

BAB IV

RINCIAN TUGAS

4.1 Cakupan Teknis Yang Dikerjakan

Pembahasan mengenai cakupan teknis yang dikerjakan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- A. Hasil akhir dalam bentuk VCD untuk konsumsi umum dan Mini DV untuk master
- B. Storyline, sebagai panduan susunan acara yang berfungsi untuk membantu kita pada saat mengambil stockshoot maupun editing, sekaligus sebagai pendukung untuk storyboard.
- C. Musik/background dan narasi, digunakan untuk memperkuat kesan-kesan yang ingin ditampilkan dalam film agar memperjelas topik yang sedang dibicarakan dan agar terlihat lebih menarik.
- D. Proses Editing dan Motion Graphic untuk memperkuat konsep yang telah ditentukan oleh penulis.

4.2 Identifikasi TV Program

| | |
|------------------|--|
| Jenis TV Program | : Fashion dan Life Style “FASHION TENDANCE 2005” |
| Tema | : ECLECTIC CHARM |
| Judul Episode I | : Trend Fashion di Kota Bandung |
| Durasi | : 30 menit (dengan iklan) |
| Hari/Jam Tayang | : Jum’at/20.00 WIB |
| Teknik Produksi | : Video |

- Spesifikasi software : 1. Adobe Photoshop 7.0
2. Adobe Premiere Pro 1.0
3. Adobe After Effect Pro 6.0
4. Sonic Foundry Sound Forge 6.0
5. TMPGEnc 3.0 XPRESS
6. Final Cut Pro HD 4.5
7. Cool Edit Pro 2.0

Perancangan TV Program “Trend Fashion di Kota Bandung” meliputi :

1. Sinopsis
2. Storyline
3. Storyboard
4. File Avi (720 x 576 pixel, berdurasi 30 menit)
pada master dan output Mpeg (320 x 288) untuk VCD.

4.3 Materi Isi

Materi isi TV Program ini dibagi menjadi empat segmen atau bagian, yaitu antara lain:

4.3.1 Opening

Sneak preview yaitu cuplikan-cuplikan tayangan yang akan tampil pada acara ini. Presenter membuka acara. Prologue mengenai tempat yang memiliki pengaruh besar dalam dunia fashion di tanah air dan komentar para fashion mania.

4.3.2 Content 1

Liputan mengenai tempat-tempat perbelanjaan yang ada di tempat tersebut serta wawancara dengan orang-orang didalamnya.

4.3.3 Content 2

Menjelaskan mengenai acara fashion show yang diadakan di tempat tersebut, misalnya wawancara dengan perancang dan pihak-pihak lainnya yang turut serta, serta sebagai pengantar kepada klimaks ke sebuah acara fashion show, misalnya fashion show yang diadakan oleh APPMI.

4.3.4 Klimaks dan Closing

Klimaks dari tayangan ini berupa acara fashion show yang dimeriahkan oleh model-model setempat dari seorang perancang yang di wawancara pada content 2. Serta penutup tayangan memberikan kesan dan pesan kepada pemirsanya.

4.4 Story Line

Pembuatan story line pada episode awal ini yang berjudul “Trend Fashion di Kota Bandung”, memiliki alur cerita yang dibagi menjadi empat segmen atau bagian, yang terdiri dari:

4.4.1 Opening, berdurasi sekitar 5 menit

- a. Sneak Preview Trend Fashion di Kota Bandung.
- b. Presenter membuka acara.
- c. Prologue mengenai Bandung sebagai kota wisata belanja.
- d. Komentar para fashion mania.
- e. Informasi mengenai distro.

4.4.2 Content 1, berdurasi sekitar 5 menit

- a. Presenter menyapa pemirsa.
- b. Stockshoot distro anonim.
- c. Wawancara dengan Ating, salah satu karyawan dari distro Anonim.
 - Mode yang sedang trend saat ini.
 - Hubungannya mode dengan musik.
- d. Wawancara dengan Agus, salah satu karyawan dari distro Bn'C.
 - Perkembangan Mode di Indonesia.
 - Pengaruh distro bagi perkembangan mode di Bandung.
 - Pakaian yang sedang digemari oleh pengunjung-pengunjung Bn'C.

