak sesuai Standar)	80
4.4. Studio 5 Trans TV (Studio TV <i>Virtual Set</i>)	84
4.5. Studio 7 Trans TV (Studio TV <i>Real Set</i> tidak sesuai Standar).....	87
4.6. Studio 8 Trans TV (Studio TV <i>Real Set</i> tidak sesuai Standar)	90
BAB 5 KESIMPULAN	96
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Televisi pada Masa yang Berbeda	7
Gambar 2.2 Sinetron Candy.....	11
Gambar 2.3 FTV Kejarlah Aku, Kau Ku Cinta	13
Gambar 2.4 Tayangan Komedi Extravaganza	14
Gambar 2.5 Tayangan Reality Show Katakan Cinta	14
Gambar 2.6 Tayangan Berita	15
Gambar 2.7 Tayangan Kuis Super Family.....	16
Gambar 2.8 Tayangan Talk Show Kick Andy.....	17
Gambar 2.9 Tayangan Infotainment	17
Gambar 2.10 Tayangan Olah Raga	18
Gambar 2.11 Tayangan Religi Mamah Aa	19
Gambar 2.12 Tayangan Program Anak.....	20
Gambar 2.13 Tayangan Musik & Variety Show.....	20
Gambar 2.14 Tayangan <i>Talent Show</i>	21
Gambar 2.15 Ruang Kontrol.....	22
Gambar 2.16 Studio Floor.....	23
Gambar 2.17 Set Keadaan Kafe pada Malam Hari di Kota Inggris.....	25
Gambar 2.18 Gaya Panggung	27
Gambar 2.19 Desain panggung dan <i>Camera Shot Length</i>	28
Gambar 2.20 Garis dan Tekstur	28

Gambar 2.21 Konstruksi Flats	31
Gambar 2.22 <i>Risers</i>	32
Gambar 2.23 <i>Polystyrene</i>	33
Gambar 2.24 <i>Seamless Paper</i>	34
Gambar 2.25 Lantai	35
Gambar 2.26 Properti.....	36
Gambar 2.27 <i>Set Units</i>	37
Gambar 2.28 Efek Khusus	38
Gambar 2.29 <i>Set Virtual</i>	39
Gambar 3.1 Berbagai Contoh Manipulasi Photoshop.....	41
Gambar 3.2 Kilatan Cahaya Kendaraan yang Tertangkap Kamera.....	43
Gambar 3.3 Suasana Billboard pada kawasan pertokoan	44
Gambar 3.4 Gambar yang Tampaknya Tanpa Henti Bergerak dan Berubah	45
Gambar 3.5 <i>Square Deal</i>	46
Gambar 3.6 <i>Bulgy Squares</i>	47
Gambar 3.7 lukisan <i>The Fall of The Damned</i>	48
Gambar 3.8 <i>Animal Locomotion</i>	49
Gambar 3.9 Lampu Neon.....	50
Gambar 3.10 <i>Trompe L'oeil paintings</i>	52
Gambar 3.11 ' <i>Sala delle Prospettive</i> ', <i>Villa Farnesina</i>	52
Gambar 3.12 <i>Entry of St Ignatius into Heaven</i>	53
Gambar 3.13 Contoh Bentuk Anamorphosis	54
Gambar 3.14 " <i>Vexierbild</i> " (1535) - <i>Erhard Schon</i>	56
Gambar 3.15 ' <i>The Ambassadors</i> ' - <i>Hans Holbein</i>	56
Gambar 3.16 <i>Prince Edward</i>	58
Gambar 3.17 <i>Crazy Reflections</i>	58
Gambar 3.18 <i>Zoning Universal Studios Hollywood</i>	60

Gambar 3.19 Ilustrasi <i>Set Desperate House Wives</i>	61
Gambar 3.20 Desain <i>Set Desperate Housewives</i>	61
Gambar 3.21 Ilustrasi Rumah ½ Bangunan	62
Gambar 3.22 Movie set from Steven Spielberg's Film <i>War of the Worlds</i>	62
Gambar 3.23 Kapal <i>Narnia</i>	64
Gambar 3.24 Properti.....	64
Gambar 3.25 Berbagai Situasi Wahana <i>Infinity</i>	65
Gambar 3.26 Ilustrasi Perubahan Ruang.....	66
Gambar 3.27 Situasi Wahana <i>Light Canyon</i>	67
Gambar 3.28 Situasi Wahana <i>Wobbly Glow</i>	67
Gambar 3.29 Situasi Wahana <i>Tubes Electron</i>	68
Gambar 4.1 Desain <i>Set IMB</i> dengan Bidang-bidang LCD Memanjang yang Membentuk Perspektif	73
Gambar 4.2 Bidang-bidang LCD Memanjang yang Terdiri dari Ratusan Lampu Kecil	73
Gambar 4.3 Motif Bintang yang Bergerak (Arah Gerak Mengikuti Panah).....	74
Gambar 4.4 Bidang-bidang LCD dengan Berbagai Motif dan Gambar	75
Gambar 4.5 Bidang-bidang LCD dengan Berbagai Warna	75
Gambar 4.6 Jumlah Bangku Penonton yang Terbatas	76
Gambar 4.7 Pengambilan Gambar Penonton pada Titik Tertentu	76
Gambar 4.8 Keadaan Studio 2	77
Gambar 4.9 <i>Set Pertokoan</i>	78
Gambar 4.10 <i>Set Pertokoan</i> yang Ternyata Hanya Dibuat Setengah Bagian	79
Gambar 4.11 Detail Batu Bata yang Ternyata Hanya Terbuat dari Styrofoam	79
Gambar 4.12 Interior.....	80
Gambar 4.13 Desain <i>Set Tayangan Online</i>	81

Gambar 4.14 Poster Berisi Ruang Makan yang Terlihat Melalui Sekat Jendela....	82
Gambar 4.15 Keadaan Sekitar Pintu Masuk	83
Gambar 4.16 Poster Berisi Rumah-rumah di Sekitar Hunian.....	83
Gambar 4.17 Virtual Set	85
Gambar 4.18 Tampilan Background saat Proses Pengambilan Gambar Belum Dimulai	85
Gambar 4.19 Tampilan Background saat Proses Pengambilan Gambar Telah Dimulai	86
Gambar 4.20 Ilustrasi Perubahan Ruang.....	87
Gambar 4.21 Pemanfaat Wadah Telur sebagai Dinding Peredam.....	88
Gambar 4.22 Keadaan Desain Set Derings.....	88
Gambar 4.23 Sisa Ruang Depan Panggung yang Sangat Terbatas (Wilayah Berwarna Biru).....	89
Gambar 4.24 Desain Set Derings yang Terlihat Besar dan Ramai.....	89
Gambar 4.25 Bidang-bidang Perspektif yang Terpasang pada Background & Lantai	90
Gambar 4.26 Desain Set Missing Lyrics	91
Gambar 4.27 Running Teks Elektronik	92
Gambar 4.28 Bidang Lengkung Running Teks Elektronik.....	92

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah membuat jarak dan waktu bukan lagi menjadi penghalang bagi manusia dalam hal informasi dan komunikasi. Namun selain memberi kemudahan, berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi seperti televisi, telepon seluler hingga internet telah membuat manusia saat ini telah memasuki dunia virtual yang indetik dengan hiper realitas. Salah satu di antara media tersebut adalah televisi. Penggunaan media ini telah sedemikian tinggi sehingga telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari manusia modern masa kini.

Layar pesawat televisi menyajikan tayangan yang menjadi media sumber informasi dan komunikasi bagi masyarakat. Sasaran penontonnya luas, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan tanpa mengenal perbedaan usia serta kelas sosial. Masyarakat bebas memilih tayangan televisi sesuai dengan kebutuhan atau keinginan. Oleh sebab itu, ragam tayangan televisi semakin bermunculan dan berlomba untuk menghasilkan tayangan yang berbeda.

Tayangan televisi merupakan suatu produk kreatif, yang membutuhkan proses panjang dalam pembuatannya. Pada akhirnya, tayangan tersebut dapat disaksikan dan dinikmati oleh masyarakat melalui layar televisi. Dalam proses pembuatannya, tayangan televisi memanfaatkan ruang khusus pengambilan gambar yang disebut studio televisi.

Studio televisi sangat erat kaitannya dengan dunia Arsitektur. Di dalam studio televisi terdapat ruang kosong yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang berlangsungnya pengambilan gambar (proses *shooting*). Ruang kosong tersebut dapat dimanfaatkan untuk dibangun suatu tata panggung/*set* yang menjadi bagian penting

berlangsungnya suatu tayangan televisi. Tata panggung yang dirancang dan dibangun disesuaikan dengan konsep tayangan televisi.

Saat pemirsa menyaksikan tayangan televisi, mereka kerap tidak menyadari bagaimana kondisi di sekitar panggung sesungguhnya. Pada layar televisi hanya terlihat tayangan yang telah terkemas baik antara konsep, pengisi acara, hingga *background* lokasi yang terlihat nyata. Masyarakat tidak menyadari bahwa sebagian besar tayangan yang mereka saksikan dibuat di dalam studio TV.

Keadaan mulai berubah ketika pihak televisi menampilkan gambar-gambar di luar wilayah *set*. Hal ini membuat masyarakat menjadi sadar bahwa proses pengambilan gambar berada di dalam studio TV dan *background* lokasi yang ada ternyata adalah *set* buatan.

Kreatifitas orang-orang belakang layar tampaknya mampu dan telah 'mengelabui' visualisasi mata seseorang yang pada akhirnya mempengaruhi pemikiran seseorang. Fenomena yang ada seperti ini membuat bertambahnya kesadaran, bahwa mungkin saja kreatifitas tersebut tak hanya pada sisi teknik pengambilan gambar dalam pembuatan tayangan televisi. Tetapi juga, pada pengolahan *set* dalam studio televisi yang menjadi bagian dari dunia arsitektur.

Panggung/*set* dirancang sesuai konsep tayangan televisi dan dibangun dengan kualitas ruang yang sesuai. Kualitas Ruang tersebut diharapkan mampu menciptakan efek tertentu dan menciptakan manipulasi ruang arsitektur sehingga muncul tampilan yang berbeda dengan apa yang dilihat pemirsa di layar televisi. Manipulasi yang dilakukan akhirnya menghasilkan *image* atau citra baru, yang bahkan hasilnya bias berlawanan dengan kondisi yang sesungguhnya di studio TV.

1.2 . Permasalahan

Terkait dengan latar belakang diatas, ada dua pertanyaan/permasalahan utama yang coba dijawab dalam tulisan ini, yaitu :

- a. Bagaimana ilusi arsitektur diterapkan dalam konsep desain panggung (*set*) tayangan televisi.
- b. Bagaimana ilusi arsitektur diaplikasikan terhadap susunan elemen pembangun desain panggung (*set*) sehingga mampu menciptakan realitas *videospace* yang dapat mempengaruhi persepsi penonton.

1.3 . Tujuan Penulisan

- Penulisan memiliki tujuan untuk mengkaji bagian karya arsitektur seperti manipulasi arsitektur terkait dengan konsep set didalam studio TV.
- Set sebagai bagian penting dalam proses pembuatan suatu tayangan TV mampu menghasilkan video space yang berbeda dengan apa yang ada sebenarnya.
- Melalui tulisan ini pula saya mencoba menyadarkan dan menambah wawasan baru bahwa banyak hal diluar sana yang tanpa disadari melibatkan/menggunakan hal-hal terkait arsitektur untuk menghasilkan suatu karya tertentu.

1.4 . Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah metode empiris melalui studi kepustakaan dan survei untuk mendapatkan data-data yang mampu mendukung pembahasan sehingga dapat membuat analisa terhadap kasus yang dipilih, Sumber-sumber yang dipakai berasal dari :

1. Studi Literatur

Studi mengenai teori dan preseden melalui studi kepustakaan.

2. Pengamatan dalam Keseharian

Pengamatan melalui media elektronik yang dalam konteks ini pesawat televisi dan media internet yakni pada website youtube.com. Kedua media ini mampu menjadi sumber media saji bagaimana suatu tayangan televisi ditayangkan.

3. Studi Lapangan

Pengamatan langsung terhadapap contoh-contoh kasus yang diangkat, yakni berbagai contoh studio TV yang didalamnya akan, sedang, atau telah terbangun suatu panggung acara dengan konsep tertentu. Dengan mengamati secara langsung, keadaan sesungguhnya apa yang ada dan terjadi didalam studio TV dapat diketahui, data-data visual seperti foto dan rekaman video akan didapat.

4. Wawancara dengan Narasumber

Wawancara dengan narasumber terkait dengan pembahasan penulisan. Dimana Informasi yang didapat mampu memenuhi kebutuhan dalam penulisan.

1.5 . Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Merupakan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang, tujuan penulisan, metode pembahasan, sistematika penulisan, hingga kerangka berpikir.

BAB 2 MEDIA TELEVISI

Merupakan bagian yang menjelaskan hal-hal terkait media televisi meliputi pesawat televisi, tayangan televisi, studio televisi hingga hal-hal terkait *set and staging*.

BAB 3 MANIPULASI DALAM ARSITEKTUR

Merupakan bagian yang menjelaskan hal-hal apa saja yang termasuk dalam manipulasi arsitektur terkait pembentukan videospace suatu tayangan TV. Pada bagian ini juga akan menampilkan dua preseden yang didalamnya terdapat keterlibatan manipulasi arsitektur sebagai elemen pembentuk ruang.

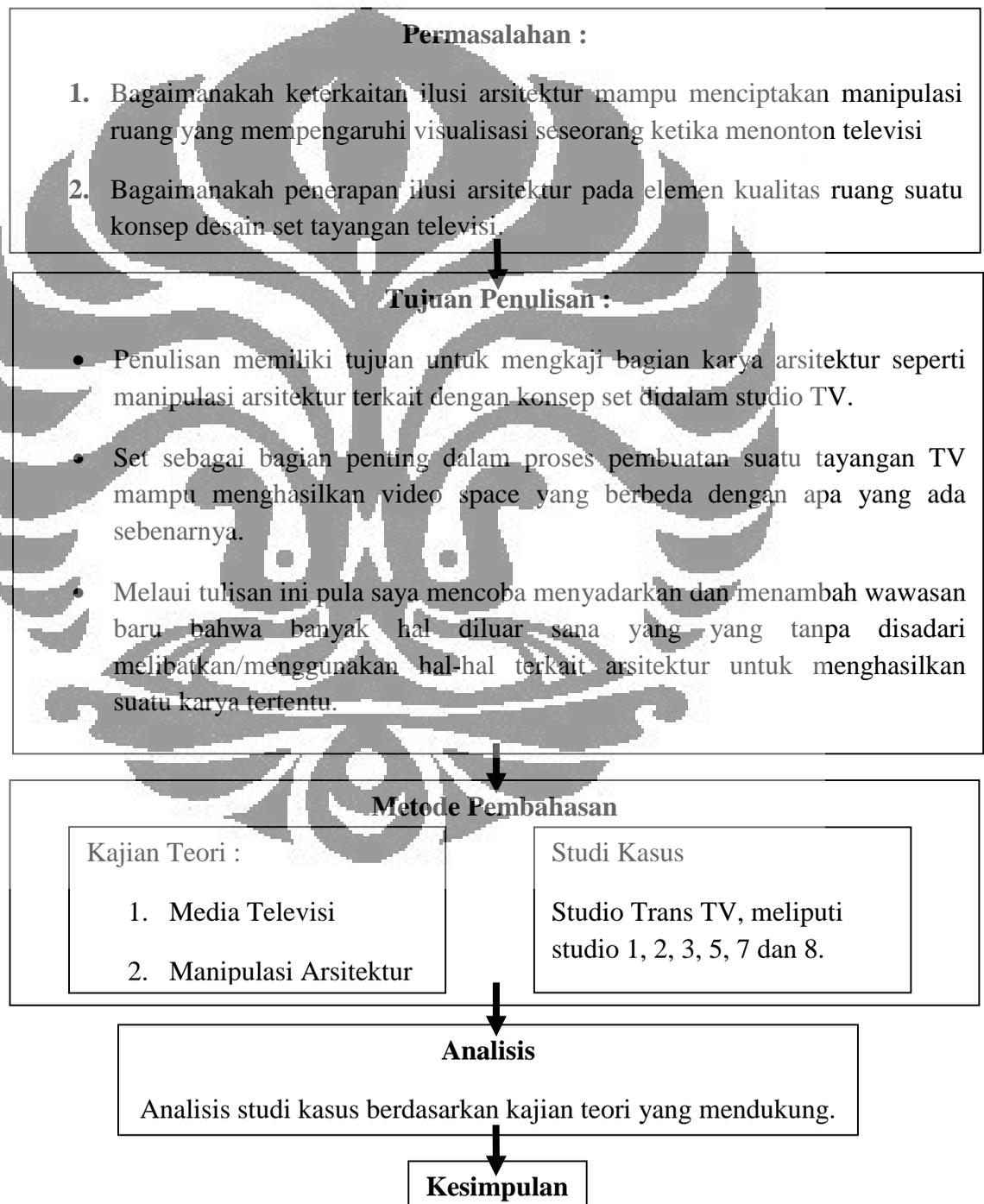
BAB 4 STUDI KASUS

Merupakan bagian studi kasus yang berisi hasil kajian kasus-kasus di lapangan yang dipandang relevan dengan permasalahan yang sedang dibahas, berikut analisis kasus yang mengacu pada kajian pustaka yang telah dilakukan sebelumnya. Bagian ini akan menampilkan pemaparan dari masalah yang sedang dibahas.

BAB 5 KESIMPULAN

Merupakan bagian penutup yang berisi pernyataan kesimpulan dari keseluruhan penulisan.

1.6 . Kerangka Berpikir



BAB 2

MEDIA TELEVISI

2.1. Televisi

Pada abad ke-20, menonton televisi menjadi hobi dan rekreasi yang penting di negara maju. Rasa cinta dan benci adalah ungkapan emosi untuk kotak yang sering berada di ujung ruangan tersebut (Newby, 1997). Ada kalanya, kita mengkritik sejumlah tayangan yang tidak mendidik seperti iklan, namun disisi lain juga menyukai/membutuhkan sejumlah tayangan seperti berita.

Semua ini merupakan hasil penemuan dari insinyur listrik lulusan Sokotlandia, John Logie Bard. Pada tahun 1922, Bard memulai penelitian tentang kemungkinan transmisi citra visual melalui gelombang radio dan 3 tahun kemudian menjadi orang pertama yang mendemonstrasikan gambar televisi (Newby, 1997). Selain Bard terdapat nama-nama penting lainnya dalam proses penemuan televisi, seperti Paul Nikpow yang menciptakan *scanning disc* dan Dr. V. K. Zworyk yang mematenkan *iconoscope*, sebagai pelopor kamera televisi (Chester, Garisson, & Willis, 1978).



Gambar 2.1 Media Televisi pada Masa yang Berbeda

Sumber : <http://1.bp.blogspot.com>, <http://blog.allisonlehman.com>, & <http://www.slipperybrick.com>

Pada tanggal 2 November 1936, layanan televisi nasional pertama di dunia diresmikan di Istana Alexandra kota London, di tempat tersebut pula yang akan menjadi rumah bagi stasiun televisi BBC. Namun, pecahnya perang dunia II sempat mengalihkan layanan televisi BBC ke radio. Akhirnya, di tahun 1953 televisi benar-benar menjadi media massa seutuhnya di Inggris, ditandai oleh siaran liputan penobatan Ratu Elizabeth II (Newby, 1997).

Julian Newby (1997) menuliskan pada bukunya yang berjudul *Inside Broadcasting*, bahwa sebagai satu-satunya stasiun televisi sudah jelas BBC memonopoli layanan televisi saat itu. Namun, jatuhnya pemerintahan buruh pasca perang tahun 1951 menciptakan munculnya para pelanggar monopoli BBC. Pengenalan ide layanan yang disponsori oleh iklan menjadi salah satu dasarnya. Pada akhirnya pada tanggal 22 September 1955 lahirlah ITV sebagai stasiun televisi swasta komersial dan diikuti oleh BBC 2 (1964), Channel 4 (1984), hingga Channel 5 (1987).

Hari demi hari, televisi sebagai media sumber informasi, komunikasi serta hiburan terus mengalami perkembangan baik dari sisi layanan hingga teknologi pesawat televisi itu sendiri. Hal ini membuat peminat atau penonton televisi semakin meningkat. Kemajuan media televisi tersebut tak hanya terjadi di London tetapi juga di seluruh belahan dunia termasuk Indonesia.

2.2. Perkembangan Stasiun Televisi di Indonesia

Televisi Republik Indonesia atau yang akrab dengan sapaan TVRI, merupakan stasiun televisi pertama di Indonesia. Hince Panjaitan (1999) menuliskan pada buku berjudul *Memasung Televisi* bahwa siaran percobaan TVRI berhasil dilaksanakan pertama kali tanggal 17 Agustus 1962 dengan acara tunggal Peringatan HUT XVII Proklamasi RI. Dengan suksesnya siaran percobaan ini Indonesia tercatat sebagai Negara ke-4 di Asia yang memiliki media penyiaran televisi setelah Jepang, Filipina dan Thailand (Permana, 2010).

Hinca Panjaitan (1999) menyatakan bahwa terdapat tiga dasar pertimbangan pembentukan Yayasan TVRI yaitu revolusi dalam bidang rohaniah/spiritual dan jasmaniah/fisik. Televisi diyakini dapat menjadi alat komunikasi massa, dan menyebarkan strategi dasar ekonomi Indonesia. Perkembangan stasiun televisi di Indonesia sendiri terdiri dari 3 era yakni era monopoli yang dikuasai TVRI, era pembaruan yang menjadi titik tolak munculnya televisi swasta, dan era kemitraan yang masih berjalan hingga saat ini.

Dalam perkembangannya, TVRI kini mengalami kemunduran dalam sisi layanan tayangan televisi. TVRI seolah tak mampu bersaing dengan berbagai televisi swasta nasional yang berkembang lebih pesat. Ragam tayangan kreatif yang disajikan oleh televisi swasta menjadi salah satu penyebabnya. Televisi swasta mengolah tayangan dengan konsep, realisasi, serta finishing yang baik dan hal inilah yang tidak terlihat pada TVRI saat ini.