4.4.3 Content 2, berdurasi sekitar 8 menit

- a. Persiapan menjelang acara fashion show yang diadakan oleh APPMI.
- b. Presenter menyapa pemirsa.
- c. Wawancara dengan asisten perancang dari Malik Moestaram yang bernama Indra.
 - Tema yang diambil untuk acara fashion show yang diadakan oleh APPMI.
 - Alasan mengambil tema tersebut.
 - Pengaruh terhadap budaya.
- d. Wawancara dengan panitia acara fashion show yang diadakan oleh APPMI.
 - Tujuan dari acara fashion show yang diadakan oleh APPMI.
 - Tema yang diambil untuk acara TV Program FASHION TENDANCE 2005.
 - Persiapan dari acara fashion show yang diadakan oleh APPMI dan siapa saja yang akan tampil.

4.4.4 Klimaks dan Closing, berdurasi sekitar 6 menit 43 detik

- a. Acara fashion show dari Malik Moestaram.
- b. Pemberian bunga kepada Malik Moestaram dari Audience.
- c. Kesan dan pesan menggunakan narasi kepada para pemirsa.
- d. Credit title.

4.5 Sinopsis

Dari berbagai macam tempat-tempat di Indonesia yang kemajuan dunia fashionnya cukup pesat, ada salah satu kota di Jawa Barat yang merupakan ibukota dari Jawa Barat. Kota Bandung ini merupakan salah satu kota wisata belanja yang ada di Indonesia, dengan berkembangnya factory-factory outlet, dan distro-distro yang semakin banyak di Bandung ini dapat membuat suatu trend fashion baik itu di Bandung maupun di luar Bandung serta sanggup menarik perhatian wisatawan-wisatawan lokal untuk berkunjung dan berbelanja.

Kota Bandung yang dikenal dengan sebutan kota Paris Van Java ini memang tak salah, selain karena bangunan-bangunannya banyak memiliki kemiripan dengan kota Paris sana kemajuan dunia fashionnya juga seolah berakar dari kota Paris yang terkenal dengan sebutan kota fashion.

Factory-factory outlet ini banyak kita temui di kawasan jalan Dago dan Jalan Martadinata, tetapi selain itu banyak juga factory-factory outlet lainnya yang tersebar di kota Bandung ini. Distro-distro yang bermunculan di kota Bandung ini tak kalah banyaknya bahkan melebihi factory outlet, karena mengingat modal yang diperlukan untuk membangun sebuah distro masih jauh lebih kecil dibandingkan factory outlet.

Setiap week-end atau akhir minggu banyak sekali wisatawan-wisatawan lokal yang ingin berkunjung ke distro-distro dan factory outlet. Trend fashion atau

pakaian yang sedang digemari saat ini itu adalah back to oldies dan yang bergaya-gaya pop art. Mode back to oldies ini tidak sepenuhnya meniru atau sama persis dengan pakaian jaman dulu, karena mode back to oldies sekarang ini sudah dicampur atau hasil hybrid dengan mode jaman sekarang. Pencampuran 2 unsur yang berbeda seperti ini disebut dengan 'ECLECTIC'. Begitu pula dengan mode yang bergaya pop art, apalagi mode yang bergaya seperti ini banyak digemari oleh abg-abg yang pikirannya selalu ingin mencoba sesuatu yang baru.

Untuk mode "back to oldies" seperti ini banyak ditemui di factory-factory outlet, dan untuk mode yang bergaya pop art seperti ini banyak ditemui di distro-distro. Selain distro dan factory outlet di Bandung juga banyak sekali perancang-perancang muda yang berbakat, maka dari itu APPMI selaku sponsor utama dari acara TV Program FASHION TENDANCE 2005 ini mengadakan acara fashion show yang diikuti oleh perancang-perancang muda Bandung.

Untuk episode kali ini penulis menampilkan perancang termuda dari acara fashion show yang diadakan oleh APPMI yaitu Malik Moestaram. Malik Moestaram ini rencananya akan diwawancara namun karena berhalangan hadir maka digantikan oleh asistennya. Wawancara berlangsung di suatu kafe di Bandung. Tema yang diambil oleh Malik Moestaram ini masih berbau back to oldies yaitu Good Girl Meets Bad Girl. Tema ini menggambarkan bahwa pada jaman dahulu itu keadaan pada saat perempuan nakal bertemu dengan perempuan baik itu akan di gambarkan oleh Malik Moestaram pada acara fashion show ini.