2.3. Televisi dan Budaya Populer

Televisi merupakan industri media massa yang berkembang dalam hal kesadaran dan ilusi (Berger, 1978). Arthur Asa Berger (1987) juga menuliskan pada buku yang berjudul *Television in Society*, bahwa televisi adalah bentuk seni populer atau bagian dari budaya populer yang memberi kita pemahaman tentang tempat di alam semesta, bagaimana harus bertindak, makan, berpakaian, dan bertingkah laku dalam suatu situasi. Dengan kata lain, televisi menjadi media yang menciptakan berbagai bentuk seni populer atau ragam tayangan yang dikemas dalam bentuk program berita, iklan, drama, olah raga, hingga komedi.

Ketika menonton suatu tayangan televisi, tanpa disadari kita telah menyaksikan, mempelajari dan akhirnya mengikuti apa yang tersaji dalam tayangan tersebut. Namun, seperti yang dituliskan oleh James P. Krehbiel (2005), pada artikel yang berjudul *The Unreality of Pop Media* bahwa ketika memilih hidup dengan meniru gaya hidup orang lain, belum tentu keputusan tersebut sesuai dengan diri kita.

Jadi, meskipun kita kerap mengikuti apa yang kita lihat, belum tentu hal tersebut selalu cocok/sesuai dengan diri kita, karena setiap individu/kelompok memiliki kebiasaan dan kebudayaan yang berbeda satu sama lain.

Televisi mampu mengancam kehidupan masyarakat modern, karena masyarakat dapat dengan mudah tercandu oleh tayangan televisi. Kecanduan media elektronik membuat mereka hidup dalam dunia yang terdistorsi atau fiktif, yang pada akhirnya membuat mereka takut melangkah keluar dari keadaan tersebut (Krehbiel, 2005). Parahnya, terkadang tidak satu menit pun terkadang seseorang tidak mau beranjak dari depan kotak ajaib tersebut. Televisi memborbardir semua indera kita pada saat yang sama (Berger, 1978).

Anak-anak menjadi korban yang paling mengkhawatirkan. Miffin Lawrie (2005) menuliskan dalam artikelnya yang berjudul *Pediatricians Zap Media*, bahwa menonton televisi dapat mempengaruhi kesehatan mental, sosial dan fisik anak muda. Anak-anak belum mampu mengatur pikiran dan emosi, sedangkan sebagian besar tayangan tidak sesuai untuk dikonsumsi oleh mereka. Psikiater menyatakan bahwa anak-anak membutuhkan beberapa jenis cerita di berbagai tahap pertumbuhan mereka yang sesuai dengan tingkat emosional dan kebutuhan mereka (Berger, 1978).

Sebagai contoh adalah tayangan *Teletubies* yang diperuntukkan untuk anak usia dibawah 3 tahun. Tayangan ini menjadi sangat populer dikalangan anak-anak. Orang tua pun merasa *Teletubies* dapat memberikan banyak pembelajaran sehingga diperbolehkan untuk dikonsumsi untuk anak-anaknya (Lawrie, 2005). Namun, terkadang terdapat adegan kurang mendidik seperti berlari terlalu kencang yang dapat menyebabkan jatuh. Tayangan yang sengaja dibuat untuk anak-anak seperti ini saja, dapat memberikan dampak negatif ketika tidak mendapat bimbingan orang tua disaat menonton.

Kemudian tayangan drama *action*, adegan tembak menembak antara polisi dan musuh merupakan bagian cerita yang sering ditemui dalam genre ini. Dampaknya, anak-anak pun tak sungkan menembak dengan pistol mainan yang tetap dapat melukai temannya. Melihat banyaknya dampak buruk yang disebabkan oleh televisi terhadap anak, tidak lantas membuat orang tua langsung akan membatasi

dalam mengkonsumsi media ini, bahkan televisi menjadi senjata bagi orang tua ketika mereka dalam keadaan sibuk/lelah (Lawrie, 2005).

Budaya baca tulis yang digalakan oleh pemerintah untuk mencerdaskan bangsa, semakin sulit diterapkannya sejak berbagai tayangan televisi makin populer, meskipun sebagian besar televisi berdalih ikut mencerdaskan bangsa. Arthur Asa Berger (1978) menuliskan pada jurnal yang berjudul *The Hidden Compulsion in Television*, bahwa ketika kita menonton program televisi ada banyak hal yang dapat dipelajari.

Arsitektur sebagai suatu disiplin ilmu mampu mengatasi ketakutan yang disebabkan oleh televisi (Pascucci, 1997). Seperti yang dituliskan Ernest Pascucci (1997) pada buku *Architecture of the Everyday*, tayangan *Sesame Street* tak hanya mengajarkan bagaimana cara menghitung dalam berbagai bahasa tetapi juga *set* yang digunakan menggambarkan suatu keadaan pusat kota. Seseorang yang tinggal dipinggiran kota mendapatkan gambaran suatu pusat kota sesungguhnya yang sebelumnya belum pernah ia lihat. Arsitektur hadir dalam televisi setiap harinya (jalan-jalan kota, interior apartemen, rumah pinggiran kota, bar, restoran hingga kantor), maka dari itu televisi juga dapat dikatakan sebagai media yang menjadi representasi suatu karya arsitektur (Pascucci, 1997).

Melihat ulasan pada paragraf-paragraf di atas, terlihat sesungguhnya tayangan televisi dan dunia arsitektur memiliki suatu keterkaitan yang erat satu sama lain. Tayangan televisi dibuat dengan *background* lingkungan fisik yang dapat menggambarkan suatu kondisi/keadaan, hal inilah yang menjadi bagian yang lekat dunia arsitektur. Berbagai cara dan upaya kreatif dilakukan para pekerja dibalik layar untuk menghasilkan/menciptakan *background* yang dapat menggambarkan kondisi lingkungan sekitar sesuai dengan konsep masing-masing tayangan.

2.4. Tayangan Televisi

Di Indonesia, dunia pertelevisian berkembang sangat pesat dan menciptakan persaingan yang tak hanya terjadi antara tv berskala nasional tetapi juga lokal. Kondisi ini memacu semangat para pekerja kreatif untuk berlomba menghasilkan karya terbaik berupa tayangan televisi yang mampu menarik banyak penonton. Karena itulah, muncul jenis tayangan yang semakin beragam, mulai dari tayangan berisi informasi bermutu hingga yang hanya sekedar hiburan.

Drama Seri (Sinetron)

Sinetron merupakan tayangan yang menceritakan suatu sisi kehidupan dan diperankan oleh sejumlah aktor dan aktris. Pada umumnya, sinetron menceritakan kisah fiktif yang dikemas dalam sejumlah episode (berseri/bersambung). Hal ini seperti apa yang dituliskan pada buku *Broadcasting In America*, Sydney W. Head and Christopher H. Sterling (1982). *“the trend has been to longer and longer episodes”*. Dalam proses pembuatannya, sinetron biasanya menggunakan *real set*, seperti taman untuk *outdoor* dan café untuk *indoor*.



Gambar 2.2 Sinetron *Candy*

1. *Opening*; 2. Adegan *indoor*; 3. Adegan *Outdoor*

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.youtube.com>

Drama Lepas (Film Televisi)

Drama lepas memiliki banyak kesamaan dengan Drama Seri, keterlibatan aktor/aktris, kisah fiktif, hingga penggunaan lokasi *eksisting*. Namun bedanya, tayangan ini digarap dengan detail dan hanya terdiri dari 1 episode saja.



Gambar 2.3 FTV 1.3 Kejarlah Aku, Kau Ku Cinta

1. *Opening*; 2. Adegan *indoor*; 3. Adegan *Outdoor*.

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.youtube.com>.

Komedi

Meskipun tetap diatur oleh suatu skenario/cerita, bukan tidak mungkin tayangan jenis ini dalam pelaksanaannya akan keluar dari jalan cerita yang seharusnya. Semuanya hanya memindahkan gaya panggung mereka ke televisi (Wirodono, 2005). Hal ini terjadi, karena pelawak sebagai pengisi acara selalu mengeluarkan lelucon secara spontan. Sedangkan untuk proses pengambilan gambar, sebagian besar tayangan jenis ini melakukannya di dalam studio TV dengan suatu konsep tata panggung yang menyesuaikan dengan situasi cerita.



Gambar 2.4 Tayangan Komedi Extravaganza

1. *Opening*; 2. Adegan Situasi di depan ATM; 3. Adegan Situasi di depan ATM dalam sekala yang lebih luas

Sumber (telah diolah kembali): <http://i88.photobucket.com> & <http://www.youtube.com>

Reality Show

Reality show adalah tayangan tentang realitas sosial masyarakat kita (Wirodono, 2005). *Reality Show* menghasilkan suatu hiburan yang berasal dari kejadian nyata. Namun sedari awal, tim kreatif telah merekam kejadian tersebut secara diam-diam untuk kemudian dikemas menjadi tayangan televisi. Lokasi yang menjadi tempat pengambilan gambar, biasanya berada di outdoor dan disesuaikan dengan dimana kejadian terjadi.



Gambar 2.5. Tayangan *Reality Show* Katakan Cinta

1. *Opening*; 2. Adegan di Gedung RCTI; 3. Adegan di Studio Berita

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.youtube.com>

Berita (News)

Di Indonesia, hampir dari seluruh stasiun televisi memproduksi tayangan berita. Tayangan ini memberikan berbagai informasi dan peristiwa yang terjadi kepada masyarakat luas. Sifatnya yang hanya menyampaikan

hasil liputan membuat tayangan ini hanya membutuhkan *real set* sederhana atau *virtual set*.



Gambar 2.6 Tayangan Berita

1. Seputar Indonesia (*Real Set*); 2. Liputan 6 (Kantor Redaksi); 3. Metro News (*Virtual Set*);

4. Kabar Petang (*Real Set* dengan *Background Control Room*)

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.youtube.com>

Kuis & Game Show

Tayangan Kuis & *Game Show* merupakan salah satu tayangan favorit pemirsa televisi. Sifatnya yang interaktif dan partisipatif, melibatkan masyarakat, menjadi bagian penting dalam acara ini (Wirodono, 2005). Di Indonesia tayangan jenis ini cenderung dilakukan di dalam Studio TV. Seperti pada buku *Matikan TV – Mu*, Sunardian, Wirodono (2005) menuliskan bahwa kecenderungan pemanfaatan studio, dan menafikan bentuk-bentuk kuis atau *game show out-door*, menunjukkan bagaimana sangat terbatasnya gagasan mengenai program ini. Padahal, diluar negeri misalnya Jepang, *Game Show Outdoor* sangat marak diproduksi dan pengolahannya sangat kreatif.



Gambar 2.7 Tayangan Kuis *Super Family*
 1. Desain Set; 2. Adegan Situasi Edisi Sirkus; 3. Adegan Situasi Edisi
Rock Star

Sumber (telah diolah kembali) : <http://superfamily.tv/>

Talk Show

Pada umumnya, tayangan jenis ini menyajikan suatu informasi yang berasal langsung dari narasumber atas suatu topik pembicaraan. Seperti apa yang dituliskan pada buku *Broadcasting In America*, Sydney W. Head and Christopher H. Sterling (1982), *Serve a news function but also use interviews in the basic talk-show manner*. Selain pembawa acara dan bintang tamu, partisipasi penonton secara 'langsung' (penonton dilokasi) sangat dibutuhkan agar tayangan ini berlangsung dengan sukses. Maka dari itu, tayangan ini sering dilakukan didalam studio TV, dengan bagian tribun penonton yang menjadi salah satu bagian tata panggung atau pada lokasi yang memungkinkan keberadaan penonton secara langsung seperti pusat perbelanjaan/mall.



Gambar 2.8 Tayangan *Talk Show Kick Andy*

1. *Opening*; 2. *Desain Set*; 3. *Saat Pembicaraan dengan Narasumber*
- Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.youtube.com>

Infotainment

Sesuai dengan namanya, *Infotainment* menggabungkan informasi dan hiburan. Tayangan ini menyorot sisi-sisi pribadi *public figure*, orang-orang populer, selebritas, hanya berbekal dengan satu-dua pertanyaan (Wirodono, 2005). Karena sifat penayangannya yang sederhana yakni hanya menyampaikan suatu informasi. Jenis tayangan ini hanya membutuhkan studio kecil dengan konsep panggung yang sederhana atau pemanfaatan teknologi *Green Screen* sebagai pembentuk panggung berupa *background virtual*.



Gambar 2.9 Tayangan *Infotainment*

1. *Silet dengan Real Set*; 2. *Insert dengan Virtual Set*
- Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.youtube.com> & <http://www.youtube.com>

Olah Raga

Tayangan olah raga biasanya berupa liputan suatu pertandingan olahraga secara *full-time* dan terdapat komentator yang akan menilai disela-sela pertandingan. Pertandingan sepak bola menjadi tayangan olah raga yang paling di gemari saat ini. Tayangan yang memiliki ketegangan tersendiri, seperti sepak bola (Wirodono, 2005). Selain ketegangan, hasil pertandingan yang tidak dapat di prediksi menjadi daya tarik tersendiri bagi tayangan jenis ini. Real-life events that occur on predictable schedules but that nevertheless are full of dramatic suspense (Head & Sterling, 1982). Karena tayangan ini berupa liputan langsung suatu pertandingan olahraga secara otomatis pengambilan gambar dilakukan ditempat-tempat seperti stadion/gelanggang olah raga. Dan untuk para komentator biasanya mengomentari pertandingan dari dalam studio TV.



Gambar 2.10 Tayangan Olah Raga

1. Desain Set Komentator Piala Dunia RCTI;
2. Pertandingan Liga Djarum ISL

Sumber (telah diolah kembali) : <http://superfamily.tv>

Religi

Saat ini, tayangan religi menjadi salah satu pilihan alternatif media dakwah. Porsinya sangat rendah apabila dibandingkan dengan porsi tayangan genre lainnya. Hal ini terjadi karena pihak televisi tidak mau mengambil resiko dari rendahnya rating dikarenakan acara ini tergolong bukan acara

komersial. Namun, porsinya dapat menjadi sangat tinggi dikala bulan Ramadhan atau mendekati hari raya seperti natal, karena dihari-hari tersebut perhatian penonton atas acara bernuansa religi sangat tinggi. Lokasi pengambilan gambar dapat memanfaatkan rumah ibadah atau di studio dengan konsep set seperti tayangan berita atau *talk show*.



Gambar 2.11 Tayangan Religi Mamah Aa
1. Desain Set; 2. Saat Interaksi dengan Penelpon

Sumber (telah diolah kembali) : <http://img.youtube.com> & <http://img.youtube.com>

Program Anak

Di Indonesia, tayangan anak pernah menjadi jenis tayangan favorit. Namun, keadaan ini seolah berbalik setelah dekade 1990-an berakhir, tayangan anak sangat sulit ditemukan. Padahal, sebagian besar penonton televisi adalah anak-anak (Wirodono, 2005). Tempat pengambilan gambar tayangan jenis ini disesuaikan dengan konsep acaranya, dapat dilakukan di dalam studio TV dengan suatu konsep tata panggung atau out door dengan memanfaatkan apa yang sudah *eksisting*.



Gambar 2.12 Tayangan Program Anak

1. Pentas Idola Cilik; 2. Si Bolang, Bocah Petualang

Sumber (telah diolah kembali) : <http://i.ytimg.com> & <http://img.youtube.com>

Musik & Variety Show

Dalam kamus Wikipedia, *variety show* merupakan seni atau hiburan yang terdiri dari berbagai macam aksi terutama pertunjukan musik, aksi lainnya dapat berupa sketsa komedi, sulap hingga akrobat. Tayangan ini memiliki konsep set seperti panggung konser, dan peletakkan setnya dapat didalam studio TV (*indoor*) atau dilokasi publik seperti mal (*outdoor*).



Gambar 2.13 Tayangan Musik & Variety Show

1. Dahsyat; 2. Harmoni; 3. MTV Ampuh

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.wartakota.co.id>, <http://thumbnails.truveo.com> & <http://photos-a.ak.fbcdn.net>

Talent Show

Pada tahun 2004, *talent show* mendapatkan puncak popularitasnya didunia pertelevisian Indonesia. Menurut kamus Wikipedia, *talent show*

merupakan tayangan yang menampilkan peserta dengan bakat unik untuk mendapatkan hadiah. Tayangan ini mampu membuat seseorang yang awalnya manusia biasa menjadi seorang super *star* atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *from zero to hero*.



Gambar 2.14 Tayangan *Talent Show*

1. *Indonesian Idol*; 2. *Kentes Dangdut TPI*

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.youtube.com> & <http://www.youtube.com>

Ragam tayangan televisi memiliki konsep acara yang berbeda-beda. Hal ini juga berpengaruh pada *background* tayangan yang dihasilkan, berbeda tayangan maka berbeda pula konsep *background* yang dimiliki. *Background* dapat berupa suatu kondisi lingkungan yang eksisting atau kondisi lingkungan dalam bentuk tata panggung. Tata panggung (desain *set*) ini dapat berupa panggung pertunjukan musik, ruang diskusi, ruang tamu, hingga menggambarkan suatu keadaan di sudut kecil perkotaan. Tata panggung sebagian besar dibuat pada ruang khusus yang bernama studio televisi, studio ini sendiri dapat berupa studio *indoor* maupun studio *outdoor*, pemilihan jenis studio yang digunakan tergantung dengan kebutuhan dan disesuaikan konsep tayangan.

2. 5. Studio Televisi

Pada pembahasan sebelumnya telah disinggung bahwa studio TV terdiri dari 2 jenis yakni berdasarkan lokasinya yakni indoor dan outdoor. Namun, pada kenyataannya sebagian besar studio TV yang dimiliki sebuah stasiun TV merupakan studio indoor. Studio TV merupakan lokasi yang menjadi ruang berlangsungnya pengambilan gambar dan menjadi bagian penting dalam proses produksi tayangan televisi. Tim kreatif dapat mengambil gambar (proses *shooting*) didalam maupun diluar studio TV yang dalam kata lain dimana saja. Studio TV sendiri memiliki ukuran dan kompleksitas yang bervariasi.

Pada bukunya yang berjudul *Television Production*, Alan Wurtzel and John Rosenbaum (1979) menuliskan bahwa terlepas dari ukuran dan kecanggihan, semua studio terdiri dari dua bidang:

1. Ruang Kontrol

Ruang kontrol merupakan pusat saraf operasional untuk produksi. Ruang ini menjadi tempat bekerja bagi direktur program, asisten direktur, direktur teknis, teknisi audio, dan teknisi karya video. Produsen dan asisten produksi juga bekerja pada ruang kontrol selama proses latihan dan produksi berlangsung (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.15 Ruang Kontrol

Sumber : dokumentasi pribadi

Peletakkan ruang kontrol terpisah dari studio floor, karena terdapat kemungkinan sutradara dan anggota kru lainnya perlu berbicara selama latihan dan produksi. Ruang kontrol mungkin berdekatan dengan studio dan hanya dipisahkan oleh jendela kaca, atau mungkin satu mil jauhnya di van produksi *remote control* (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).

2. *Studio Floor*

Studio Floor menjadi tempat untuk menghasilkan pemrograman televisi (<http://www.texasstudenttv.com>). Tempat ini berupa area terbuka yang berisi kamera televisi, mikrofon, peralatan pencahayaan, set, dan, tentu saja, artis dan kru.



Gambar 2.16 *Studio Floor*

Sumber : <http://www.pcdbe.com>

Ukuran lantai studio biasanya akan menentukan kompleksitas pemrograman yang akan dibuat. Semakin besar studio maka makin banyak ruang lebih untuk set, artis, dan pengoperasian alat yang lebih fleksibel. Begitupula sebaliknya, studio yang kecil akan membatasi peralatan, teknisi, dan artis (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).

Setelah melihat fungsi dari 2 bagian dari studio TV diatas, *studio floor* menjadi ruang yang sangat erat kaitannya dengan dunia arsitektur. Karena

didalamnya dapat berkembang beragam gagasan ide atas suatu konsep tayangan televisi untuk diwujudkan dalam sebuah *set* yang dalam hal ini berarti tata panggung.

2.6. Desain Panggung (*Set*)

Sosok yang sangat mempengaruhi keberhasilan desain panggung adalah perancang panggung (*The Scenic Designer*) yang merupakan anggota tim yang bertanggung jawab untuk mendesain panggung (*set*) (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Pada umumnya, mereka memiliki latar belakang pendidikan atau gelar dalam bidang desain seperti arsitektur, desain interior dan desain panggung (Newby, 1997). Pada fasilitas produksi yang besar saat banyak sekali set harus dirancang, *set designer* akan fokus mengerjakan tugasnya sebagai perancang *set*, termasuk merancang konstruksinya. Sebaliknya, pada fasilitas yang lebih kecil, set designer sering merangkap pekerjaan sebagai direktur pencahayaan (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).

Menurut Otis Riggs, seorang art director veteran di NBC, *scenic designer* yang baik adalah seseorang yang menggabungkan rasa visual berestetika tinggi dengan keterampilan desain, dekorasi interior, dan penyusunan. Mereka juga memiliki tugas untuk mengkonversi script penulis, pendekatan direktur dan anggaran produsen ke lingkungan fisik di tempat pertunjukkan terjadi (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).

Dalam buku yang berjudul *Television Production*, Alan Wurtzel and John Rosenbaum (1979) menuliskan bahwa seorang *television scenic designer* terikat untuk bekerja pada banyak produksi yang bervariasi, seperti komedi, drama, berita, *talk show* hingga acara anak-anak. *Designer* memiliki seperangkat persyaratan yang unik dan sejumlah masalah, agar desainer mampu menghasilkan desain yang segar, menarik, dan dapat bekerja untuk produksi. Ini berarti desain panggung harus (1) membangun suasana serta lingkungan yang tepat dan (2) memfasilitasi operasi produksi teknis, sehingga kru, sutradara, dan pemain dapat bekerja di dalamnya dengan nyaman. *Scenic designer* tidak hanya merancang desain panggung yang

menjadi elemen penting dalam membangun *videospace* serta persepsi penonton, tetapi juga dari sudut pandang teknis yaitu berinteraksi erat dengan banyak operasi produksi lain seperti pencahayaan, kamera, artis dan audio.

Pada buku yang berjudul *Television Production*, Alan Wurtzel & John Rosenbaum (1979), menginformasikan bahwa set dan pementasan harus dirancang untuk melayani empat fungsi dasar, yaitu :

1. Untuk memberikan latar belakang dan menciptakan lingkungan fisik untuk suatu aktifitas pengambilan gambar. Pada tingkat yang paling mendasar, desain panggung menyediakan pemandangan, mebel, dan alat peraga yang membantu kinerja para artis.
2. Untuk mengatur waktu, tempat dan membangun suasana (*mood*). Seperti pada tayangan drama misalnya serial, terdapat *set* yang menggambarkan keadaan kafe pada malam hari di kota Inggris. Pada tayangan nondrama misalnya berita, terdapat set yang menggambarkan rasa ketegangan, tanggung jawab, dan efisiensi.



Gambar 2.17 Set Keadaan Kafe pada Malam Hari di Kota Inggris

Sumber : <http://sites.google.com>

3. Untuk memberikan dan menampilkan gaya unik yang menyatukan elemen-elemen visual sehingga dapat membuat suasana hati penonton menjadi lebih baik. Gaya suatu desain *set* dapat menjadi ramping kontemporer, nyaman, resmi efisien, atau mewah.

4. Untuk bekerja secara efektif sebagai unsur produksi yang melengkapi acara secara keseluruhan. *Set* harus “bekerja” secara fungsional untuk para pemain, kru, sutradara dan pemirsa. Jika dia gagal melakukan peran secara *multifaced* dalam suatu produksi, maka seluruh acara akan mendapat kegagalan.

Melihat pembahasan diatas *scenic designer* memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses produksi tayangan televisi bahkan dapat dikatakan sebagai anggota tim kunci. Desain panggung yang mereka rancang, kelak akan menjadi ruang berlangsungnya aktifitas proses pengambilan gambar (*shooting*) yang menjadi inti dalam proses produksi suatu tayangan. Dan dengan kemampuannya dalam merancang diharapkan akan menghasilkan desain panggung/*set* yang mampu menciptakan suatu *video space* yang dapat mempengaruhi persepsi penonton.

2.6.1. Elemen pada Desain Panggung

Panggung merupakan bagian arsitektural di dalam studio TV yang terbentuk oleh sejumlah elemen desain. Pada buku *Television Production*, Alan Wurtzel & John Rosenbaum (1979) menuliskan bahwa terdapat berbagai elemen yang menjadi pembentuk desain panggung, yaitu gaya, komposisi, serta garis dan tekstur.

Pertama yakni gaya, merupakan elemen yang membantu memudahkan dalam merancang. Gaya dibedakan atas netral, realistik/representasi, dan *stylized*/abstrak. Netral merupakan pendekatan gaya paling sederhana dan mendasar, hanya membutuhkan suatu ruang kecil untuk pengaplikasiannya, tidak memiliki suatu kedalaman perspektif yang nyata, gambar yang dihasilkan terlihat datar dan tidak menarik. Realistik / representasi merupakan pendekatan gaya yang mencoba untuk menghasilkan pengaturan yang bersifat realistik atau untuk mewakili suatu realitas yang terlihat normal di depan kamera. Sebagian besar tayangan drama dan komedi menggunakan perangkat jenis ini. Kemudian, *stylized*/abstrak merupakan pendekatan gaya yang menyaranakan suatu realitas tertentu (atau tak nyata) melalui seleksi cermat

terhadap *set*, pemandangan, alat peraga, dan pementasan. Tidak seperti *set* realistis/representasi yang memiliki desain akurat secara rinci, pendekatan bergaya abstrak menggunakan minimum detail dan biasanya tanpa latar belakang yang solid seperti yang ditemukan di sebagian besar pendekatan realistis (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.18 Gaya Panggung

1. Netral; 2. Realistis; 3. Abstrak

Sumber (telah diolah kembali) : Television Production, (Wurtzel & Rosenbaum, 1979) & <http://www.thecelebritytruth.com>

Elemen desain panggung yang kedua yaitu komposisi. Pada penataan desain panggung, *scenic designer* harus menghasilkan panggung yang terlihat dan terpadu dalam *videospace*. Tidak seperti panggung biasa, desain panggung untuk tayangan televisi harus memiliki perhitungan atas pengambilan gambar oleh kamera dari beberapa sudut untuk membangun *videospace*. Oleh sebab itu *scenic designer* harus menghasilkan beberapa ide rencana pengambilan gambar, sehingga menciptakan pengambilan gambar dengan bagian latar belakang yang terlihat baik. Seperti pada contoh dibawah ini, kamera mengambil gambar dari berbagai sudut, yang pada akhirnya menghasilkan beberapa variasi visual (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.19 Desain panggung dan *Camera Shot Length*

1. *Close up*; 2. Seluruh Rangkaian; 3. *Close up*

Sumber (telah diolah kembali) : Television Production, (Wurtzel & Rosenbaum, 1979)

Elemen desain panggung yang ketiga yaitu garis dan tekstur. Kedua elemen ini memiliki hubungan satu sama lain yang dapat digunakan untuk membantu perancang dalam membentuk persepsi penonton tentang *videospace*. Garis membentuk keseluruhan set serta kedalaman perspektif. Penggunaan garis perspektif yang dicat atau digambar di lantai studio adalah teknik umum untuk menambah kedalaman dan dimensi untuk studio. Tekstur merupakan kualitas fisik suatu permukaan, yang mampu mempengaruhi persepsi pemirsa dalam hal warna dan kecerahan. Permukaan bertekstur mulus terlihat lebih cerah dan lebih berwarna dari permukaan kasar yang pada layar terlihat dalam keadaan lebih gelap dan terkesan kurang bersemangat (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.20 Garis dan Tekstur

1. Garis Perspektif; 2. Tekstur Permukaan Batu

Sumber (telah diolah kembali) : <http://us.123rf.com> & <http://servcom.50webs.com>

Elemen desain panggung berikutnya yaitu kontras dan warna. Kamera televisi beroperasi dengan berbagai kontras berkisar antara 30:1. Perancang harus menjaga nilai-nilai kecerahan agar tidak melebihi batas-batas rentang kontras. Sebuah set tanpa kontras yang cukup akan menghasilkan gambar kusam dan tak bernyawa.

Pencahayaan juga memiliki peran penting dalam pengaturan kontras secara keseluruhan. Sedangkan, warna memiliki peranan penting dalam proses produksi desain panggung karena mampu menambah kedalaman, dimensi, dan realisme pada *videospace*. Namun, penggunaan warna juga harus berhati-hati dan dengan perencanaan cerdas agar mendapatkan yang paling efektif (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).

Persepsi Warna

Sebagian besar manusia bereaksi terhadap berbagai warna dengan cara yang serupa. *Scenic designer* dapat menggunakan fenomena persepsi ini untuk keuntungan mereka dalam pemilihan skema warna dalam produksi televisi (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Berikut adalah beberapa panduan dasar dalam penggunaan ekspresif warna :

1. Warna hangat, seperti merah, kuning, jeruk, dan cokelat, terlihat lebih besar dan secara fisik lebih dekat daripada warna dingin, seperti blues, cyans, dan hijau.
2. Warna terang dengan latar belakang gelap muncul lebih besar dan lebih menonjol daripada yang sebenarnya.
3. Warna gelap muncul lebih kuat bila berada sebelum latar belakang gelap.
4. Warna kuat menampilkan visual yang sangat jenuh, lebih berat dan lebih padat daripada cahaya. Hal ini dapat memberikan keuntungan perancang dalam menyeimbangkan area pastel berwarna besar dengan area fisik lebih kecil, tetapi secara psikologis lebih berat tampak warna jenuh.
5. Warna pada permukaan yang bertekstur mulus terlihat lebih cerah serta ringan dibandingkan dengan warna pada permukaan yang kasar yang membuat warna tampak lebih gelap serta jenuh.
6. Warna dapat mencerminkan (menginformasikan) suatu permukaan yang berbeda.
7. Warna sebuah subyek dipengaruhi oleh kualitas warna (temperatur warna) dari sumber cahaya yang menerangi. Selalu cocok dengan warna di bawah suhu warna 3.200 ° K, yang merupakan standar untuk semua instrumen pencahayaan studio warna.

Elemen pembentuk pada desain panggung, yang terdiri dari gaya, komposisi, serta garis dan tekstur menjadi penentu bagaimana suatu konsep dapat tertuang dalam desain panggung (*set*). Kolaborasi dan perpaduan yang sesuai antara elemen tersebut akan menghasilkan suatu realitas *videospace* yang sesuai dengan konsep dan apa yang direncanakan sejak awal. Hasilnya adalah suatu produk tayangan televisi yang mampu menarik perhatian dan mempengaruhi persepsi penonton.

2.6.2. Elemen Teknis Desain Panggung

Selain elemen, desain panggung (*set*) dalam studio juga memiliki hal-hal teknis terkait teknis/keterbangunan. Hal-hal tersebut diantaranya keberadaan tirai studio, *flats*, dan *risers*. Namun, sesungguhnya selain menjadi bagian dari keterbangunan, pengolahan dan pemanfaatan tirai studio, *flats*, dan *risers* secara kreatif mampu menentukan hasil dari video space yang tercipta, apakah terlihat semakin nyata atau tidak.

Tirai studio adalah gordena yang terpasang menggantung di sepanjang tepi studio dan dilengkapi dengan sebuah track/lintasan sehingga bisa digeser sesuai kebutuhan (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Tirai ini berfungsi sebagai latar belakang saat proses pengambilan gambar berlangsung (Chester, Garrison, & Willis, 1978). Pada buku yang berjudul *Television Production* (1979), Alan Wurtzel and John Rosenbaum membedakan tirai ini menjadi 2 macam, yaitu *Black Velour Gordena* yang berperan untuk menghasilkan efek *cameo* dan *Chroma-Key Drops (green screen)* yang berperan untuk menghasilkan *background* digital.

Dalam pementasan televisi terdapat suatu pengaturan unsur pemandangan dan teknik yang terkait dalam pembangunan desain panggung. Istilah *flats* sangat asing di telinga orang awam. Singkatnya *flats* merupakan istilah yang digunakan untuk *boundary*/batas pada suatu desain studio, baik berupa ornamen hiasan, dinding, atau lukisan pemandangan. Satu desain panggung merupakan gabungan bersama sejumlah unit *flat*. Ukurannya akan bervariasi tergantung pada ukuran studio

disamping pertimbangan produksi lainnya. Sebuah flat terdiri dari empat bagian yaitu *frame* yang terbuat dari kayu lapis, *face* yang terbuat dari papan/kain kanvas, *hardware* yang berfungsi sebagai penggabung unit dan *flats supports* yang berfungsi sebagai penopang unit (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.21 Konstruksi Flats

1. Unit Flats; 2. Penopang Flats; 3. Penggabung Flats

Sumber (telah diolah kembali): Television Production, (Wurtzel & Rosenbaum, 1979)

Bagian keterbangunan yang juga memiliki peran penting berikutnya adalah *risers*, yang merupakan bagian *platform* besar terbuat dari kayu lapis dan berguna untuk menaikkan satu set di atas lantai studio tingkat normal (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Riser merupakan unsur pementasan sangat nyaman dan fleksibel karena alasan berikut:

1. Meningkatkan ketinggian level pengisi acara ketika dalam keadaan duduk karena akan sesuai dengan posisi ketinggian kamera dalam keadaan operasi yang wajar. Dalam sebuah acara wawancara dengan menempatkan kursi subyek pada risers, maka akan memungkinkan bagi operator kamera untuk mengoperasikan kamera mereka pada ketinggian yang lebih nyaman dan menyenangkan saat memotret subyek pada level mata normal.
2. Menambah kedalaman dan dimensi untuk set, terutama ketika keseluruhan bagian set diambil gambarnya.
3. *Risers* bisa bergabung bersama dalam mode modular untuk membuat *multileveled risers* yang digunakan untuk produksi drama, tari, dan musik.



Gambar 2.22 *Risers*

1. *Individual Risers*; 2. *Modular Risers*

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.mbdtv.com> & <http://www.feldmangallery.com>

Hal-hal yang sifatnya teknis ini ternyata tak hanya berperan dalam keterbangunan desain panggung tetapi juga mampu menjadi media untuk mewujudkan *videospace* yang berkualitas. Misalnya banyak elemen desain yang dapat diterapkan terhadap *flat* sehingga dapat menghasilkan pemandangan di atas panggung/*set*. Keberadaan *risers* juga memudahkan kamera dalam proses pengambilan gambar. Dapat disimpulkan bahwa *flats* berperan sebagai bidang vertikal dan *risers* sebagai bidang *lower horizontal*.

2.6.3. Miscellaneous Set dan Scenery Items

Walaupun tirai studio, *flats* dan *risers* merupakan bagian pementasan yang paling sering digunakan di televisi, terdapat sejumlah elemen teknis tambahan yang mudah dan efektif untuk berbagai situasi produksi khusus, diantaranya *polystyrene*, *seamless paper*, *polecats*, *hanging set pieces*, dan *floor treatment*. *Polystyrene* terbuat dari bahan sintesis plastik *polystyrene* dan terkadang disebut *styrofoam*, menjadi semakin populer dalam penggunaannya karena harga yang rendah dan fleksibilitas produksi. *Polistyrene* dapat digunakan sebagai kayu dan *art supply*. Penggunaannya dapat dibentuk dengan cara menggergaji, memotong, memahat, atau menggunakan berbagai teknik lainnya. Cara yang paling efisien untuk memotong polistiren adalah dengan "kawat panas," yang merupakan alat yang melewati arus listrik melalui kawat tipis (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



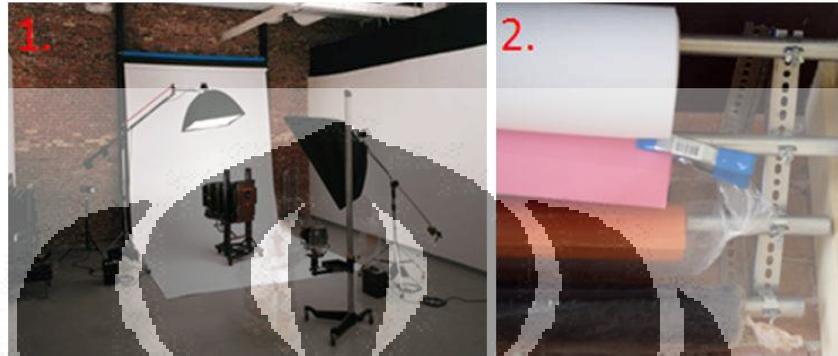
Gambar 2.23 *Polystyrene*

1. Berbentuk Huruf; 2. Aplikasi dalam Set Ruang Berita

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.p-a-c-s.co.uk> & Television Production, (Wurtzel & Rosenbaum, 1979)

Teknik tambahan berikutnya yaitu *Seamless Paper* yang tersedia dalam bentuk gulungan besar dengan berbagai warna dan permukaan. Kertas ini membuat latar belakang netral yang ideal untuk demonstrasi close-up dan gambar produk. Roll

ini dapat terpasang di dinding dan kertas melengkung ke lantai untuk membuat latar belakang horizonless (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.24 *Seamless Paper*

1. Penerapan; 2. Pilihan Warna

Sumber (telah diolah kembali) : <http://raykophoto.com> & <http://www.jamiebrokus.com>

Polecats merupakan tiang *spring-loaded* yang berguna untuk menguatkan elemen pembangun desain panggung antara lantai studio dan langit-langit atau pencahayaan overhead. Poster besar, gambar, grafik, dan kadang-kadang bahkan *flat* dapat terpasang pada *polecats* tegak. Sejumlah *polecats* dengan berbagai grafis yang dipasang secara strategis pada satu set netral dapat menambah variasi kedalaman dan visual ke daerah latar normal datar. *Hanging Set Pieces* yaitu gambar gantung, grafik, desain abstrak, logo, atau *lettering* adalah cara murah namun menarik secara visual untuk penataan set. Polystyrene, kardus, dan kayu lapis tipis merupakan bahan yang sangat baik, mudah dibentuk dan memiliki beban relatif ringan (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).

Studio yang ideal memiliki lantai yang terbuat dari beton tuang karena berfungsi untuk mengurangi getaran bangunan dan berwarna abu-abu netral. Namun, bukan berarti tampilan lantai tidak bisa memiliki tampilan lain. Pengecatan adalah pilihan dekorasi paling baik karena hasilnya tidak akan mengganggu gerakan kamera

dan peralatan (tidak menimbulkan kontur yang dapat menghambat gerakan). Pengecatan dapat menghasilkan warna solid, desain abstrak & berbagai pola, baik garis-garis perspektif (untuk meningkatkan kedalaman), atau parket, batu-batuan dan lantai kayu (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.25 Lantai

Sumber : *Television Production*, (Wurtzel & Rosenbaum, 1979)

Miscellaneous Set and Scenery Items selain memiliki peran sebagai pelengkap keterbangunan pada desain panggung (*set*). Dapat dikatakan memiliki peran ganda sebagai pengisi pemandangan pada wilayah panggung.

2.6.4 Properti dan Furniture

Properti atau "alat peraga" dan *furniture* adalah item tambahan yang melengkapi suatu *set*. Selama pertunjukkan, *performer* dan item akan bekerja sama untuk menghasilkan tayangan sesuai dengan konsep yang diinginkan. Pada buku yang berjudul *Television Production*, Alan Wurtzel & John Rosenbaum (1979) menuliskan bahwa *properti* merupakan benda-benda yang muncul di depan kamera

seperti lampu, gambar, gorden pada jendela, buku, piring, makanan, namun tidak termasuk pemandangan atau mebel.

Properti biasanya digolongkan menjadi *set props* dan *hand props*. *Set props* yaitu semua item yang digunakan untuk mengatur atmosfer suasana, memberikan detail, dan menghasilkan *background setting* (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Contohnya adalah lampu taman, kursi taman, dan air mancur yang menunjukkan suasana set seperti berada di suatu taman. Sedangkan, *hand props* yaitu *properti* yang sifatnya dibutuhkan oleh pelaku dalam rangka kinerja proses pengambilan gambar berlangsung (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Yang termasuk dalam *hand props* ini, seperti telepon, senjata api, surat, dan benda-benda kecil lainnya. (Chester, Garisson, & Willis, 1978)



Gambar 2.26 *Properti*

1. *Set Props* lingkungan taman; 2. *Hand Props* Kacamata dan Buah Labu

Sumber (telah diolah kembali) : <http://img2.kapanlagi.com> & <http://www.stevespangler.com>

Item tambahan berikutnya yaitu *furnitur*. Semua studio membutuhkan jumlah minimum *stock/aset* furniture yang selalu tersedia dan penggunaannya untuk berbagai situasi produksi yang berbeda. Kadang-kadang tayangan rutin, seperti acara wawancara mingguan atau program berita malam, akan membeli perabotan sendiri untuk keperluan proses produksi. Dalam kasus lainnya, *scenic designer* diharapkan cukup menggunakan *stock/aset* furnitur studio yang telah tersedia/dimiliki. Itulah sebabnya furnitur harus dibeli dengan hati-hati sehingga dapat digunakan untuk

berbagai macam desain panggung karena memiliki fleksibilitas pementasan (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.27 Set Units

Sumber : <http://www.forrestermedia.com>

Dalam perkembangannya *properti* dan *furnitur* tak hanya berguna sebagai elemen tambahan yang melengkapi panggung/*set* tetapi juga dapat menjadi perangsang aktifitas para pengisi acara. *Mood* para pengisi acara menjadi lebih terjaga dengan variasi *properti* karena berada pada panggung yang memiliki suatu *interior*. Bahkan keberadaan properti dan furnitur dapat menjadi bahan improvisasi para pengisi acara ketika proses pengambilan gambar berlangsung.

2.6.5. Efek Khusus

Efek khusus merupakan efek buatan yang digunakan untuk membantu membuat sebuah realitas pada *videospace*, walaupun hal ini bukan suatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Efek khusus biasanya menjadi tanggung jawab seorang *scenic designer*. Umumnya efek yang diinginkan tidak tercipta atau jarang sesuai dengan harapan. Sebuah efek khusus memerlukan koordinasi yang erat antara bakat,

insinyur audio, direktur pencahayaan, dan direktur program untuk menghasilkan ilusi visual dan suara (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Efek khusus misalnya dalam bentuk hujan, salju, kabut, sarang laba-laba atau simulasi api menyala di perapian (Chester, Garisson, & Willis, 1978).

Efek-efek khusus yang dihasilkan umumnya berasal dari penggunaan teknologi sederhana hingga canggih seperti pemanfaatan mesin. Penggunaan teknologi sederhana misalnya menggunakan penciptaan efek salju pada tayangan spesial natal, dengan menggunakan butiran salju plastik. Penggunaan teknologi canggih misalnya efek kabut dan asap dengan menggunakan mesin pembuatan asap khusus (Wurtzel & Rosenbaum, 1979).



Gambar 2.28 Efek Khusus

1. Kabut; 2. Salju

Sumber (telah diolah kembali) : <http://www.ericahemminger.com> & <http://farm5.static.flickr.com>

Penerapan efek khusus pada desain panggung sangat berguna untuk menciptakan realitas pada tayangan televisi. Sehingga konteks yang ada, baik dari sisi tempat, keadaan, hingga waktu dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini akhirnya akan menciptakan suatu realitas pada *video space* yang akan berpengaruh pada persepsi penonton, namun yang harus digarisbawahi penerapan efek khusus secara tidak profesional akan merusak kualitas tayangan itu sendiri.

2.6.6. Set Virtual

Set bisa dibangun secara virtual dengan dua cara yang berbeda: (1) sebagai "set lapisan" yang terbangun menggunakan teknik editing pascaproduksi atau (2) sebagai "sketsa virtual" yang diproduksi sepenuhnya oleh komputer. (Wurtzel & Rosenbaum, 1979). Pada cara yang pertama sering ditemukan dalam proses pembuatan video klip dan iklan. Pada cara yang pertama terdapat keterlibatan teknologi layar hijau atau *chroma key*, ketika proses editing berlangsung latar belakang hijau dapat dirubah menjadi suatu set virtual yang terlihat nyata. Contohnya adalah set yang terlihat pada sebagian tayangan berita dan infotainment.



Gambar 2.29 Set Virtual

Sumber : Television Production, (Wurtzel & Rosenbaum, 1979)

Penggunaan *set* virtual memang lebih praktis dan hemat dari segi biaya produksi. Namun, *set* virtual juga memiliki banyak kelemahan meskipun dengan menggunakan teknologi secanggih apapun. Kreatifitas para pekerja dalam mengolah hasil sangat dibutuhkan agar dapat mengurangi dan menutupi segala kekurangan yang ada pada *set* virtual.