4.6 Contoh Visual

Contoh visual, akan ditampilkan beberapa bagian dari setiap segmen yang mewakili:

a. Bagian Pembuka (Opening) segmen 1.



Gambar 4.1 Sneak Preview yang berada pada awal acara



**Gambar 4.2 Presenter membuka acara di depan Gedung Sate
tepatnya dilapangan Gasibu Bandung.**



Gambar 4.3 Salah satu Factory Outlet yang berada di kawasan Dago.



Gambar 4.4 Wawancara dengan salah satu pengunjung factory outlet yang berasal dari Jakarta.



Gambar 4.5 Salah satu distro yang sudah memiliki nama di Bandung.

b. Bagian Isi 1



Gambar 4.6 Ating sedang menjelaskan hubungan musik dengan mode.



Gambar 4.7 Kaos atau T-shirt yang bergaya *Pop Art*.

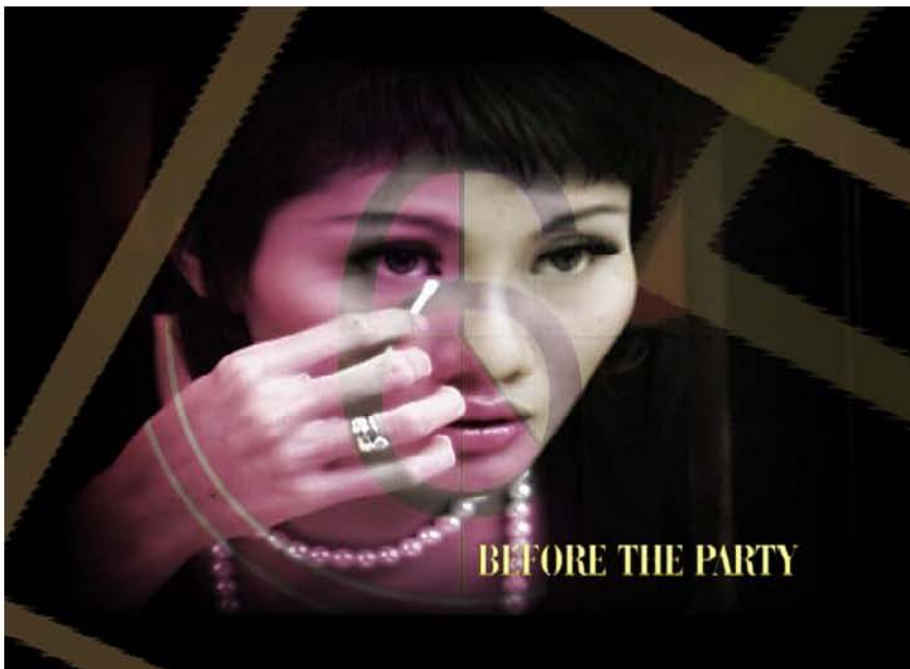


Gambar 4.8 Distro Bn'C yang sebagian besar produknya bergaya *Pop Art*.



Gambar 4.9 T-Shirt, kemeja dan sweater menjadi salah satu produk andalannya.