Kesimpulan Bab 2

Desain panggung (*set*) dirancang oleh seorang/sekelompok perancang panggung (*the scenic designer*) yang memiliki kemampuan menggabungkan aspek visual berestetika tinggi dengan keterampilan desain, dekorasi interior, dan penyusunan. Setiap ragam tayangan memiliki konsep panggung yang jelas memiliki perbedaan satu sama lain. Oleh sebab itu seorang perancang panggung harus mampu merealisasikan berbagai konsep desain panggung agar menghasilkan suatu produk tayangan dengan realitas *videospace*.

Realitas *videospace* dapat dicapai apabila tercipta perpaduan yang baik antara elemen dalam desain, keterbanguan panggung, perlengkapan panggung, *properti* dan *furniture*, serta penerapan efek khusus. Perpaduan tersebut bersifat fisik, namun, aspek fisik ini menjadi penentu aspek non-fisik seperti terciptanya *mood* para pengisi acara (artis). Ketika mereka mendapatkan *mood* yang baik maka akan terbentuk interaksi antar pemain dan dengan segala hal fisik yang berada di daerah atas panggung. Pada akhirnya semua ini menciptakan suasana/atmosfer yang mampu mempengaruhi persepsi penonton melalui layar televisi.

BAB 3

MANIPULASI DALAM ARSITEKTUR

Secara kontekstual, kata “manipulasi” memiliki berbagai makna, baik yang bersifat positif maupun negatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Manipulasi berarti (1) tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan atau alat-alat mekanis secara terampil; (2) Upaya kelompok atau perseorangan untuk mempengaruhi perilaku, sikap, dan pendapat orang lain tanpa orang itu menyadarinya; (3) Penggelapan; penyelewengan.

Apabila mencoba melihat makna manipulasi pada kamus *on-line* Investopedia, “*Manipulation mean The act of artificially inflating or deflating the price of a security*”. Makna manipulasi terkait dengan konteks ekonomi, karena erat kaitannya dengan aktifitas yang berhubungan dengan harga keamanan. Dalam konteks *Photoshop*, manipulasi adalah teknik mengedit gambar pada foto yang dilakukan melalui alat digital (contoh : Komputer) agar dihasilkan sebuah ilusi atau penipuan gambar (Ino, 2010).



Gambar 3.1 Berbagai Contoh Manipulasi *Photoshop*

1. Jalan Vertikal; 2. Menyetrika Pakaian; 3. Ahli Mencincang
- Sumber (telah diolah kembali) : nyebur.com

Berbeda konteks, maka berbeda pula makna manipulasi yang dihasilkan. Apabila mencoba melihat secara garis besar dari makna-makna diatas, manipulasi

erat kaitannya dengan sesuatu hal yang dikerjakan secara terampil, mengubah, mempengaruhi, menghasilkan ilusi, penipuan, dan yang menjadi objek tidak menyadarinya.

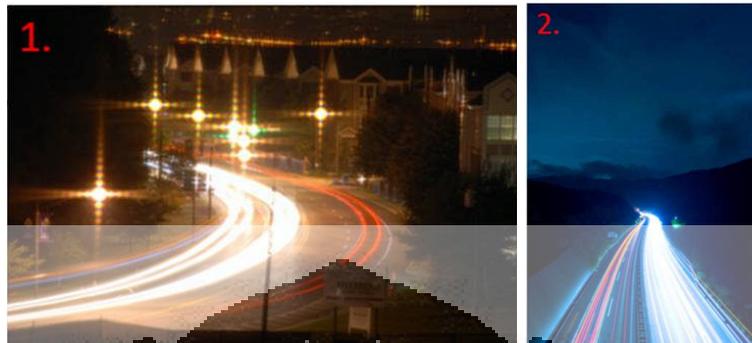
Manipulasi dalam arsitektur sangat erat kaitannya dengan pembentukan image indah/buruk, ilusi untuk menutupi kekurangan dan ilusi untuk menciptakan sesuatu agar sesuai dengan yang diinginkan. Sejak dahulu kala teknik manipulasi arsitektur dengan memanfaatkan ilusi ini sudah dilakukan, dan terus mengalami perkembangan hingga saat ini.

3.1. *Ugly dan Extraordinary*

Perbedaan yang ada pada suatu karya atau kondisi membuat manusia memiliki indikator tersendiri dalam menilai suatu hal. Namun, penilaian dalam bentuk baik-tidak baik atau cantik-jelek merupakan cara penilaian yang sangat subjektif dan relatif. Di dunia arsitektur sendiri, istilah *ugly* dan *extraordinary* seringkali ditemui, seorang arsitek seolah berusaha membuat rancangan yang terbaik/berbeda agar hasil karyanya disukai dan diterima oleh para kliennya. Dalam *oxford dictionaries*, *ugly* berarti “*unpleasant or repulsive, especially in appearance*”, yang dalam bahasa Indonesia bermakna sesuatu yang tidak menyenangkan atau menjijikkan, terutama dalam penampilan. Sebaliknya, *extraordinary* berarti berbeda/luar biasa/kecenderungan kepada sesuatu yang baik.

Ada kalanya, sesuatu yang pada awalnya dianggap *ugly* menjadi sesuatu yang *ordinary*. Misalnya, ketika kita mengambil gambar pemandangan jalan raya menggunakan kamera. Kita berharap, untuk mendapat hasil yang ‘sempurna’, kendaraan bermotor yang melintas diusahakan tertangkap baik tanpa *blur*. Begitupula tiang listrik dan trotoar yang menjadi bagian pemandangan disekitarnya. Namun, karena kendaraan bermotor yang melintas terlalu cepat menyebabkan kamera gagal menangkap gambar dengan baik. Akhirnya, gambar yang tertangkap

kamera berupa kilatan-kilatan cahaya yang tertangkap secara abstrak, namun hal ini justru menggambarkan pemandangan jalan raya yang identik dengan kecepatan.



Gambar 3.2 Kilatan Cahaya Kendaraan yang Tertangkap Kamera

1. Dari Sisi Jalan Raya; 2. Dari atas Jalan Raya

Sumber (telah diolah kembali) : <http://farm4.static.flickr.com> & <http://pixdaus.com>

Gambar 3.2 menjadi kategori gambar yang gagal, buruk dan tidak baik. Namun, dalam konteks lain gambar tersebut dapat saja menjadi suatu hasil yang baik dan berbeda. Misalnya, saat terdapat sebagian orang menganggap gambar ini terkesan lebih hidup karena mampu menggambarkan keadaan hiruk-pikuk sirkulasi jalan raya.

Contoh lain yang lebih dekat dengan dunia arsitektur yakni pada suatu tata fasad kumpulan gedung kota di negara dengan latar belakang yang berbeda. Misalnya salah satu kota di Indonesia, yakni Bandar Lampung. Di kota ini untuk mendapatkan kota yang rapih, bersih dan indah, salah satu caranya yaitu dengan menertibkan sejumlah papan reklame/billboard yang terpasang dipinggir-pinggir jalan raya dan gedung-gedung pusat pertokoan. Keberadaan papan reklame yang sempat menjamur di kota ini dianggap menjadi sesuatu yang tidak baik/buruk bagi sebagian besar masyarakat dan pemerintah setempat. Namun, keadaan sungguh berbeda di tempat lain, misalnya di Hongkong. Di kota yang menjadi surga belanja bagi sebagian besar turis ini, terlihat gemerlap berbagai macam papan reklame/billboard yang menyelimuti fasad gedung-gedung pusat pertokoan justru menarik.



Gambar 3.3 Suasana *Billboard* pada kawasan pertokoan
Bandar Lampung, Indonesia; 2. Hongkong

Sumber (telah diolah ke mbali): <http://img440.imageshack.us> & <http://www.property-report.com>

Ugly dan *extraordinary* merupakan jenis penilaian rasa dan bukanlah jenis penilaian pengetahuan. Seperti yang ada pada tulisan berjudul Gimme Shelter: Global Discourses in Aesthetics, Liliana Coutinho (2009) mengutip apa yang dikatakan filsuf Immanuel Kant,

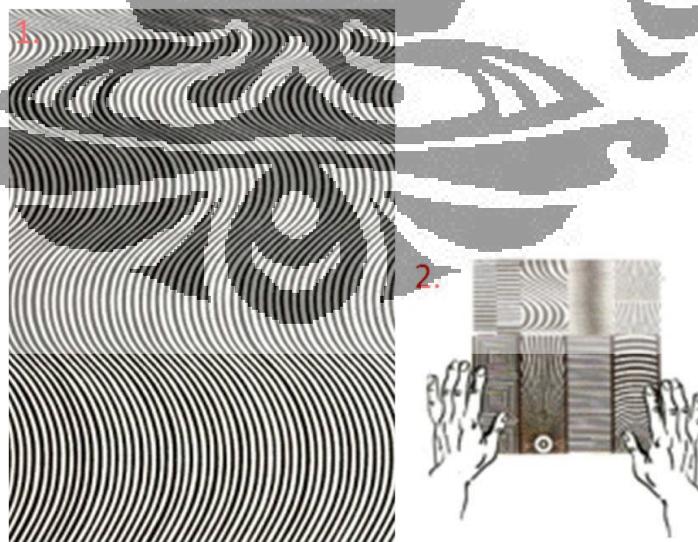
If we wish to discern whether anything is beautiful or not, we do not refer the representation of it to the object by means of understanding with a view to cognition, but by means of the imagination (acting perhaps in conjunction with understanding) we refer the representation to the subject and its feeling of pleasure or displeasure. The judgement of taste, therefore, is not a cognitive judgement, and so not logical, but is aesthetic - which means that it is one whose determining ground cannot be other than subjective (p. 2).

Penilaian indikator *ugly* dan *extraordinary* sangat subjektif. Berbeda orang yang menilai berbeda pula nilai yang diberikan. Gender, usia, kebudayaan yang berkembang, tingkat sosial, hingga tingkat pendidikan adalah bagian kecil yang mempengaruhi suatu perbedaan *ugly and extraordinary*. Walau tidak menutup kemungkinan bahwa ada kalanya sekelompok masyarakat memiliki kesamaan dalam menentukan *ugly* atau *extraordinary*.

3.2. Ilusi dalam Arsitektur

Dalam dunia arsitektur seringkali para arsitek mencoba mencari cara untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Salah satu caranya yakni pemanfaatan teknik ilusi dalam arsitektur, namun teknik ini sesungguhnya lahir bukan dari seorang arsitek melainkan dari sejumlah seniman terkenal saat itu. Ilusi diciptakan dengan niat awal untuk mempengaruhi persepsi seseorang.

Pada era modern, ketika semua jenis realisme artistik tampak ketinggalan zaman, seniman telah berpaling ke bentuk lain dari ilusi (Rodgers, 1998). Dengan munculnya fotografi pertama dan kemudian gambar gerak, seniman menjadi kurang peduli dengan kegiatan merekam realitas gerakan. Tapi di tahun 1960-an, Seni Op (kependekan dari Optical Art) seniman bereksperimen dengan gambar-gambar yang merangsang otak sedemikian rupa sehingga benda diam tampak bergerak. Seniman seperti Bridget Riley dan Victor Vasarely menyilaukan mata dunia seni dengan bentuk geometris mengejutkan. Karya seniman Bridget Riley Gambar 3.4 berupa geometri garis sederhana spiral ke bawah memberikan ilusi "jatuh".



Gambar 3.4 Gambar yang Tampaknya Tanpa Henti Bergerak dan Berubah
 1. Karya Seniman Bridget Riley; 2. Karya Seniman Victor Vasarely
 Sumber (telah diolah kembali) : Incredible Optical Illusions (Rodgers, 1998)

Apabila melihat pola-pola yang ada, pola-pola tersebut terasa sangat familiar pada kehidupan keseharian saat ini. Namun, penerapannya saja yang tampaknya berbeda. Pola-pola yang terdapat pada karya seniman Bridget Riley dan Victor Vasarely sering terlihat mengisi animasi pada Layar LCD yang ada pada Papan Billboard dipinggir jalan hingga Layar LCD yang ada pada Ornamen pelengkap suatu panggung pertunjukkan.

3.2.1. Horizontal dan Vertikal

Orang-orang telah menggunakan elemen garis-garis horizontal dan vertikal selama berabad-abad untuk menghiasi bangunan, pakaian, dan bahkan tubuh mereka. Tetapi sifat garis tidak hanya dekoratif, sebab garis dapat mempengaruhi cara mata manusia memandang benda, sehingga menyebabkan sesuatu terlihat lebih kecil atau besar (Rodgers, 1998).

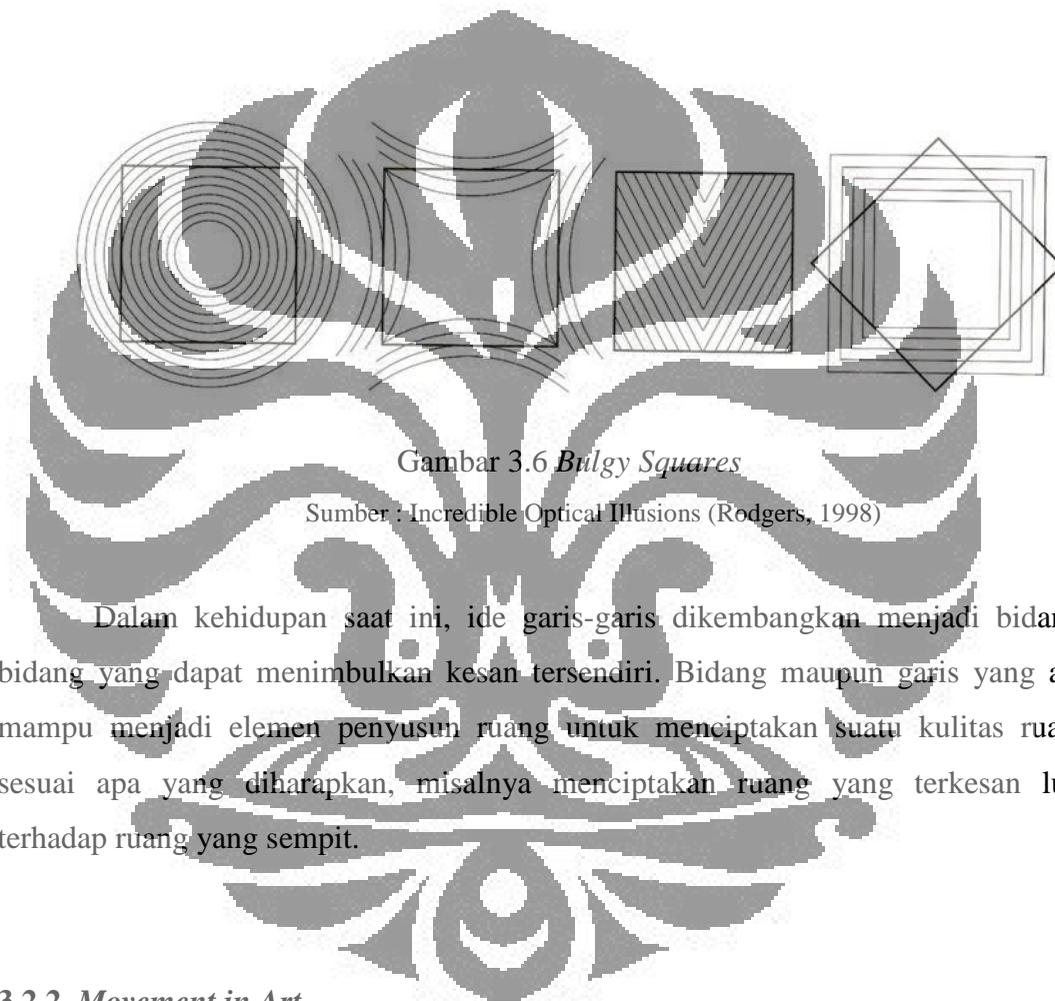
Pada gambar 3.5 terlihat dua kotak berisi garis sejajar yang berbeda arah, perbedaan arah ini ternyata menghasilkan persepsi yang berbeda. Bentuk bergaris-garis horizontal di sebelah kanan terlihat lebih tinggi, bentuk bergaris-garis vertikal di sebelah kiri terlihat lebih luas. Padahal keduanya memiliki dasar yang sama yakni garis-garis sejajar. Secara umum, garis-garis horizontal, membuat daerah yang terlihat lebih tinggi sedangkan garis-garis vertikal membuatnya tampak lebih luas (Rodgers, 1998).



Gambar 3.5 *Square Deal*

1. Kotak dengan Garis-garis Vertikal; 2. Kotak dengan Garis-garis Horizontal
- Sumber : Incredible Optical Illusions (Rodgers, 1998)

Contoh lain dari persepsi yang ditimbulkan oleh komposisi garis yakni *Bulgy Squares* seperti yang terlihat pada gambar 3.6. Sebagai contoh pada gambar pertama, kotak yang berada ditengah lingkaran sesungguhnya adalah kotak dengan empat sisi garis tegak lurus. Namun, ilusi komposisi garis lingkaran yang berada di antaranya, menciptakan persepsi bahwa kotak terkesan memiliki setiap sisi yang “patah” dibagian tengahnya.



Gambar 3.6 *Bulgy Squares*

Sumber : Incredible Optical Illusions (Rodgers, 1998)

Dalam kehidupan saat ini, ide garis-garis dikembangkan menjadi bidang-bidang yang dapat menimbulkan kesan tersendiri. Bidang maupun garis yang ada mampu menjadi elemen penyusun ruang untuk menciptakan suatu kualitas ruang sesuai apa yang diharapkan, misalnya menciptakan ruang yang terkesan luas terhadap ruang yang sempit.

3.2.2. Movement in Art

Sebelum film ditemukan, tidak banyak cara yang dapat dilakukan oleh seniman untuk menghasilkan karya yang mampu menggambarkan rekaman gerakan cepat secara akurat. Oleh sebab itu, mereka mencoba menciptakan ilusi gerakan dalam gambar (Rodgers, 1998).

Gerakan yang terlalu cepat harus dianalisis terlebih dahulu oleh para seniman. Kalau tidak, seperti yang terjadi pada patung Kaisar Romawi di bukit Capitoline kota Roma, kaisar dalam posisi duduk terlihat realistis namun gerakan kuda berlari-nya terlihat kaku dan tidak nyata. Hal ini terjadi karena pematung belum menangkap esensi gerakan sesungguhnya (Rodgers, 1998).



Gambar 3.7 lukisan *The Fall of The Damned*

Sumber : *Incredible Optical Illusions* (Rodgers, 1998)

Pada tahun 1600-an, aliran *Baroque art*, dengan *dynamic curve* dan *melodrama*, menciptakan cara baru untuk menggambarkan gerakan dalam wujud suatu karya. Salah satunya, terlihat dalam lukisan *The Fall of The Damned* yang merupakan karya pelukis Peter Paul Rubens (1577-1640). Dalam lukisan tersebut menggambarkan tubuh-tubuh manusia yang berjatuh meluncur menuju neraka. Namun, lukisan tersebut hanyalah *snapshot* gerak beku, bukan gambaran sebenarnya suatu gerakan. Dan para seniman pun menyadari keterbatasan ini (Rodgers, 1998).

Di awal kemunculannya, fotografi memiliki kelemahan-kelemahan, antara lain sangat sensitifnya peralatan fotografi dalam proses pengambilan gambar. Objek harus tetap diam beberapa saat untuk mendapatkan gambar yang tajam. Tetapi pada

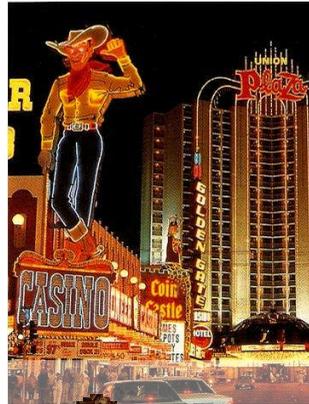
tahun 1870-an keadaan semakin membaik, peralatan fotografi dapat menangkap objek yang bergerak cepat dengan kualitas baik. Perkembangan ini pula yang membuat raja kereta api Leland Stanford meminta fotografer Edward Muybridge untuk memotret kuda yang sedang berlari. Ide ini tercetus untuk menjawab pertanyaan (termasuk oleh para seniman) saat itu, bahwa ada saat dimana keempat kaki kuda secara bersamaan tidak berpijak diatas tanah ketika berlari. Dengan menggunakan 17 kamera akhirnya dihasilkan serangkaian foto yang menunjukkan kuda memiliki empat kaki yang terselip di bawah karena mereka dalam keadaan berlari kencang (Rodgers, 1998).



Gambar 3.8 *Animal Locomotion*

Sumber : *Incredible Optical Illusions* (Rodgers, 1998)

Keadaan semakin berkembang ketika ditemukannya lampu neon. Lampu neon menjadi dasar perubahan dalam menghasilkan karya untuk menggambarkan suatu gerakan yang terlihat nyata. Nigel Rodgers (1998) menuliskan pada bukunya yang berjudul *Incredible Optical Illusions*, bahwa ketika kita memperhatikan dua lampu yang berdekatan berkedip secara bergantian di dalam ruang gelap, maka kita melihat cahaya tunggal yang bergerak dari satu posisi ke posisi lainnya. Pada situasi ini, lampu tidak terlihat sebagai lampu yang terpisah, karena tidak adanya latar belakang yang menjadi pembanding visualisasi.



Gambar 3.9 Lampu Neon

Sumber : Incredible Optical Illusions (Rodgers, 1998)

Seperti pada gambar 3.10, terlihat gerakan stroboskopik pada lampu neon Las Vegas. Gelombang-gelombang pada sosok koboi memberikan ilusi gerakan yang berkelanjutan. Pada kenyataannya, gerakan tersebut merupakan rangkaian lampu terpisah yang diberi perlakuan proses on-off lampu neon (Rodgers, 1998).

Teknologi dengan dasar lampu neon ini terus berkembang seiring berjalannya waktu. Dan saat ini kita telah melihat banyak aplikasi-aplikasi hasil dari pengembangan teknologi dasar *on-off* pada lampu neon. Layar-layar besar dan berbagai animasi elektronik dipasang di sejumlah pusat perbelanjaan hingga hotel berbintang. Teknik on-off juga menjadi bagian dari berbagai tata panggung suatu pagelaran termasuk berbagai tayangan yang disiarkan melalui media televisi. Teknologi-teknologi tersebut dengan nyata mampu menggambarkan suatu proses pergerakan sesuai dengan apa yang kita inginkan.

3.2.3. *Trompe L'oeil - Illusionism*

Illusionisme didefinisikan sebagai penerapan 'teknik bergambar' untuk menyesatkan persepsi orang agar percaya bahwa lukisan berisi adegan/aktifitas yang terlihat nyata (Spiliotis, 2008). Dengan memanfaatkan perspektif, bayangan dan

tekstur, seniman dan arsitek dapat menciptakan ilusi yang luar biasa atau *trompe l'oeil* (Rodgers, 1998).

Trompe l'oeil dalam bahasa Perancis berarti 'tipuan mata' dan disebut juga illusionism. Teknik ini menjadi contoh utama ilusi seni. Pengamat dipandu untuk melihat gambar ilustrasi palsu dan melihatnya sebagai realitas (Spiliotis, 2008). Terkadang bisa begitu meyakinkan sampai kita tidak bisa membedakan mana yang nyata dan mana yang merupakan lukisan, sampai ketika kita tahu bahwa itu adalah ilusi (Rodgers, 1998).

Pada buku yang berjudul *Illusionism in Architecture*, Apollo Spiliotis (2008) menuliskan bahwa awalnya illusionism, berkembang di Yunani kuno, selama abad ke-5 sampai ke 4 SM. Saat itu terdapat pertentangan antara dua pelukis ternama yakni Zeuxis dan Parrhasius. Mereka mengadakan kontes dengan tantangan untuk menghasilkan lukisan ilusi yang terlihat seperti realitas. Zeuxis menyajikan lukisan anggur dengan burung-burung yang seolah terbang memataknya sedangkan Parrhasius menyajikan lukisan yang tertutup kain. Zeuxis mencoba mengangkat kain yang menutup lukisan tersebut dengan seketika ia menyadari bahwa ia telah kalah dalam kontes ini. *Trompe L'oeil* diperkenalkan kembali selama Renaissance, menjadi metode utama 'representasi visual realistik' dan terus mendapatkan popularitas kemudian di era Baroque, sampai era penemuan fotografi.

George Washington, presiden pertama Amerika Serikat, telah tertipu oleh gambar yang sangat realistik. Gambar tersebut berupa seorang laki-laki tampak menuruni sebuah tangga. George terlihat membungkuk karena merespon gambar sebelum ia menyadari bahwa itu hanyalah lukisan (Spiliotis, 2008).



Gambar 3.10 *Trompe L'oeil paintings*
 1. *statues and life-size people, Villa Barbaro*; 2. *statues and scenery, Villa Barbaro*

Sumber (telah diolah kembali) : *Illusionism in Architecture* (Spiliotis, 2008)

Sekitar tahun 1515, salah satu seniman bernama Peruzzi menyelesaikan Villa Farnesina dengan penerapan *trompe l'oeil fresco*, '*Salla delle Prospettive*' dengan teknik perspektif ruang dan kolom yang dihitung secara benar beserta lansekap Roma dibelakangnya. Seniman, semakin menguasai perspektif, mengembangkan teknik peregangan dan mendistorsi gambar dalam berbagai cara (Spiliotis, 2008).



Gambar 3.11 '*Sala delle Prospettive*', *Villa Farnesina*

Sumber : *Illusionism in Architecture* (Spiliotis, 2008)

Nigel Rodgers (1998) menuliskan pada buku yang berjudul *Incredible Optical Illusions*, bahwa tokoh terbesar lukisan gaya *trompe l'oeil* adalah seniman Baroque Andrea Pozzo (1642-1709). Pozzo mendapatkan gelar kehormatan “*father*” Pozzo, namun gelar ini tak lantas menjadikan ia seorang imam (*priest*) sebagai seniman yang bekerja sebagai pelukis sekaligus arsitek. Karya besarnya yaitu *huge fresco*, ia ciptakan untuk bagian langit-langit dari bagian tengah ruang gereja S. Ignazio, Roma (1691-1694). Karya tersebut menggambarkan suatu langit biru dan emas yang terbuka sebagai simbol *Saint Ignazio* naik ke langit dengan penuh sukacita terhadap Yesus.



Gambar 3.12 *Entry of St Ignatius into Heaven*

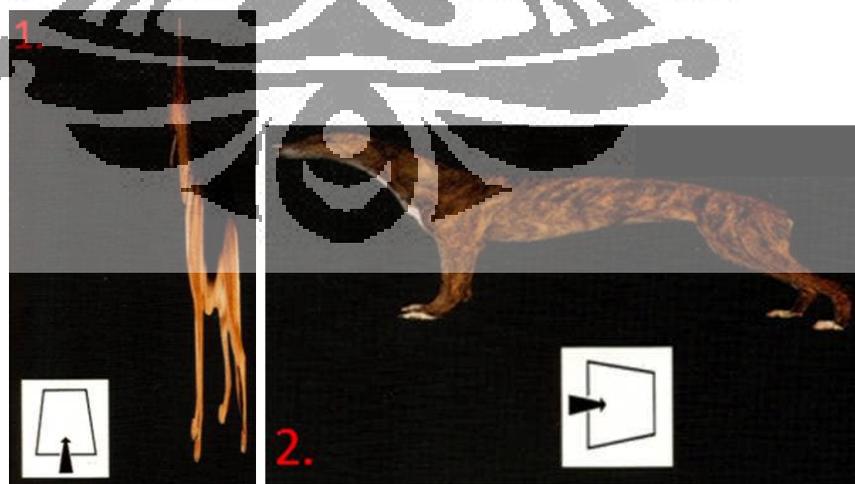
Sumber : *Incredible Optical Illusions* (Rodgers, 1998)

Ilusi *trompe l'oeil* mampu menciptakan ruang yang tampak jauh lebih tinggi, lebih lebar, dan lebih panjang dari yang sebenarnya. Saat ini, penggunaan dan penerapan ilusi jenis ini masih dapat ditemukan dalam keseharian. Namun, cara pembuatannya kini tak terbatas pada lukisan yang terbuat dari cat. Perkembangan fotografi seolah mempermudah pembuatan ilusi *trompe l'oeil*.

Misalnya pada display contoh unit ruang perumahan/apartemen untuk tujuan pemasaran. Untuk memudahkan para pembeli dapat membayangkan view yang terlihat dari suatu unit yang ditawarkan, unit tersebut dilengkapi dengan rangkaian jendela yang pada bagian belakangnya dilengkapi gambar yang merepresentasikan view sesungguhnya. Dengan cara ini para pembeli dapat benar-benar merasakan bagaimana keadaan pemandangan yang dapat ia lihat melalui unit yang kelak akan dihuni.

3.2.4. Anamorphosis

Zaman High Renaissance (1500-1520), merupakan masa dimana para seniman paling berhasil menguasai setiap aspek teknik perspektif dan yang paling luar biasa adalah munculnya teknik *anamorphosis* (Rodgers, 1998). Seni *anamorphosis* memiliki kaitan erat dengan *trompe l'oeil*, karena prosesnya melibatkan distorsi gambar sehingga karya yang tercipta terlihat indah ketika dilihat dari suatu titik tertentu (Spiliotis, 2008).



Gambar 3.13 Contoh Bentuk Anamorphosis

1. Dog; 2. Cat

Sumber (telah diolah kembali) : Incredible Optical Illusions (Rodgers, 1998)

Ketika melihat gambar 3.13, terlihat gambar dengan objek yang aneh dan terkesan “mengulur” (terdistorsi). Namun, apabila melihat gambar ini dengan kemiringan tertentu dengan arah sesuai tanda panah anjing dan kucing terlihat dalam proporsi yang sesuai. Gambar tersebut tidak berubah dalam hal bentuk, tetapi persepsi kita yang tercipta oleh sudut pandang perspektif tertentu yang mengubah gambar menjadi terdistorsi sehingga menjadi tampak lebih realistis. Distorsi semacam ini disebut anamorphosis dan telah membuat seniman seperti Hans Holbein dan Hoogestraten tertarik untuk menerapkan metode ini dalam menciptakan ilusi misterius (Rodgers, 1998). Pelaksanaan praktek anamorphosis sering ditemukan pada potret untuk mural, scenography, hingga arsitektur (Apollo Spiliotis, 2008).

Apollo Spiliotis (2008) menuliskan pada buku yang berjudul *Illusionism in Architecture*, bahwa anamorphosis bukan hanya teknik untuk melihat karya seni dari berbagai sudut pandang tetapi juga sebuah metafora untuk menerima informasi dari tempat ‘asing’ dan sumber yang tidak terduga. Teknik ini mendapatkan popularitas pada abad ke-16 sampai abad ke-19, dan digunakan secara tradisional untuk menggambarkan subjek estetika yang bersedia untuk mewakili sesuatu yang “mengarah” hal-hal terkait pada erotisme, *scatological*, gaib, kepercayaan, dan filsafat. *The 'Golden Age of Anamorphosis'* Abad ke-16 sampai abad ke-18 merupakan jaman keemasan *anamorphosis* ketika banyak seniman unggul bereksperimen dengan beragam jenis anamorphosis. Pada era tersebut anamorphosis berkembang secara teori maupun praktis.

Seorang murid dari seniman Jerman Albrecht Dürer, Erhard Schon terkenal dengan karyanya "Vexierbild" (Puzzle Gambar). Dia menerapkan teknik anamorphosis dengan menyembunyikan potret ditengah lansekap adegan dalam bukunya “Three Kings and a Pope” (Spiliotis, 2008).



Gambar 3.14 “*Vexierbild*” (1535) - *Erhard Schon*

Sumber : *Illusionism in Architecture* (Spiliotis, 2008)

Gambar diatas merupakan kombinasi bentuk-bentuk membingungkan dengan beberapa bagian lansekap. Namun, apabila diperhatikan lebih lanjut dan dilihat dari sudut miring sebelah kiri, maka akan muncul 4 potret, yaitu Kaisar Charles V, Ferdinand I dari Austria, Paus Paus Paulus III dan Raja Francis I (Spiliotis, 2008). Karya seni anamorphosis terbesar dilukis oleh Hans Holbein (1497-1543), seorang seniman Jerman berasal dari Augsburg (Rodgers, 1998).



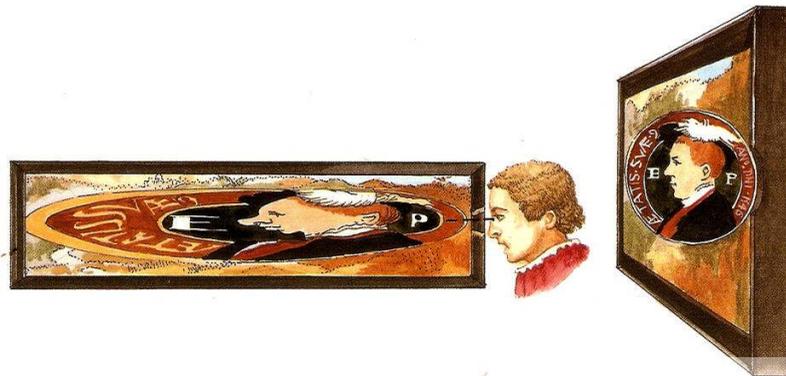
Gambar 3.15 ‘*The Ambassadors*’ - *Hans Holbein*

Sumber (telah diolah kembali) : *Illusionism in Architecture* (Spiliotis, 2008)

Pada buku yang berjudul *Incredible Optical Illusions*, Nigel Rodgers (1998) menuliskan bahwa Hans Holbein menciptakan lukisan yang sangat terkenal ‘The Ambassadors’, yaitu potret duta besar Perancis Jean de Dintevill dan George de Selve (Spiliotis, 2008). Pada lukisan terlihat mereka berpakaian aristokrat, dikelilingi oleh buku dan instrumen musik serta dilengkapi latar belakang kain hijau. Semua itu menciptakan suatu kesan megah dan mewah. Tetapi ketika kita benar-benar memperhatikan lukisan, akan terlihat bentuk aneh seperti hantu yang membentang diagonal di latar depan (Rodgers, 1998).

Pada lukisan tersebut, terlihat representasi objek yang sangat realistis (*Trompe l'oeil*) dan sosok cacat dibagian bawah lukisan yang hanya bisa diuraikan dengan melihat dari sisi sudut yang sangat miring, menunjukkan tengkorak manusia (*anamorphosis*) (Spiliotis, 2008). Dengan kata lain, selain penerapan teknik *trompe l'oeil*, pelukis tersebut juga menerapkan teknik *anamorphosis*. Potret tengkorak yang disisipkan Holben, menjadi penanda/pengingat akan kematian, karena seseorang tidak akan tahu kapan akan mati siapapun itu baik pejabat ataupun orang miskin.

Setelah Holbein, seniman klasik *anamorphosis* lain yakni William Scrotes asal Belanda. Pada tahun 1546, ia membuat lukisan Raja Edward VI, pangeran muda yang pernah memerintah dalam waktu singkat. Lukisan ini menyajikan penampilan yang aneh jika dilihat dari tampak depan, hidung sang pangeran terlihat memanjang berlebihan seperti pinokio. Lukisan akan terlihat normal/proposional ketika dilihat dari arah tertentu mengikuti tanda panah. Sedangkan apabila dilihat dari sisi sebelah kanan, akan tercipta ilusi tak terduga yaitu bagian kepala pangeran tampak menonjol dari kanvas atau lukisan terlihat dalam wujud tiga dimensi (Rodgers, 1998).

Gambar 3.16 *Prince Edward*

Sumber : Incredible Optical Illusions (Rodgers, 1998)

Pada awal abad ini, distorsi *anamorphosis* bangkit secara singkat yaitu dalam bentuk *crazy mirrors*. Cermin jenis ini dapat dijumpai di tempat-tempat umum seperti *Fairgrounds*, arkade hiburan atau bahkan pintu masuk ke toko-toko. Cermin ini terdiri dari 2 jenis, cermin cekung *anamorphosis* dan cermin cembung *anamorphosis*. Cermin cekung *anamorphosis* menciptakan efek objek menjadi lebih tinggi dan kurus. Sedangkan, cermin cembung *anamorphosis* menciptakan efek objek menjadi lebih pendek dan gemuk. (Rodgers, 1998).

Gambar 3.17 *Crazy Reflections*

Sumber : Incredible Optical Illusions (Rodgers, 1998)

Melihat contoh-contoh anamorphosis yang telah dijabarkan sebelumnya, terlihat sebagian besar pengaplikasiannya sebagian besar berhubungan dengan *images/gambar*. Namun, menurut saya *anamorphosis* juga dapat diterapkan dalam bentuk font/tulisan. Sehingga *anamorphosis* dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan keseharian saat ini.

3.3 Preseden

Pada bagian ini saya mencoba mengambil 3 preseden untuk melihat penerapan ilusi dalam arsitektur masa kini. Preseden-preseden tersebut yaitu *Universal Studios Hollywood* dan *Infinity Attraction*. Penerapan ilusi arsitektur pada preseden ini tak hanya berupa ilusi arsitektur dalam bentuk fisik (*real*) tetapi juga dalam bentuk ilusi arsitektur *digital*.

3.3.1. *Universal Studios Hollywood*

Universal Studios Hollywood merupakan salah satu tempat pilihan hiburan yang terletak di Los Angeles, Amerika Serikat. Yang menjadi unggulan dari tempat hiburan ini adalah *Hollywood Tram Tour*, karena selain menyajikan wahana-wahana (seperti bianglala, roller coaster, dll), tempat ini juga menyajikan studio-studio yang berisi desain panggung asli yang dipakai untuk proses pengambilan gambar untuk film/tayangan televisi yang dibuat oleh *Universal Studios Hollywood*. Seperti informasi yang ada pada website resmi *Universal Studios Hollywood*, <http://www.universalstudioshollywood.com/>,

Go behind-the-scenes on the legendary Studio Tour to explore where Hollywood movies are made. Experience the largest movie set street expansion in Hollywood history built with creative consultation from Steven Spielberg himself. Be

immersed in the full backlot experience from the comfort of our new trams with built-in state-of-the-art HD monitors (p. studio tour).

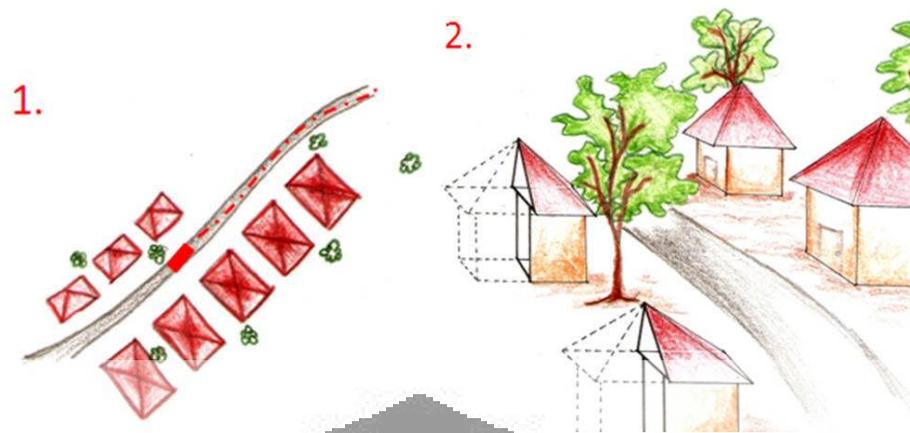


Gambar 3.18 Zoning Universal Studios Hollywood

Sumber : Olahan Pribadi

Pada ilustrasi gambar 3.18 terlihat terdapat 3 pembagian zona yang terdiri dari wahana hiburan, studio *outdoor*, dan studio *indoor*. Namun, yang akan saya bahas pada preseden ini yaitu penerapan ilusi arsitektur pada studio *outdoor*.

Studio *Outdoor* ini berada di ruang terbuka dan digunakan untuk desain *set* yang membutuhkan space yang cukup besar. Salah satu serial TV yang melakukan proses pengambilan gambar di lokasi ini yaitu *Desperate House Wives*. Serial ini menggunakan sejumlah rumah hunian sebagai background set, sehingga diharapkan tercipta nuansa kehidupan bertetangga. Rumah-rumah ini dengan sengaja dibuat dan dibangun menyerupai rumah sungguhan yang berada di suatu pemukiman.



Gambar 3.19 Ilustrasi *Set Desperate House Wives*

1. Site Plan Kompleks Rumah; 2. Perspektif Kompleks Rumah

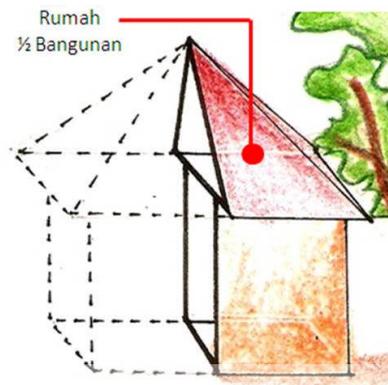
Sumber : Olahan Pribadi



Gambar 3.20 Desain *Set Desperate Housewives*

Sumber : <http://www.flickr.com/photos> & Dokumentasi pribadi

Namun, sesungguhnya desain *set* yang ada memanfaatkan manipulasi arsitektur untuk mendapatkan set sesuai dengan yang diinginkan. Ketika kita menonton tayangannya di layar televisi, kita seolah melihat tayangan melakukan pengambilan gambar pada suatu kawasan kompleks perumahan yang luas. Pada kenyataannya, hanya terdapat sejumlah rumah tak utuh/terpotong. Dengan teknik pengambilan gambar yang kreatif, potongan-potongan rumah tersebut disulap menjadi suatu kawasan kompleks perumahan yang luas.



Gambar 3.21 Ilustrasi Rumah 1/2 Bangunan

Sumber : Olahan Pribadi

Selain itu, studio outdoor ini juga dimanfaatkan sebagai set sejumlah film layar lebar diantaranya *War of the World's*. Set dibuat sungguh-sungguh menyerupai sesuatu yang real, seperti pesawat yang hancur, pesawat dengan ukuran seperti kenyataan. Begitupula bagian interiornya yang dibuat secara detail. Puing-puing bangunan yang terbuat dari bahan sejenis *styrofoam* dibuat menyerupai aslinya dan terlihat nyata.



Gambar 3.22 Movie set from Steven Spielberg's Film *War of the Worlds*.

Sumber : <http://www.universalstudioshollywood.com/>

Ketika pengunjung berada di sekitar *set*, pengunjung benar-benar merasakan seolah sedang berada di lokasi yang menjadi tempat berlangsungnya perang. Suasana semakin terasa nyata, dengan penggunaan spesial efek seperti asap kebakaran. Pengunjung merasa berada dalam suasana yang mencekam dan penuh bahaya.

Penerapan ilusi arsitektur pada studio *outdoor* menunjukkan pemanfaatan ruang yang terbatas secara efektif dalam proses produksi suatu tayangan televisi atau film. Pengolahan berbagai elemen pelengkap dan pendukung *set* diolah secara detail dan pengolahan *finishing* walau tidak semuanya dibuat dengan material sesungguhnya. Semua dilakukan untuk menciptakan suatu ilusi pada *videospace* mampu mengelabui persepsi penonton.

3.3.2. *Movie World Australia*

Sama halnya dengan *Universal Studios Hollywood*, *Movie World Australia* merupakan salah satu tempat pilihan hiburan, namun lokasinya berada di Gold Coast, Queensland, Australia. Di tempat ini juga ditemukan wahana hiburan, serta studio *indoor* dan *outdoor* yang menjadi tempat proses pengambilan gambar suatu tayangan televisi/film. Namun, yang akan saya bahas pada preseden ini adalah penerapan ilusi arsitektur pada studio *indoor*.

Pada bagian studio *indoor* terdapat desain panggung yang dibangun di dalam ruang-ruang berbentuk 'box' putih berukuran besar. Tidak seperti studio *outdoor* yang dapat dengan mudah dilihat dan dinikmati para pengunjung, hanya beberapa bagian studio *indoor* yang dapat dilihat bagaimana aktifitas dan situasi yang terjadi di dalamnya. Sesuai dengan kebutuhan ruangnya, set harus berada di dalam ruangan, tata suara dan tata cahaya diatur agar terkesan bahwa set memiliki privasi.