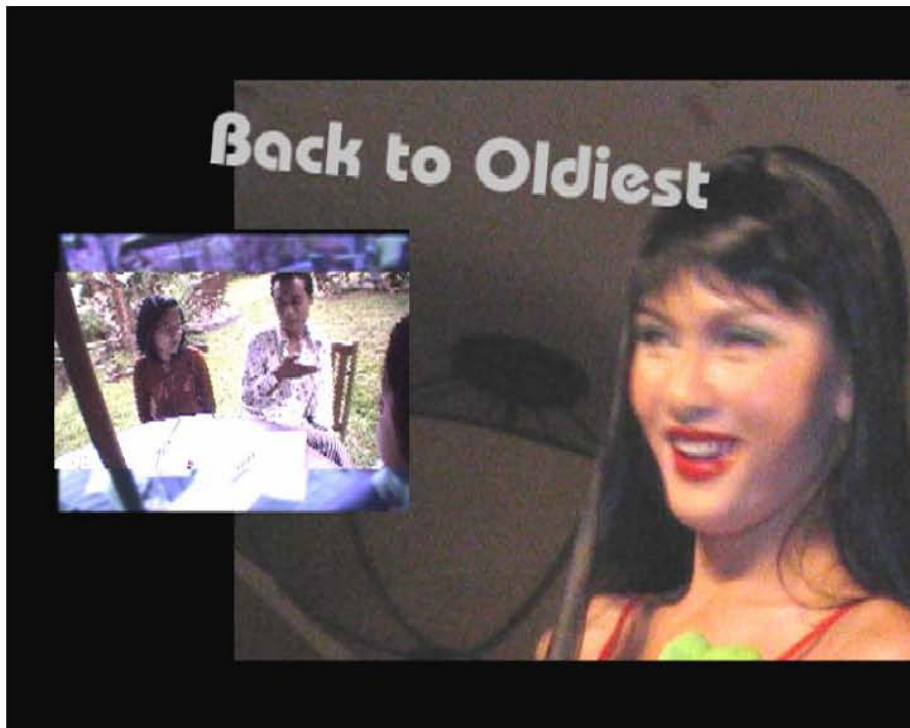
c. Bagian Isi 2



Gambar 4.10 Persiapan menuju acara fashion show yang diadakan oleh APPMI.



Gambar 4.11 Wawancara dengan asisten perancang dari Malik Moestaram dan panitia dari acara fashion show yang diadakan oleh APPMI



Gambar 4.12 Indra sedang menjelaskan tema yang diambil oleh Malik Moestaram kepada pemirsa.

d. Bagian Klimaks dan Penutup (Closing)



Gambar 4.13 Tema yang digambarkan oleh Malik Moestaram yaitu *'good girl meets bad girl'*



Gambar 4.14 Salah satu contoh pakaian *'good girl'* dengan asesoris bunga di leher.



Gambar 4.14 Salah satu contoh pakaian '*bad girl*' dengan asesoris bunga di leher.



Gambar 4.16 Pengujung acara fashion show dimana seluruh model berkumpul untuk beraksi yang terakhir kalinya.



Gambar 4.17 Malik Moestaram menerima bunga dari *audience* sebagai tanda bahwa penampilan busananya cukup mengesankan.



Gambar 4.18 *Closing* dimana narrator memberikan pesan dan kesan kepada pemirsa.

DAFTAR PUSTAKA

Effendy, Heru. 2002. Mari Membuat Film. Panduan Pustaka. Yogyakarta.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka. Jakarta.

Mulyana, Dedy, dan Subandi, Idi Ibrahim. 1996. Bercinta dengan Televisi. Remaja Rosda Karya. Bandung.

Harian Umum Kompas, 10 September, 1996.

Harian Umum Sore Sinar Harapan, tahun 2003.

The New Dictionary of Cultural Literacy, Third Edition. 2002.

Harian Umum Kompas, Sabtu, 18 Oktober 2003.

Zain, Badudu. 1994. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta.

Nova Mingguan Berita Wanita, 23 Agustus, 2005.

DAFTAR ISTILAH

Anti Aliasting satu metoda untuk menghaluskan pinggiran yang bergerigi dalam *image* bitmap. Hal ini biasanya disamarkan dengan menambahkan bayangan pada pinggiran gambar dengan menambahkan warna antara pinggiran dan *background*, membuat transisi menjadi tidak nyata. Metoda lain dari *anti-aliasting* adalah melibatkan penggunaan resolusi tinggi pada perangkat output.

Camera angle sudut kamera. Ruang pandang kamera ketika sebuah set akan diambil gambarnya. Istilah tinggi, rendah, dan lebar didasari oleh norma imajiner dengan perkiraan kamera 35 mm dengan lensa 2 inchi (50 mm) mengaruh pada adegan setinggi bahu.

Editing proses penyatuan gambar dari shoot yang telah diambil kedalam mesin editing (computer). Rangkaian pengeditan tersebut meliputi penyatuan gambar, pemberian transisi, pemberian efek video, pemberian sound musik, pemberian sound efek, penyatuan narasi, hingga finishing.

Editor orang yang bertanggung jawab untuk mendapatkan seluruh program gambar dan mengaturnya kedalam kesatuan yang koheren. Pada banyak kesempatan, seorang editor kreatif dapat menyelamatkan atau minimal meningkatkan fersi akhir film.

Film media untuk merekam gambar yang menggunakan selluloid sebagai bahan dasarnya. Memiliki berbagai macam ukuran lebar iota, seperti 16 mm dan 35 mm.