Desain set yang ada didalam studio *indoor* dibuat secara profesional dan detail. Keadaan didalamnya menggambarkan nuansa yang nyata, tidak terbayangkan bahwa sesungguhnya semua itu adalah buatan.

Gambar 3.23 Kapal *Narnia*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Misalnya pada proses *shooting* film *Narnia*, terlihat pada gambar di atas kapal laut benar-benar dibuat dengan ukuran kapal yang sesungguhnya. Tidak hanya dari segi ukuran, interior, hingga ukiran kulit kapal dibuat secara sungguh-sungguh. Lalu, bebatuan pantai yang besar dan terkesan kuat & kokoh dibuat menyerupai asli. Begitu pula patung, lonceng, hingga lampu-lampu yang ada. Semua itu berhasil menipu penonton karena sebagian besar properties itu hanya dibuat menggunakan bahan sejenis *styrofoam*.

Gambar 3.24 *Properti*

1. Bebatuan laut; 2. Lampu; 3. Lonceng & Patung

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lalu bagaimana dengan air laut dan ombak yang dihadirkan dalam studio *indoor*? Semua itu tidak dihadirkan di dalam studio. Pengambilan gambar kapal beserta interior dan eksteriornya dilakukan terlebih dahulu di lokasi sesungguhnya.

Lalu dengan komputerisasi, set kapal akan digabungkan dengan rekaman laut. Sehingga apa yang kita saksikan pada layar bioskop memperlihatkan kapal yang benar-benar sedang mengarungi lautan samudera.

Pengolahan material ‘palsu’ secara profesional mampu menghasilkan berbagai properti yang seolah terlihat nyata. Pada pembahasan preseden ini terlihat adanya perpaduan antara ilusi arsitektur dalam konteks material yang dipadu dengan rekayasa digital yakni ombak dan air laut. Perpaduan ini akan menghasilkan suatu realitas *videospace* yang juga dapat mempengaruhi persepsi penonton.

3.3.3. *Infinity Attraction*

Merupakan salah satu tempat pilihan hiburan yang terletak di Gold Coast, Queensland, Australia. Tempat ini menawarkan suatu perjalanan hiburan dengan sensasi ruang yang berbeda-beda, seperti yang ditulis pada website (<http://www.infinitygc.com.au>). *“Infinity is a mind-blowing journey into spectacular, futuristic maze like worlds of wonder - an extraordinary series of around 20 multi-sensual environments filled with unique special effects, atmospheric sound fields, ultra groovy music and illusions that appear to go all the way to infinity!”*. Infinity khusus dikembangkan menggunakan perangkat lunak dengan bank komputer yang mengendalikan efek pada masing-masing lingkungan (<http://infinityattraction.blogspot.com>).

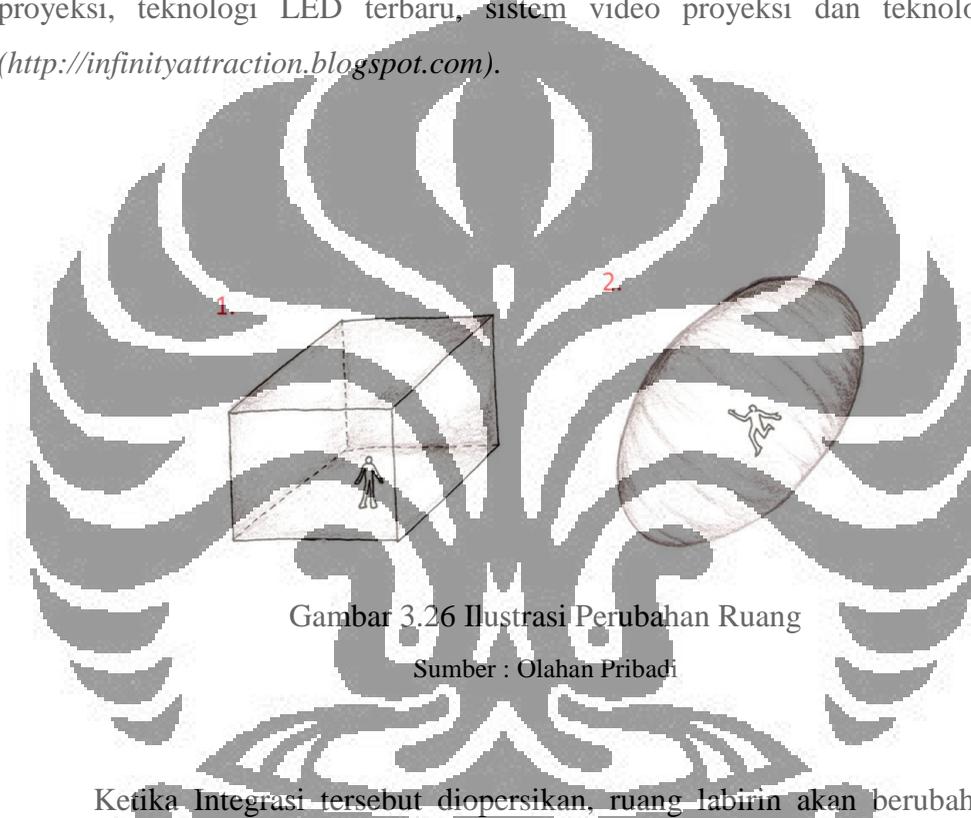


Gambar 3.25 Berbagai Situasi Wahana *Infinity*

1. *Kaleidoscope*; 2. *Maze*; 3. *Magic Zone*

Sumber : <http://www.infinitygc.com>

Infinity mampu menggabungkan kemajuan teknologi dan kreatifitas manusia, sehingga menghasilkan manipulasi dalam arsitektur. Organisasi ruangnya berbentuk seperti labirin dan layar LCD yang disusun dalam rangkaian bidang vertikal, upper horizontal dan lower horizontal, sehingga mampu menciptakan ruang-ruang kompleks dan keluar dari realitas kewajaran. Ruang labirin tersebut mengintegrasikan 'campuran ajaib' dari serat optik, *special translucent finishes*, refleksi internal, pencahayaan inframerah serta ultraviolet, elemen taktil, laser, efek proyeksi, teknologi LED terbaru, sistem video proyeksi dan teknologi suara (<http://infinityattraction.blogspot.com>).



Gambar 3.26 Ilustrasi Perubahan Ruang

Sumber : Olahan Pribadi

Ketika Integrasi tersebut dioperasikan, ruang labirin akan berubah menjadi ruang-ruang baru dan membuat dimensi normatif seolah hilang. Pengunjung seolahmengarungi wahana dengan berjalan kaki dan melalui 20 dunia yang berbeda. Dunia tersebut merupakan lingkungan khusus yang dirancang untuk menantang indera dan membangkitkan respon emosional. Melalui ilusi optik menarik, sentuhan inovatif serta sugesti aroma (<http://infinityattraction.blogspot.com>). Berikut ini adalah beberapa contoh wahana yang ada di *Infinity*, yaitu :

Light Canyon

Ruang-ruang yang tercipta mampu mempengaruhi visualisasi mata, pikiran hingga perasaan para pengunjung *Infinity*. Wahana ini yang seolah-olah

menempatkan pengunjung pada suatu jembatan gantung dengan ketinggian tertentu. Pengunjung benar-benar merasa takut karena efek yang ditimbulkan terasa nyata.

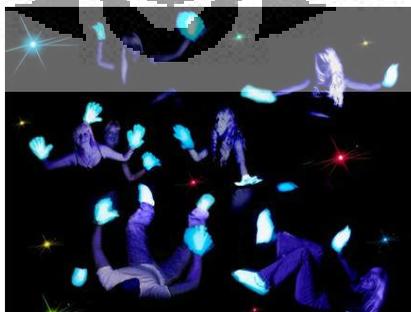


Gambar 3.27 Situasi Wahana *Light Canyon*

Sumber : <http://www.infinitygc.com>

Crazy Wobbly

Pada wahana ini, pengunjung akan merasa seperti berada di ruang angkasa. Mereka berusaha melangkahkan kaki dengan posisi tubuh stabil pada posisi vertikal. Namun, ilusi yang diciptakan benar-benar membuat para pengunjung seolah melayang diantara bintang-bintang tanpa arah. Bintang-bintang tersebut berasal dari ribuan sumber cahaya miniature yang disebut *the electron maze*.

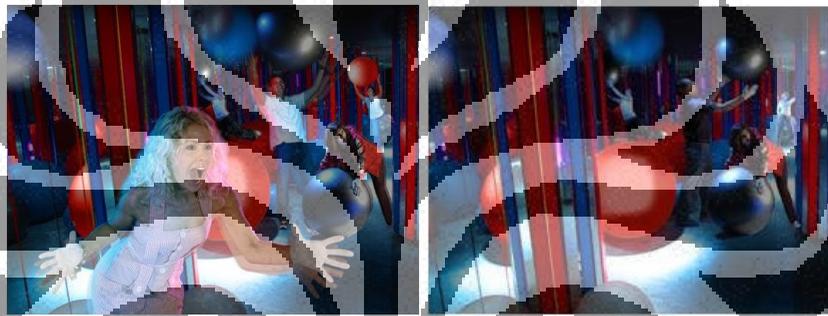


Gambar 3.28 Situasi Wahana *Wobbly Glow*

Sumber : <http://www.infinitygc.com.au>

Tubes Electron

Di tempat ini, pengunjung akan memasuki ruang berisi bola-bola besar yang dapat menghalangi setiap langkah para pengunjung. Pengunjung makin sulit berjalan ketika jumlah dari bola-bola tersebut terlihat banyak sekali sehingga timbul tanda tanya di antara mereka apakah semua bola tersebut adalah sesuatu yang nyata atau virtual.



Gambar 3.29 Situasi Wahana *Tubes Electron*

Sumber : <http://www.infinitygc.com> & <http://national.atdw.com>.

Selain ketiga wahana diatas masih ada 17 wahana unik lainnya. Namun, pada dasarnya pengalaman ruang yg dirasakan di setiap wahana sulit dijelaskan dengan kata-kata. Seperti pernyataan dari salah satu pengunjung yang tertera pada website resmi infinity, "Ketika pelanggan diminta untuk menjelaskan infinity sejumlah orang mengatakan bahwa sulit untuk menjelaskan hal tersebut. Anda hanya perlu mengalaminya." Infinity menjadi pilihan hiburan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Penggabungan antara kemajuan teknologi dan ilusi arsitektur menciptakan tipe hiburan dalam bentuk pengalaman ruang yang atraktif.

Kesimpulan Bab 3

Ugly & extraordinary, ilusi dalam Arsitektur, serta preseden yang diajukan pada pembahasan diatas merupakan hal-hal yang terkait dalam suatu manipulasi arsitektur. *Ugly & extraordinary* merupakan cara penilaian subjektif. Ilusi dalam arsitektur serta beberapa preseden menunjukkan manipulasi dalam arsitektur, walaupun keduanya dalam bentuk yang berbeda penerapan.

Dalam kajian ilusi dalam arsitektur terlihat bahwa teknik-teknik ilusi yang ada merupakan teknik dasar ilusi yang menjadi cikal bakal berkembangnya ilusi di masa depan. Teknik ini terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu dan teknologi yang semakin maju. Teknik pembuatannya yang dahulu harus menggunakan tangan dan keahlian para seniman, kini dapat dibuat oleh siapa saja bahkan dengan bantuan mesin sekalipun. Kajian ini juga menunjukkan bahwa ilusi arsitektur yang diutarakan merupakan ilusi-ilusi dalam bentuk dua dimensi yaitu melalui berbagai teknik melukis. Sedangkan dari studi preseden, dapat ditunjukkan beberapa contoh penerapan manipulasi arsitektur dalam bentuk ruang atau tiga dimensi. Teknik ilusi yang diterapkan merupakan teknik ilusi masa kini, baik berupa manipulasi ruang maupun manipulasi material properti. Selain itu pemanfaatan rekayasa digital yang dapat menciptakan ilusi dan ruang sesuai dengan yang diharapkan.

BAB 4

STUDI KASUS

Diawal pembahasan tulisan ini telah disebutkan bahwa dunia pertelevisian Indonesia kini sangat berkembang pesat, salah satunya adalah Trans TV. Stasiun ini mendapat ijin hak siar pada bulan oktober 1998 dan memulai siaran resmi sejak 15 Desember 2001. Keberadaannya sebagai salah satu televisi swasta nasional sangat diperhitungkan meskipun stasiun TV ini masih tergolong pemain baru industri pertelevisian. Di tahun 2011 ini, lembaga survey AC Nielsen menetapkan Trans TV sebagai stasiun televisi kedua paling banyak ditonton pemirsa setelah RCTI di sepanjang tahun 2010. Ini berarti, Trans TV telah mengalahkan sejumlah seniornya yang sudah terlebih dahulu bergelut di bidang pertelevisian tanah air.

Salah satu kunci kesuksesan Trans TV adalah sebagian besar tayangan yang dimilikinya merupakan *in house production* atau dalam kata lain produk buatan sendiri (tanpa perlu membelinya dengan pihak *production house* lain). Hal inilah yang membuat stasiun berlogo berlian ini mampu menyajikan ragam tayangan yang berbeda, ditambah lagi dengan dukungan para pekerjanya yang sebagian besar adalah tenaga muda yang memiliki ide-ide unik, kreatif, dan inovatif. Pilihan untuk mengedepankan tayangan *in house production* membuat stasiun ini harus benar-benar mengolah apa yang sudah ada (*ekisting*) di lingkungan sekitar dan studio TV sebagai tempat berlangsungnya proses pengambilan gambar.

Trans TV memiliki sejumlah studio TV yang terdiri dari studio real set terstandarisasi, studio virtual, hingga studio tambahan untuk mendukung berbagai aktifitas produksi tayangan. Studio-studio tersebut harus mampu menampung produksi ragam tayangan yang jelas memiliki panggung (*set*) berbeda-beda. Berbagai cara dilakukan oleh perancang panggung untuk merealisasikan panggung sesuai dengan konsep, meskipun dengan segala keterbatasan yang dimiliki studio TV.

4.1. Studio 1 Trans TV (Studio TV *Real Set* sesuai Standar)

Studio 1 merupakan satu-satunya studio Trans TV yang paling memenuhi standar. Studio ini memiliki dimensi 23mx21mx9m dan pernah menjadi studio TV terluas di Asia Tenggara. Studio 1 memiliki ruang pendukung seperti *soundlock*, *cam store*, *lighting store*, *audio store*, ruang *make up*, serta ruang artis dan fasilitas memadai seperti dinding peredam suara serta *rigging lighting*.

Sebelum saya mengunjungi studio 1, studio ini digunakan bergantian untuk *set* tayangan Indonesia Mencari Bakat (IMB) dan tayangan sketsa komedi bertajuk Studio 1. Hal ini membuat studio 1 harus memiliki pembagian jadwal *set up* desain *set* agar kedua *set* tayangan ini dapat terbangun tepat waktu. Hari rabu pagi merupakan jadwal *set up* panggung untuk tayangan IMB, Sabtu-Minggu berlangsungnya tayangan IMB, dan Minggu malam pembongkaran *set* IMB. Senin pagi merupakan jadwal *set up* panggung untuk tayangan sketsa komedi Studio 1, sekaligus hari proses pengambilan gambar (*shooting*), dan pembongkaran *set*.

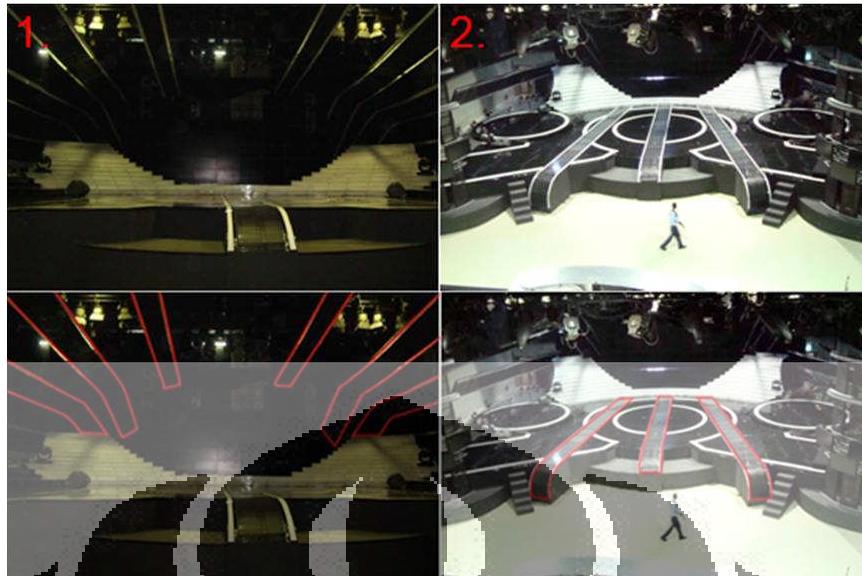
Melihat keadaan ini, ruangan studio 1 benar-benar diusahakan agar dapat berfungsi dengan efektif dan fleksibel sehingga mampu mengakomodir sejumlah produksi tayangan Trans TV. Pada pertengahan 2010, studio ini sempat mengakomodir 3 tayangan sekaligus dalam waktu 1 minggu. Namun, ketika saya berkunjung pada akhir agustus 2010, studio ini hanya diperuntukkan untuk tayangan IMB, karena tayangan lain yang juga menggunakan ruangan ini sudah memiliki banyak *stock episode* (rekaman) untuk beberapa minggu ke depan.

Indonesia Mencari Bakat (IMB) merupakan tayangan talent show yang kini menjadi program unggulan Trans TV. Pengisi acara, konsep pertunjukkan, hingga desain *set* dipersiapkan secara matang. Semua ini dilakukan demi menarik perhatian seluruh pemirsa televisi. Desain *set* memiliki konsep yang megah dan spektakuler sesuai dengan konsep acaranya yang ingin menciptakan kesan *from zero to hero* (*talent show* lekat dengan hal ini).

Desain set tayangan *talent show* biasanya berada di dalam auditorium/hall besar seperti tayangan *Indonesian Idol* (RCTI) yang selalu menggunakan Balai Sarbini/*Central Park* sebagai tempat digelarnya acara tersebut. Hal ini mampu menciptakan desain set yang spektakuler dalam artian *set* luas, besar, serta megah dan dengan penonton yang ramai.

Namun, Trans TV menggunakan studio 1 sebagai tempat digelarnya acara IMB yang notabene memiliki kapasitas yang jauh lebih kecil dibandingkan dengan publik auditorium seperti JaCC, Balai Sarbini, atau *Central Park*. Pada kenyataannya, IMB tetap dapat menampilkan tayangan televisi yang spektakuler dengan desain *set* yang besar dan megah serta penonton yang ramai. Hal ini dapat terjadi akibat adanya teknik pengambilan gambar yang kreatif dan keterlibatan manipulasi arsitektur pada elemen kualitas ruang pada desain set.

Pada set terdapat sejumlah bidang memanjang yang membentuk perspektif dari tengah panggung dan semakin terbuka lebar menuju mata para penonton. Hal ini menciptakan kesan yang luas dan lega bagi siapa saja yang melihatnya. Bidang-bidang ini merupakan bentuk perkembangan dari bersatunya sejumlah garis horizontal dan vertikal. Seperti yang telah dibahas pada bab 3 bahwa garis tidak selalu hanya dekoratif, kadang-kadang mereka mempengaruhi cara mata anda memandang benda, membuat mereka terlihat lebih kecil atau besar.



Gambar 4.1 Desain Set IMB dengan Bidang-bidang LCD Memanjang yang Membentuk Perspektif

1. Terpasang pada bagian langit-langit; 2. Terpasang pada bagian lantai

Sumber : Dokumentasi Pribadi

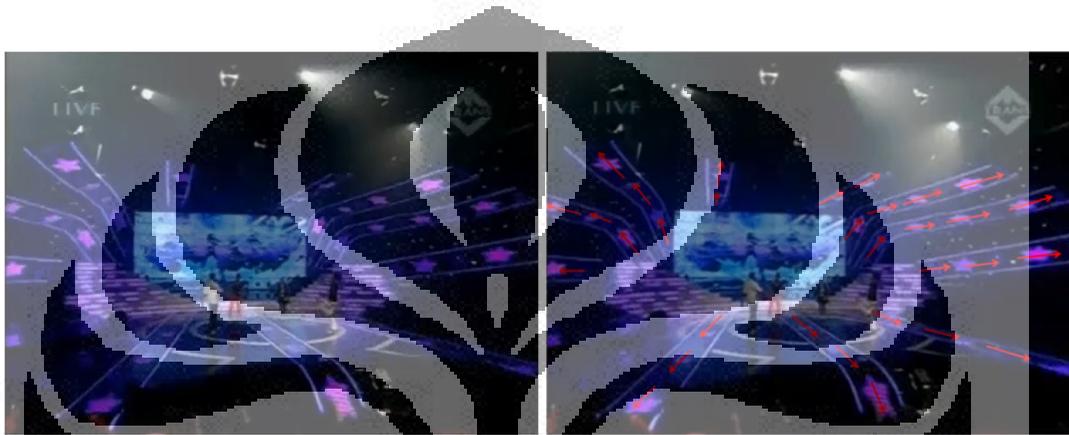
Bidang-bidang memanjang terbuat dari layar LCD yang terdiri dari ratusan lampu-lampu kecil. Ketika dihidupkan, lampu-lampu tersebut mampu menciptakan berbagai gambar dan motif dengan berbagai warna seperti yang telah dibahas pada bab 3.



Gambar 4.2 Bidang-bidang LCD Memanjang yang Terdiri dari Ratusan Lampu Kecil

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Set panggung semakin terlihat lebih luas, ketika bidang-bidang LCD yang memanjang menampilkan gambar atau motif yang bergerak dari arah dalam panggung menuju mata para penonton (arah gerak mengikuti panah ilustrasi gambar dibawah ini). Selain menciptakan kesan lebih luas, efek tersebut juga menciptakan efek kedalaman tersendiri pada desain set.



Gambar 4.3 Motif Bintang yang Bergerak (Arah Gerak Mengikuti Panah)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar dan motif yang hadir pada layar LCD mampu mempengaruhi persepsi penonton atas desain set yang ada. Persepsi tersebut dapat berupa kesan set yang terlihat lebih luas, sempit, tinggi, pendek, eksklusif, mewah, dll. Seperti yang terlihat pada gambar set di bawah, desain set yang sama akan menciptakan tampilan yang berbeda ketika layar bidang LCD menampilkan gambar/motif yang berbeda.



Gambar 4.4 Bidang-bidang LCD dengan Berbagai Motif dan Gambar

1. Gradasi Warna; 2. Garis Kotak-kotak; 3. Lingkaran-lingkaran

Sumber : <http://www.youtube.com>

Pada gambar diatas terlihat desain set yang dihiasi Bidang LCD dengan motif gariskotak-kotak membuat set terkesan lebih luas dibandingkan dengan set yang dihiasi Bidang LCD dengan motif lingkaran-lingkaran.

Selain gambar dan motif, warna adalah salah satu faktor yang mampu mempengaruhi kesan yang diciptakan oleh suatu set. Seperti pada gambar set dibawah ini, desain set dan gambar/motif yang ditampilkan adalah sama yang berbeda yaitu dari sisi warna, terlihat warna yang lebih cerah (kuning) menciptakan kesan panggung yang jauh lebih megah dan luas seperti yang telah dibahas pada bab 2.



Gambar 4.5 Bidang-bidang LCD dengan Berbagai Warna

1. Warna Kuning; 2. Warna Merah

Sumber : <http://www.youtube.com>

Selain desain set, keberadaan penonton menjadi unsur yang penting untuk menghadirkan tayangan yang spektakuler. Namun, bangku penonton yang tersedia pada studio 1 memiliki daya tampung yang sangat terbatas. Sedangkan tayangan IMB membutuhkan penonton yang ramai dan atraktif untuk membuat acaranya menjadi lebih hidup.



Gambar 4.6 Jumlah Bangku Penonton yang Terbatas

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Akhirnya tim kreatif mencari jalan untuk memenuhi hal-hal tersebut. Diantaranya pada teknik pengambilan gambar, kamera mengambil gambar hanya pada titik-titik tertentu (misal kotak merah pada gambar 4.7), hasilnya terlihat di layar televisi bahwa tayangan IMB memiliki jumlah penonton studio yang tinggi.



Gambar 4.7 Pengambilan Gambar Penonton pada Titik Tertentu

Sumber : Dokumentasi Pribadi & <http://www.youtube.com>

Perlakuan lainnya agar menciptakan kesan meriah, yaitu pada pemberian efek pada *soundsystem*. Musik-musik yang akrab ditelinga hingga suara tepuk tangan/tertawa adalah efek suara yang sering digunakan agar tayangan dapat terkesan lebih hidup.

4.2. Studio 2 Trans TV (Studio TV *Real Set* tidak sesuai Standar)

Studio 2 merupakan studio Trans TV yang kurang memenuhi standar dari sisi dimensi yang notabene memiliki ukuran lebih kecil dari studio 1. Namun, studio ini memenuhi standar apabila dilihat dari sisi ketersediaan ruang pendukung (ruang *soundlock*, *cam store*, *lighting store*, *audio store*, ruang *make up*, serta ruang artis) dan kelengkapan fasilitas (dinding peredam suara serta *rigging lighting*).

Pada saat saya berkunjung, studio ini sedang dalam keadaan tidak memiliki kegiatan produksi tayangan. Namun, saya menemukan sejumlah peserta tayangan IMB yang menggunakan studio ini untuk berlatih. Kemudian pada hari berikutnya, saya melihat studio ini sedang digunakan sebagai studio virtual ‘dadakan’ untuk proses pengambilan gambar tayangan adzan. Akhirnya, pada studio ini dipasang *green screen* sementara untuk mendukung proses pengambilan gambar.



Gambar 4.8 Keadaan Studio 2

1. Dimanfaatkan sebagai Tempat Latihan; 2. Dimanfaatkan sebagai *Set* Virtual ‘Dadakan’

Sumber : <http://www.youtube.com>

Pada hari keempat, studio 2 sudah memiliki aktifitas lain, studio ini sedang dipersiapkan untuk set tayangan Saatnya Kita Sahur (SKS). Tayangan ini akan tayang setiap hari selama bulan Ramadhan sehingga set yang dibangun merupakan set 'pantek' yakni set yang tidak akan dibongkar dalam jangka waktu tertentu.

Saatnya Kita Sahur (SKS) merupakan tayangan spesial Ramadhan yang hadir menemani waktu sahur setiap hari. Tayangan ini tergolong dalam genre komedi dan memiliki desain set yang seolah menggambarkan suatu kompleks pertokoan. Kompleks tersebut dipenuhi oleh para pedagang serta para pembeli/pengunjung yang diperankan oleh para pengisi acara (artist).



Gambar 4.9. *Set* Pertokoan

Sumber : <http://www.youtube.com/watch?v=uakg6oj90bI>

Ketika, pemirsa menyaksikan SKS melalui layar tv, tayangan ini seolah benar-benar melakukan proses pengambilan gambar (*shooting*) pada suatu kompleks pertokoan yang nyata/*real*, pada kenyataannya pengambilan gambar dilakukan didalam studio TV yang jelas secara dimensi memiliki ukuran yang tidak besar.

Set pertokoan dibuat dengan cara hanya membuat pada bagian tampak depan (fasad) pertokoan, bagian tersebut diolah secara detail dan finishing yang baik. Sedangkan, bagian lain seperti bagian belakang bangunan tidak dibuat, hal ini akan terlihat apabila melihat set dari sisi belakang, terlihat hanya terdapat setengah bagian dari bangunan pertokoan (terpotong). Trik pembangunan set seperti ini mampu

menghemat space, set pertokoan yang seharusnya berada di ruang luas atau outdoor ternyata bisa dibangun didalam studio TV.

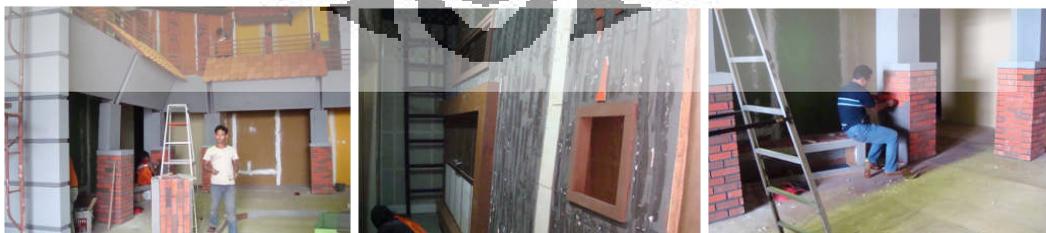


Gambar 4.10 Set Pertokoan yang Ternyata Hanya Dibuat Setengah Bagian

1. Proses Pembuatan; 2. Perakitan Kerangka; 3. *Finishing*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Trik pembuatan set seperti ini mengingatkan saya pada pembuatan set untuk tayangan drama *Desperate Housewives* di Universal Studios Hollywood yang dalam pembuatan desain setnya memanfaatkan manipulasi arsitektur untuk mendapatkan set sesuai dengan yang diinginkan seperti dijelaskan pada bab 3. Set pertokoan mengalami pemberian detail dan *finishing* yang baik. Namun, sejumlah detail dibuat tidak berdasarkan material sesungguhnya, misalnya dinding bata yang hanya dibuat dengan potongan-potongan Styrofoam yang diolah menyerupai tampilan batu bata lalu ditempel pada papan triplek yang dalam hal ini memiliki peran sebagai dinding.



Gambar 4.11 Detail Batu Bata yang Ternyata Hanya Terbuat dari *Styrofoam*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada bagian interior, sejumlah furniture seperti lemari pasokannya berasal dari pihak sponsor dan ada pula interior yang sengaja dibuat seperti papan pengumuman (pada gambar dibawah). Furniture dan properties yang dibuat menggunakan material yang tidak sesungguhnya. Material seperti kayu balsa dan styrofoam biasanya dimanfaatkan dan diolah hingga menyerupai furniture dan properties asli.



Gambar 4.12 *Interior*

1. *Furnitur* Buatan; 2. *Furnitur* Asli dari Sponsor

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Keberadaan interior seperti ini membuat set pertokoan menjadi semakin terlihat real. Tayangan SKS pun menjadi lebih hidup karena nuansa pertokoan yang sesungguhnya benar-benar hadir.

4.3. Studio 3 Trans TV (*Studio TV Real Set* tidak sesuai Standar)

Studio 3 merupakan studio TV *real set* terkecil yang dimiliki Trans TV dan tidak sesuai standar. Studio ini memiliki kelengkapan fasilitas memadai seperti dinding peredam suara serta *rigging lighting* dan memiliki ruang pendukung seperti *soundlock*, *cam store*, *lighting store*, *audio store*, namun untuk ketersediaan ruang *make up* serta ruang artis, studio 3 menggunakan ruang pendukung yang dimiliki oleh studio 1 dan studio 2.

Studio 3 menjadi studio yang diperuntukkan untuk set tayangan *talk show Online*. Tayangan ini tayang hampir setiap hari yakni senin-jumat, maka dari itu *set* pantek juga diterapkan pada studio ini.

Online merupakan tayangan *talk show* ringan oleh sejumlah *public figure* di setiap episodenya. Karena itu, tayangan ini mengangkat konsep ruang tamu yang notabene lekat sebagai ruang berbincang-bincang bagi siapa saja yang datang berkunjung. Di Indonesia, hampir seluruh hunian memiliki ruangan ini karena sesuai dengan adat budaya penduduknya yang senang menjalin silaturahmi. Karena itu, desain set yang ada menggambarkan ruang tamu. Jendela/sekat berlubang yang menunjukkan keberadaan ruang makan dan pintu masuk utama suatu hunian, membuat desain *set* seolah terlihat seperti ruang tamu sesungguhnya. Atmosfer atau suasana ruang tamu sungguhan makin terasa ketika para artis/*public figure* berperan sebagai tamu dan host serta *co-host* memiliki peran sebagai tuan rumah.



Gambar 4.13 Desain Set Tayangan *Online*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ruang makan yang terlihat pada sekat jendela ruang tamu hanyalah berupa poster bergambar ruang makan dengan interior meja dan kursi khas ruang makan. Namun, setiap orang yang melihatnya akan memiliki persepsi bahwa ada ruang makan yang terletak bersebelahan dengan ruang tamu yang dipakai sebagai tempat proses pengambilan gambar.



Gambar 4.14 Poster Berisi Ruang Makan yang Terlihat Melalui Sekat Jendela

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ketika pintu masuk utama dibuka maka akan terlihat pemandangan perumahan di sekitar lingkungan hunian. Hal ini benar-benar menciptakan persepsi bahwa ruang tamu berada didalam suatu lingkungan hunian sebagai cermin kehidupan bertetangga. Sama halnya dengan ruang makan, pemandangan perumahan sebenarnya hanya terbuat dari poster menggambarkan sejumlah unit rumah lengkap dengan jalan raya didepannya.



Gambar 4.15 Keadaan Sekitar Pintu Masuk

1. Pintu Masuk; 2. Ketika Terdapat Tamu Datang; 3. Poster diletakkan di depan Pintu

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.16 Poster Berisi Rumah-rumah di Sekitar Hunian

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Poster yang berisi gambar ruang makan dan lingkungan perumahan berfungsi untuk mempengaruhi persepsi penonton seperti apa yang telah diceritakan pada paragraf sebelumnya dan hal ini seperti penerapan teknik ilusi *Trompe L'oeil – Illusionism* yang telah di bahas pada bab 3. Namun bedanya poster ini dibuat tidak dari suatu lukisan tangan tetapi dari hasil cetakan suatu foto perspektif. Dengan kata lain penerapan ilusi seperti ini masih digunakan walaupun melalui proses pembuatan yang berbeda.

Tayangan *online* juga dilengkapi oleh penonton yang berfungsi untuk meramaikan suasana seperti tertawa atau dalam bentuk ‘celetukan’ yang menggelitik. Namun, studio yang digunakan tidak memungkinkan untuk menyediakan ruang untuk para penonton studio dalam jumlah besar. Akhirnya penonton tak lebih dari 10 orang tetap dihadirkan dan diletakkan pada suatu sudut studio. Melalui ilusi studio mampu membuat seolah terdapat banyak penonton.

4.4. Studio 5 Trans TV (Studio TV *Virtual Set*)

Studio 5 merupakan studio yang sangat berbeda dengan studio Trans TV lainnya, baik dari segi ukuran dimensi ruang hingga teknologi yang digunakan. Studio *virtual* adalah sebutan untuk studio ini karena didalamnya terdapat penerapan teknologi *green screen*.

Green screen atau layar hijau menjadi *background* para pengisi acara saat proses pengambilan gambar. Layar hijau tersebut akan berubah menjadi suatu desain *set* ketika tayangan disaksikan melalui layar televisi. Hal ini berarti terdapat pemanfaatan rekayasa *digital* untuk membuat *set* seolah terlihat nyata.

Studio *virtual* hanya membutuhkan ruangan yang tidak terlalu besar dan dapat mengakomodir lebih dari 5 acara sekaligus dalam 1 hari. Dengan kata lain, studio jenis ini tidak menghabiskan banyak ruang sehingga meminimalisir kemungkinan kekurangan ruang studio tv. Selain itu, *set* virtual memiliki biaya produksi yang rendah sehingga sangat berguna untuk tayangan berita dan informasi yang notabene hanya membutuhkan *set* sederhana. Namun, selain keuntungan-keuntungan tersebut terdapat alasan lain terkait selera, karena sebagian produser lebih menyukai tampilan *set* virtual dalam tayangan yang ia produksi.

Ketika saya mengunjungi studio ini, proses pengambilan gambar yang sedang berlangsung yaitu tayangan Insert Pagi. Kedua pembawa acara yang ada saat itu benar-benar beraksi dengan background layar hijau tanpa real set seperti yang ada pada studio lainnya.



Gambar 4.17 *Virtual Set*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Namun, para pengisi acara harus menentukan posisi sesuai kamera sebelum proses pengambilan gambar dimulai. Seperti yang terlihat pada gambar dibawah, pembawa acara sudah bersiap-siap pada suatu posisi walaupun proses pengambilan gambar belum dimulai (terlihat pada layar kamera, background pengisi acara masih berwarna hijau).



Gambar 4.18 Tampilan *Background* saat Proses Pengambilan Gambar Belum Dimulai

1. Pengisi Acara Bersiap Pada Suatu Titik Posisi; 2. Pada Layar Kamera

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ketika proses pengambilan gambar dimulai, secara otomatis komputer akan mengubah tampilan layar hijau menjadi *background* set yang terlihat nyata. Tampilan background yang dihasilkan pada tayangan *Insert Pagi* adalah jendela kaca

besar yang memberikan pemandangan perkotaan. Set virtual terlihat nyata dan para penonton yang melihat tidak menyadari bahwa background tersebut hanyalah virtual set.



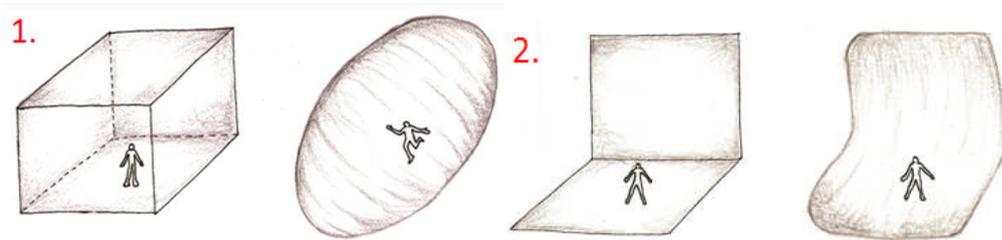
Gambar 4.19 Tampilan *Background* saat Proses Pengambilan Gambar Telah Dimulai

1. Pengisi Acara Bersiap Pada Suatu Titik Posisi; 2. Pada Layar Kamera; 3. Pada layar TV

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Namun, adakalanya konsep desain virtual *background* yang dihasilkan tidak berbentuk ruang tiga dimensi. Misalnya, pada tayangan *Insert Siang* yang menampilkan background berbentuk bidang dua dimensi atau seperti tampilan Foto/Poster. Namun, hal yang jelas bahwa virtual set selalu berusaha menampilkan sesuatu yang nyata layaknya tampilan pada *real set*.

Penerapan teknologi *green screen* identik dengan penerapan teknologi pada *infinity attraction*. Perbedaan terletak pada jenis teknologi yang digunakan. Teknologi *green screen* menggunakan layar hijau untuk menghasilkan *set* virtual sedangkan *infinity attraction* yang menggunakan layar LCD untuk menghasilkan ruang-ruang baru. Keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menghasilkan suatu ruang ilusi yang terlepas dari realitas.



Gambar 4.20 Ilustrasi Perubahan Ruang
 1. Pada *Infinity Attraction* 2. Pada *Virtual Set*
 Sumber : Olahan Pribadi

Selain perbedaan pada jenis teknologi, perbedaan lainnya terletak pada bagian dimensi yang terolah. Pada *infinity attraction* seluruh bagian dimensi merupakan bagian yang terolah, layar LCD menjadi bidang Vertikal, Upper Horizontal dan Lower Horizontal, yang mampu menciptakan ruang-ruang kompleks (<http://infinityattraction.blogspot.com>). Sedangkan pada *virtual set* hanya bagian dimensi yang menjadi background dan lantai yang akan terolah.

4.5. Studio 7 Trans TV (Studio TV *Real Set* tidak sesuai Standar)

Studio 7 merupakan studio Trans TV yang tergolong sebagai studio tambahan. Hal ini terlihat pada posisinya yang berada di luar gedung utama Trans Corp. Selain itu studio ini menggunakan fasilitas dinding peredam suara dengan material seadanya. Namun, studio ini tetap memiliki ruang pendukung seperti *soundlock*, *cam store*, *lighting store*, *audio store*, ruang *make up*, serta ruang artis dan fasilitas *rigging lighting* memadai.



Gambar 4.21 Pemanfaat Wadah Telur sebagai Dinding Peredam

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada saat mengunjungi studio ini, saya melihat set desain yang telah terpasang untuk tayangan musik *Derings*. Tayangan ini hadir setiap hari secara live, sehingga desain set dibangun dengan sistem set pantek. *Derings* merupakan tayangan musik dan variety show yang memiliki konsep desain *set* seperti panggung konser musik. Panggung seperti itu biasanya berada di luar ruangan (*outdoor*) atau pada hall besar seperti JaCC, karena sudah pasti acara musik akan memiliki penonton yang ramai (fans para penyanyi/band) sehingga dibutuhkan ruang yang luas baik untuk panggung para pengisi acara maupun tempat para penonton.



Gambar 4.22 Keadaan Desain Set *Derings*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ketika saya mengunjungi set tayangan *Derings*, tayangan ini terlihat memiliki desain set yang sangat kecil dan terkesan sempit. Ruang untuk penonton yang sering terlihat pada layar televisi seolah tidak tersedia. Apabila melihat sisa ruang yang berada di depan set, terkesan ruang yang ada hanya mampu menampung para pekerja kreatif seperti juru kamera.



Gambar 4.23 Sisa Ruang Depan Panggung yang Sangat Terbatas (Wilayah Berwarna Biru)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Namun, ketika menonton tayangan di layar televisi, tampilan desain set tampak lebih luas dan besar dibandingkan dengan apa yang ada sesungguhnya. Penonton studio pun terlihat ramai. Keadaan ini membuat tayangan *Derings* seolah digelar di atas panggung konser yang besar dan dengan penonton yang ramai.



Gambar 4.24 Desain Set *Derings* yang Terlihat Besar dan Ramai

Sumber : <http://www.youtube.com>

Ketika diperhatikan lebih lanjut, ternyata desain *set* tayangan *Derings* menggunakan bidang-bidang perspektif yang terpasang pada bagian *background* dan lantai set. Bidang-bidang ini tanpa disadari membuat set seolah memiliki kedalaman tersendiri sehingga menciptakan kesan besar dan luas. Bidang-bidang tersebut merupakan bentuk perkembangan gabungan garis horizontal dan vertikal. Hal ini sesuai pendapat Nigel Rodgers (1998) bahwa garis-garis tidak selalu berfungsi dekoratif, namun juga mempengaruhi cara manusia memandang objek.



Gambar 4.25 Bidang-bidang Perspektif yang Terpasang pada *Background* & Lantai

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sedangkan penonton diletakkan di titik-titik tertentu sehingga dapat menghalangi pengambilan gambar oleh kamera. Hasilnya tercipta tayangan yang seolah memiliki banyak penonton (terlihat dari tangan dan kepala yang menutupi sebagian layar televisi).

4.6. Studio 8 Trans TV (Studio TV Real Set tidak sesuai Standar)

Sama halnya dengan studio 7, studio 8 merupakan studio Trans TV yang tergolong sebagai studio tambahan. Hal ini terlihat pada posisinya yang berada di

luar gedung utama Trans Corp. Walaupun studio ini menggunakan fasilitas dinding peredam suara dengan material seadanya. Studio ini tetap memiliki ruang pendukung seperti *soundlock*, *cam store*, *lighting store*, *audio store*, ruang *make up*, serta ruang artis dan fasilitas *rigging lighting* yang memadai.

Pada saat saya mengunjungi studio ini, studio ini sedang dalam proses shooting tayangan *Missing Lyrics* secara live. Tayangan ini hadir hampir setiap hari yaitu senin-jumat sehingga set pantek juga diterapkan pada studio ini

Missing Lyrics merupakan tayangan kuis & game show yang memiliki kaitan erat dengan musik. Walaupun tergolong acara kuis, soal-soal yang diberikan umumnya seputar dunia musik seperti lirik dan judul. Desain *setnya* menggabungkan 2 konsep tayangan yang berbeda yaitu sisi yang berisi podium peserta kuis dan bagian tengah set yang menjadi tempat performance para pengisi acara.



Gambar 4.26 Desain Set *Missing Lyrics*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada set terdapat bagian elemen penyusun ruang yang cukup menarik perhatian yaitu desain set dengan banyak dekorasi berupa tulisan/font. Dekorasi

tersebut terletak pada tulisan besar 'MISSING LYRICS' pada bagian tengah set dan running teks elektronik pada kedua belah sisi set.