Frame suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose. Ukuran frame bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya.

Keyframe adalah suatu point untuk membimbing kita dalam melakukan suatu perubahan pada moion dan berfungsi juga untuk mengubah ukuran suatu motion atau efek.

Lower Third adalah suatu informasi yang berupa teks yang berada dibawah layar televisi dengan bentuk framing atau lay-out.

Mixing pekerjaan mengkombinasikan sejumlah trek suara yang berbeda kedalam sebuah trek.

Motion suatu pergerakan pada suatu image atau visual.

Narasi suara pada *soundtrack* film yang menggambarkan tindakan atau memberitahukan jalan cerita.

Rendering suatu proses untuk menyatukan video-video atau stockshoot sehingga menjadi suatu file.

Reader para pemirsa yang akan menyaksikan film.

Script hasil kerja tertulis yang menjadi bahan pembuatan film. Pada tahap awal, naskah disebut *treatment*, pada tahap akhir disebut sebagai *shooting script*.

Shoot mengekspose film (lebih baik menggunakan kamera lensa) terhadap sebuah objek.

Sound effect koleksi rekaman suara untuk digunakan dalam film, mulai dari suara kepalan tangan memukul rahang sampai dengan suara pesawat jet. Kemampuan untuk mengontrol kejelasan dan volume ini menyebabkan suara-suara praperekaman ini akan sering digunakan daripada yang sesungguhnya.

Sound Musik/Backsound latar belakang musik yang mengiring pada film yang dibuat.

Storyboard sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. Storyboard digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar.

Storyline rangkaian cerita utama dari pertama hingga akhir. Di dalamnya memuat apa yang harus dilakukan dalam pengambilan gambar, jalan cerita dan sebagainya, sehingga keseluruhan krew baik itu pemeran film atau pekerja film terjadi kesinkronan.

Video transmisi elektronik atau penerimaan gambar (sebagai lawan dari audio, yang berarti suara).

Zoom Shoot gambar yang diambil dengan lensa zoom untuk memperoleh gambar objek dari kejauhan. Kadang digunakan daripada menggerakkan dolly kedepan dan kebelakang.

Credit Titles penamaan aktr dalam film dan para ahli yang membuat fil tersebut.

Dissolve efek optis antara dua penegmbilan gambar dengan gambar kedua mulai muncul ketika gambar pertama secara bertahap mulai menghilang.

Dubbing perekaman suara manusia secara sinkron dengan gambar film. Suara mungkin atau mungkin tidak berasal dari actor yang sesungguhnya atau bahasa yang digunakan ketika film itu dibuat.

Aliasing tampilan yang tidak akurat yang disebabkan oleh keterbatasan perangkat *output*. Secara tipikal, *aliasing* muncul dalam bentuk gerigi sepanjang kurva dan sisi luar bentuk.

Aspect Ratio rasio dari perbandingan dimensi lebar dan tinggi dalam sebuah image atau gambar. Mempertahankan aspek rasio berarti pengubahan nilai dari salah satu dimensi akan memberikan efek yang sama terhadap dimensi yang lain.

AVI akronim untuk *Audio Video Interleaved*, suatu format standar untuk Video digital pada *Video for Windows*.

Batch Capture sebuah proses otomatis yang menggunakan EDL (*Edit Decision Lis*) dan untuk melokalisir dan *me-recapture* klip secara spesifik dari sebuah pita video, biasanya digunakan pada *data-rate* yang lebih tinggi dari klip yang telah *di-capture* sebelumnya.

Bit singkatan dari *biniary digit*, elemen terkecil dari memori computer. Dalam hal ini,

Bit digunakan untuk memberikan nilai warna dari *pixel* dalam sebuah *image*. Lebih banyak nilai bit yang digunakan dalam sebuah *pixel*, akan lebih banyak warna yang tersedia dalam suatu *image.encode*

- 1-bit setiap *pxel* yang mewakili warna hitam dan putih.
- 4-bit mnyediakan 16 warna atau *gray scale*.
- 8-bit menyediakan 256 warna atau gradiasi *gray scale* yang lebih halus.
- 16-bit menyediakan lebih kurang 65,536 warna.
- 24-bit menyediakan lebih kurang 16.7 juta warna.