Gambar 4.27 *Running Teks* Elektronik

1. Sisi Sebelah kiri; 2. Sisi Sebelah Kanan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Namun, peletakkan posisi *running teks* elektronik tidak menghadap ke arah penonton dan kamera (terlihat pada gambar 4.25). Hal ini membuat penonton sulit membaca apa yang dituliskan didalamnya dan hanya dapat membacanya dari posisi tertentu.



Gambar 4.28 Bidang Lengkung *Running Teks* Elektronik

1. Pada Bagian Dalam, atas = melengkung ke dalam dan bawah melengkung ke luar;
2. Pada Bagian Dalam, atas = melengkung ke luar dan bawah melengkung ke dalam

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Running teks elektronik sesungguhnya memiliki dasar berupa bidang yang membentuk lengkungan-lengkungan. Ketika bidang *running* teks pada posisi bagian dalam melengkung ke arah luar akan membuat penonton lebih mudah membacanya. Namun, tampaknya lengkungan-lengkungan yang ada hanya memiliki maksud estetis, terlihat pada gambar diatas bidang bagian dalam tidak semuanya melengkung ke arah luar.

Melihat keadaan tersebut, sesungguhnya teknik ilusi anamorphosis dapat diterapkan dalam teknik pembuatan dekorasi teks/font. Karena pada teknik ilusi tersebut di dalam prosesnya melibatkan distorsi gambar dan karya yang tercipta terlihat indah ketika dilihat dari suatu titik tertentu (Apollo Spiliotis, 2008). Ketika diterapkan pada posisi yang tepat, maka dekorasi *font*/teks yang posisinya tidak strategis manusia mata manusia/kamera akan tampak lebih baik dan informasi yang terkandung dalam dekorasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Melihat keadaan panggung (set) yang terbangun didalam studio Trans TV seperti apa yang telah diulas didalam studi kasus, ditemukan adanya penerapan dan penggunaan ilusi arsitektur dengan cara yang berbeda. Pada bab 3 terdapat kajian pustaka yang berasal dari ilmu-ilmu ilusi arsitektur yang mengarah pada teknik ilusi masa lampau yang dapat mengalami perkembangan dan preseden yang mengarah pada teknik ilusi berupa manipulasi ruang panggung, property panggung serta pemanfaatan teknologi digital.

Kesimpulan Bab 4

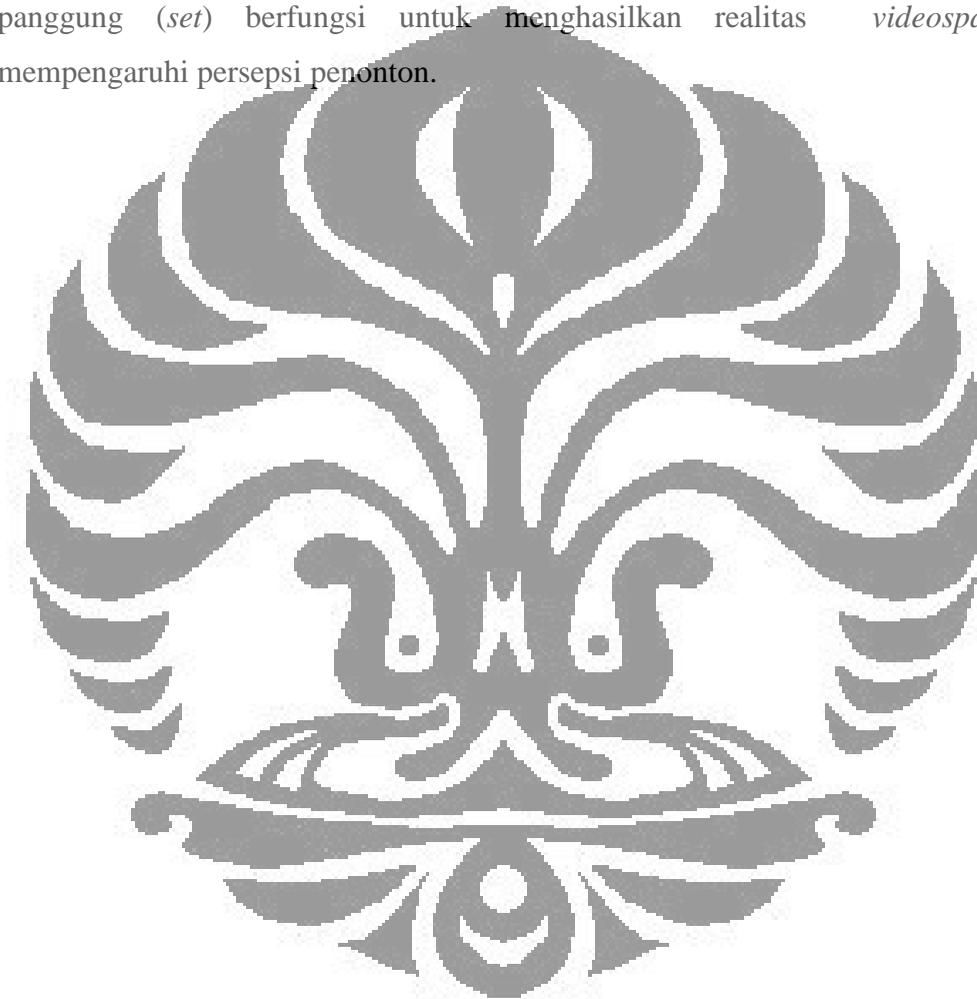
Studio Trans TV menerapkan desain panggung dalam proses produksi tayangan TV. Panggung mewadahi konsep desain yang berbeda-beda sesuai dengan konsep ragam tayangan. Pada analisis kasus, terlihat adanya penerapan ilusi arsitektur yang disuntikkan terhadap desain panggung. Berikut ini adalah tabel yang berisi nama dan jenis studio yang memiliki keterkaitan dengan konsep panggung serta ilusi yang diterapkan :

Tabel Ilusi yang Diterapkan pada Analisis Kasus

Nama Studio	Jenis Studio	Konsep Panggung	Ilusi Arsitektur yang Diterapkan
Studio 1	Real Set	Spektakuler, from zero to hero	Ilusi dasar, dua dimensi → tiga dimensi
Studio 2	Real Set	Pertokoan	Ilusi modern, tiga dimensi
Studio 3	Real Set	Ruang Tamu	Ilusi dasar, dua dimensi
Studio 5	Virtual Set	Jendela Pemandangan Perkotaan	Ilusi modern, dua dimensi
Studio 6	Real Set	Panggung Konser Musik	Ilusi dasar, dua dimensi → tiga dimensi
Studio 7	Real Set	Podium + Panggung Musik	Ilusi dasar, dua dimensi → tiga dimensi

Sumber : Olahan Pribadi

Studi kasus menunjukkan penerapan ilusi arsitektur terhadap desain panggung (*set*) dengan teknik ilusi yang berbeda-beda. Panggung pada studio 1, 6, dan 7 menerapkan ilusi teknik dasar dan penciptaan ilusi melalui ruang tiga dimensi yang berasal dari perkembangan ruang dua dimensi. Panggung pada studio 3 menerapkan ilusi teknik dasar dan penciptaan ilusi melalui ruang dua dimensi. Panggung pada studio 2 dan 5 menerapkan ilusi teknik modern dan penciptaan ilusi melalui ruang tiga dimensi. Semua jenis ilusi arsitektur yang diterapkan pada desain panggung (*set*) berfungsi untuk menghasilkan realitas *videospace* dan mempengaruhi persepsi penonton.



BAB 5

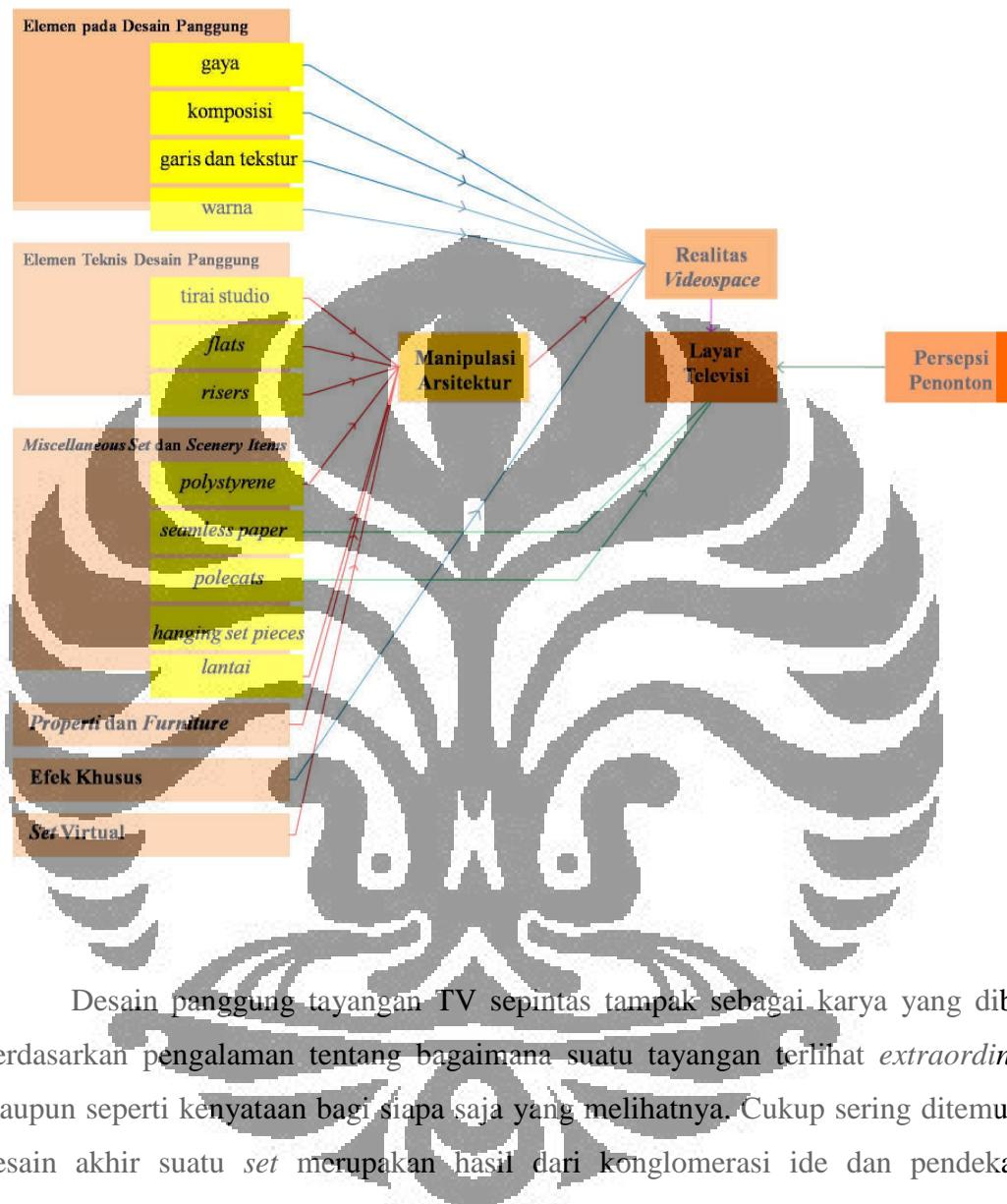
KESIMPULAN

Manipulasi arsitektur termasuk di dalamnya *ugly extraordinary* dan ilusi arsitektur sudah mulai ada sejak jaman dahulu. Hingga saat ini manipulasi arsitektur masih sering digunakan dalam keseharian untuk menghasilkan suatu karya, walaupun dalam penggunaannya dan penerapannya dapat dilakukan secara sadar atau tidak sadar (tidak disengaja).

Sejak awal kehadirannya, teknik ilusi arsitektur memang dibuat dengan niat untuk menghasilkan tipuan mata manusia yang pada akhirnya mempengaruhi visualisasi, pikiran dan kesan yang ditampilkan. Teknik-teknik ilusi tersebut juga diterapkan pada *set* tayangan TV untuk mampu mempengaruhi persepsi visualisasi para penonton yang menyaksikan melalui layar TV.

Teknik ilusi diterapkan pada desain panggung tayangan TV dengan menggunakan tirai studio, *flats*, *risers*, *polystyrene*, lantai, *properti* serta *furnitur*, dan *set* virtual. Untuk menciptakan realitas *video space* pada tayangan TV elemen-elemen tersebut perlu didukung elemen lain seperti gaya, komposisi, garis, tekstur, warna, *hanging set pieces*, dan efek khusus. Selain memiliki peran membantu menciptakan realitas *videospace*, elemen-elemen tersebut memiliki peran pendukung yang bersifat teknis. Agar tayangan TV mampu mempengaruhi persepsi para penonton, seluruh elemen pembangun desain panggung harus saling berpadu satu sama lain, termasuk elemen yang hanya memiliki fungsi teknis seperti *seamless paper* dan *polecats*. Berikut ini adalah bagan yang menggambarkan keterkaitan antara seluruh elemen pembangun desain panggung dengan manipulasi dalam arsitektur sehingga menciptakan realitas *video space* yang akhirnya mampu mempengaruhi persepsi penonton :

Bagan Produksi Tayangan Televisi



Desain panggung tayangan TV sepiantas tampak sebagai karya yang dibuat berdasarkan pengalaman tentang bagaimana suatu tayangan terlihat *extraordinary* ataupun seperti kenyataan bagi siapa saja yang melihatnya. Cukup sering ditemukan desain akhir suatu *set* merupakan hasil dari konglomerasi ide dan pendekatan berbagai sumber.

Selain itu desain set dibangun hanya berdasarkan konsep tayangan TV, sehingga sebagian desain panggung masih terlihat sederhana. Padahal apabila teknik-teknik ilusi arsitektur yang ada dipelajari, diterapkan kemudian dikembangkan bukan tidak mungkin dapat dihasilkan suatu desain panggung yang tidak biasa atau *extraordinary*.

Selain menciptakan suatu keindahan, ilusi arsitektur juga dapat menutupi kekurangan yang ada pada desain set yang terbangun didalam studio TV. Segala keterbatasan studio berusaha diatasi melalui teknik ilusi. Tampilan yang muncul di layar TV dilihat penonton tanpa menyadari bahwa apa yang dilihat adalah hasil ilusi arsitektur. Namun, sebaik atau sebagus apapun suatu desain panggung bukan berarti dapat menutupi kekurangan pada bidang lain suatu tayangan TV.

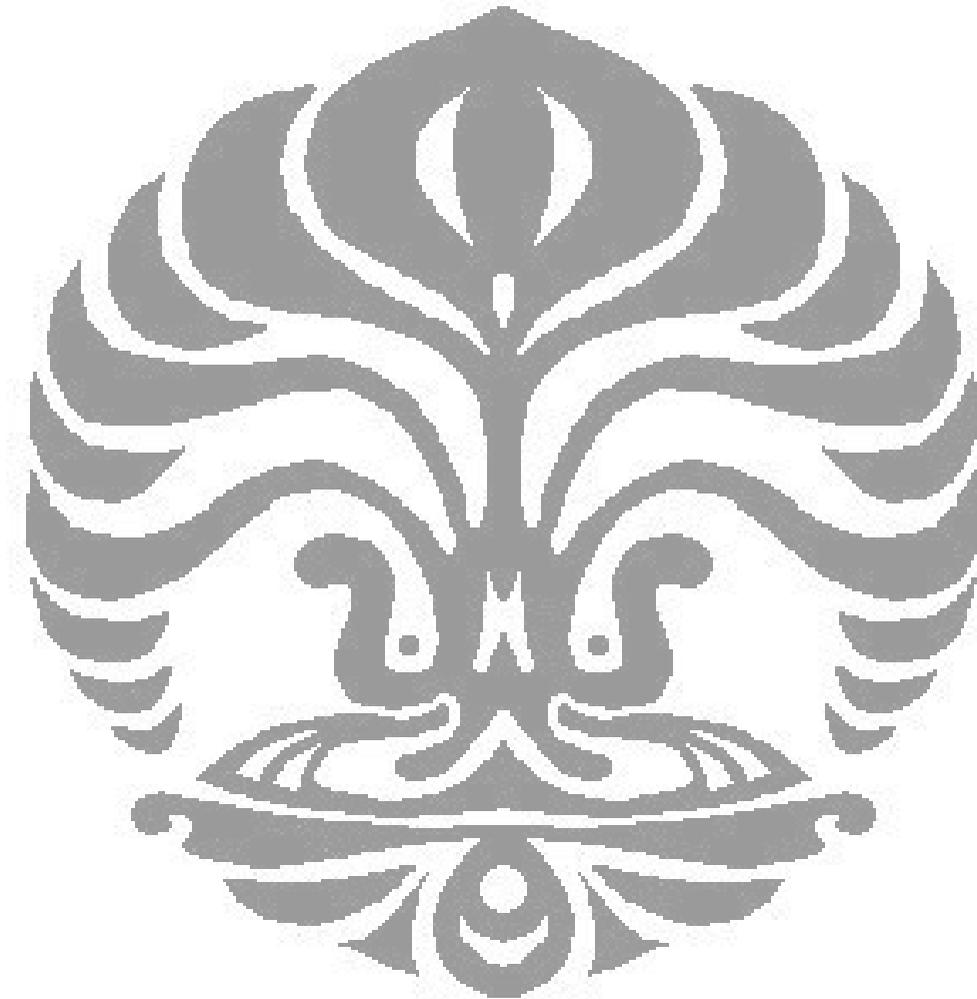
Desain panggung dengan suntikan ilusi arsitektur terhadap elemen ruang panggung, mampu menghasilkan suatu mood, suasana (atmosfer), dan lingkungan yang sempurna di atas *set* (tercipta realitas *video space*). Penonton yang menyaksikan tayangan melalui layar TV tidak menyadari bahwa sebagian besar tayangan tersebut diproduksi di dalam studio TV yang serba terbatas terutama dari segi dimensi ruang. Kombinasi elemen pembangun desain panggung, manipulasi arsitektur, peran para pengisi acara (artist) serta kreatifitas para pekerja di balik layar mampu menciptakan suatu tayangan dengan background 'ruang baru' yang seolah keluar dari hiperrealitas

Saran

Perancang panggung (*The scenic designer*) merupakan sosok yang sangat mempengaruhi keberhasilan desain panggung studio TV. Karena itu akan menjadi lebih baik bila perancang panggung adalah orang yang ahli atau berpengalaman di bidangnya, terutama mereka yang memiliki latar belakang pendidikan terkait desain, seperti arsitektur, desain interior dan desain panggung. Mereka adalah orang-orang yang memiliki pemahaman ruang dan pernah mempelajari bagaimana seni dan logika berperan secara seimbang dalam menghasilkan desain yang ideal. Yang berdampak pengolahan elemen pembangun desain panggung dan teknik manipulasi arsitektur yang diterapkan dapat diolah secara lebih profesional.

Di Indonesia studio TV hanya diperuntukkan untuk proses produksi tayangan TV. Padahal studio sejenis ini berpotensi untuk dapat juga dimanfaatkan dalam proses produksi karya sinema/film seperti yang ada di negara-negara maju misalnya Amerika.

Karya tulis ini mengkaji bagaimana penerapan ilusi arsitektur pada panggung studio TV dan bagaimana keterkaitan diantaranya sehingga menciptakan realitas *videospace* yang mampu mempengaruhi persepsi penonton. Pembahasan tersebut hanya berdasarkan studi pustaka dan studi kasus. Namun belum dilakukan studi terhadap penonton tentang bagaimana persepsi mereka terhadap tayangan TV yang diolah menggunakan ilusi arsitektur.



DAFTAR PUSTAKA

Berger, Arthur Asa. (1978). *The Hidden Compulsion in Television*. University of Illinois Press.

Berger, Arthur Asa. (1987). *Television in Society*. Transaction Inc, New Brunswick, New Jersey 08903.

Chester, G., G. R. Garrison, and E. E. Willis. (1978). *Television and Radio*. United States of America : Prentice Hall, Inc., Englewood Cliffs. N. J. 07632.

Coutinho, Liliana. (2009). *Gimme Shelter: Global Discourses in Aesthetics*.

<http://www2.eur.nl/fw/hyper/IAA/GimmeShelter/deines.pdf>

<http://www.familyresource.com/parenting/tv-and-pop-culture/pediatricians-zap-media>

<http://www.familyresource.com/parenting/tv-and-pop-culture/the-unreality-of-pop-media>

<http://forum.detik.com/rcti-stasiun-tv-nomor-1-tahun-2010-t227677.html>

Head, Sydney W. and Christopher H. Sterling. (1982). *Broadcasting In America*, Houghton Mifflin Company.

<http://infinityattraction.blogspot.com>

<http://www.infinitygc.com.au>

Ino. 2010. *45 Manipulasi Photoshop yang Aneh dan Kocak*.

<http://www.nyebur.com/40-manipulasi-photoshop-yg-aneh-dan-kocak/>

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Kamus *on-line* Investopedia

Krehbiel, James P. (2005). *The Unreality of Pop Media*.

Larsen, Egon. (1976). *Radio and Television The Everyday Miracle*. Great Britain : Biddles Ltd, Guildford. Surrey.

Lawrie, Miffin. (2005). *Pediatricians Zap Media*.

Newby, Julian. (1997). *Inside Broad casting*. Routledge 11 New Fetter Lane, London EC4P 4EE

http://oxforddictionaries.com/view/entry/m_en_gb0893880#m_en_gb0893880

Panjaitan, Hincã. (1999). *Memasung Televisi*. Institut Studi Arus Informasi.

Pascucci, Ernest. (1997). *Intimate (Tele)visions*. Architecture of The Everyday. Princeton Achitectural Press, New York.

Permana, Thofan. (2010). *Proses Penulisan Berita Warta Siang*.

http://ihofansblog.blogspot.com/2010_01_01_archive.html

Rodgers, Nigel. (1998). *Incredible Optical Illusions*, Great Britain : Simon & Schuster Ltd, A Viacom Company, West Garden Place, Kendal Street, London W2 2AQ, England.

Spiliotis, Apollo. (2008). *Illusionism in Architecture*. Manchester School of Architecture.

<http://www.universalstudioshollywood.com/>

Wirodono, Sunardian. (2005). *Matikan TV – Mu*. CV Langit Aksara.

Wurtzel, Alan and John Rosenbaum. (1979). *Television Production*. United States of America : Mc Graw Hill, Inc.

Wyver, John. (1989). *The Moving Image*. Brasil Blackwell Ltd 108 Cowley Road, Oxford OX4, IJF UK.