Bitmap sebuah format *image* yang dibuat dari sekumpulan titik atau *pixel* yang disusun dalam baris.

Blacking proses persiapan dalam sebuah pita video untuk *insert* dengan merekam video. Jika VCR mendukung *time code*, maka *time code* akan direkan secara terus menerus, atau disebut sebagai *stripping*.

Channel klasifikasi dari informasi dalam sebuah *file* data untuk mengisolir pada sebagian aspek dari keseluruhan *file*. Sebagai contoh, *image* warna menggunakan kanal yang berbeda untuk membedakan komponen warna dalam *image*. File audio stereo menggunakan kanal untuk mengenali suara yang dating untuk ditempatkan pada *speaker* kiri dan kanan. File video menggunakan kombinasai kanal yang digunakan untuk file audio dan video.

Codec singkatan dari kata *compressor/decompressor*, *software* yang melakukan kompresi dan dekompresi data *image*. Codec dapat diimplementasikan dalam *hardware* maupun *software*.

Composite Video video komposit meng-*encode* informasi *luminance* dan *chrominance* ke dalam sebuah sinyal. VHS dan video 8mm adalah format yang dapat melakukan perekaman dan *playback* menggunakan format video komposit.

Compression suatu metoda untuk membuat ukuran file menjadi lebih kecil dalam *disk*. Terdapat dua jenis kompresi, *lossless* dan *lossy*. File yang dikompres menggunakan metode *lossless* dapat dikembalikan dalam keadaan semula tanpa perubahan. Video dengan metoda kompresi *lossy* akan mengalami penurunan kualitas, dan akan memiliki penampilan yang berbeda saat dikembalikan pada keadaan semula.

Digital 8 format pita video digital yang merekam audio dan video secara DV pada pita Hi8. beberapa *camcorder* digital 8 dan VCR dapat memainkan kedua jenis pita Hi8 dan 8mm.

Digital Video video digital menyimpan informasi dalam *bit demi bit* dalam sebuah file.

MPEG akronim untuk *Motion Pictures Experts Group*. Kompresi standar untuk *image* bergerak. Dibandingkan dengan M-JPEG, format MPEG memberikan reduksi data sebesar 75 sampai 80% dengan kualitas visual yang sama.

Non-interlaced metoda *refresh* dimana *image* secara lengkap dibangun tanpa garis telusur. Sebuah *image non-interlaced* (seperti monitor computer) akan memiliki kedipan yang lebih sedikit dibandingkan dengan *image interlaced* (seperti dalam pesawat televisi).

NTSC akronim untuk *National Television Standards Committee*, standar warna televisi yang diciptakan tahun 1953 menggunakan garis dan 60 *image field* per detik. NTSC digunakan Amerika utara dan tengah, Jepang dan beberapa negara lain.

PAL akronim untuk *Phase Alternation Line*. Standar warna televisi yang dikembangkan di Jerman dan menggunakan 625 garis dan 50 *image field* per detik. PAL adalah standar system warna yang dominan di benua Eropa.

Pixel singkatan dari *Picture element*. *Pixel* merupakan elemen terkecil dalam sebuah *image*.

RGB akronim untuk *Red Green And Blue*, warna dasar dari campuran warnastereophonic yang ada. RGB merupakan metoda yang digunakan pada teknologi computer dimana informasi *image* dipisahkan kedalam tiga warna dasar.

SECAM akronim untuk *Sequential Couleur a Memorie*. Transmisi warna televi yang digunakan Prancis, dan Eropa Timur, dikembangkan dari system PAL yang beroperasi dengan 625 garis dan *frame rate* 50 fps.

SIF *Standard Image Format*, format MPEG-1 dengan resolusi PAL 352 x 288 dan NTSC 352 x 240.

SPDIF *Sony/Pilips Digital Interface*, merupakan pengembangan lebih lanjut pada teknologi antarmuka digital. Digunakan untuk transfer audio digital.

Stereo adalah kependekan dari *stereophonic* dan dikembangkan pada sekitar tahun 1950, yang merupakan system reproduksi suara menggunakan dua kanal audio yang independen.

S-VHS pengembangan lebih lanjut dari VHS menggunakan S_Video dan pita Video berlapis partikel metal untuk mengirimkan gambar yang tajam dan memiliki resolusi *luminance* yang tinggi dis