

**PERANCANGAN VIDEOGRAFI TENTANG  
MAKE-UP PANGGUNG PADA PERTUNJUKAN TEATER**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh

**Awis Citra Murniati**

NIM 09206241030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DESEMBER 2016**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul  
*Perancangan Videografi tentang Makeup Panggung pada Pertunjukan Teater ini*  
telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 16 Desember 2016

Pembimbing




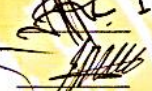

Drs. R. Kuncoro W Dewojati, M. Sn

NIP. 19660320 199412 1 001

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Perancangan Videografi tentang Makeup Panggung pada Pertunjukan Teater* ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 16 Desember 2016 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M. Pd.	Ketua Penguji		16 Desember 2016
Aran Handoko, M. Sn.	Sekretaris		16 Desember 2016
Drs. R. Kuncoro W D, M. Sn.	Penguji I		16 Desember 2016

Yogyakarta, 6 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widyastuti Purbani, M. A.

NIP. 19610524-199001 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Awis Citra Murniati**  
NIM : 09206241030  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 16 Desember 2016

Penulis.  
  
Awis Citra Murniati

## **MOTTO**

*Karma.*

*Think good thoughts, say nice things, do good for others.*

*Everything comes back.*

## KATA PENGANTAR

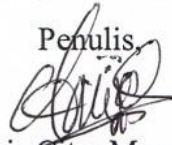
Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih kepada pembimbing Drs. R. Kuncoro W Dewojati, M. Sn yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya disela-sela kesibukannya, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Dwi Retno Sri A, M. Sn yang telah memberikan kesempatan bagi saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua saya, Endang Suparniati dan Murdiyanto yang senantiasa memberikan dukungan dan cinta kasih. Terima kasih kepada adik saya Warisdyo Bayu Nugroho yang telah membantu dalam proses pembuatan karya. Terima kasih pula kepada suami saya Tomi Anggriawan dan anak saya Delineare Javas Anggritra yang mendukung secara moril dan materiil. Kepada semua rekan yang tidak bisa disebutkan semua, saya ucapkan banyak terima kasih karena telah membantu membantu proses perancangan karya dari awal sampai akhir.

Yogyakarta, 16 Desember 2016

Penulis,



Awis Citra Murniati

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	2
C. Fokus Masalah.....	3
D. Tujuan.....	3
E. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	5
A. Tinjauan Video.....	5
B. Prinsip Penyusunan Video.....	5
1. Sinematografi.....	5
2. Videografi.....	6
3. <i>Camera Angle</i> (Sudut Pandang Kamera).....	7
4. <i>Camera Movement</i> (Pergerakan Kamera).....	8
5. Komposisi.....	10
6. <i>Visual Language</i> (Bahasa Visual).....	12
C. Prinsip-Prinsip Desain.....	14
1. <i>Balance</i> (Keseimbangan).....	14

2.	<i>Rhythm</i> (Irama) .....	16
3.	<i>Scale and Proportion</i> (Skala dan Proporsi) .....	17
4.	<i>Focus</i> (Fokus) .....	17
5.	<i>Unity</i> (Kesatuan) .....	18
D.	Media, Alat, dan Teknik Perancangan Video .....	18
1.	Media .....	18
2.	Alat .....	18
3.	Teknik .....	19
E.	Tinjauan Video Dokumenter .....	19
1.	Pengertian .....	19
2.	Jenis .....	21
F.	Tinjauan Teater .....	22
1.	Naskah Lakon .....	22
2.	Sutradara .....	22
3.	Pemain .....	23
4.	Penonton .....	23
5.	Tata Artistik .....	23
G.	Tinjauan <i>Make-up</i> Panggung .....	24
H.	Metode Perancangan Video .....	26
1.	Observasi .....	26
2.	Wawancara .....	26
3.	Dokumentasi .....	27
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN DAN PROSES PRODUKSI .....</b>		<b>28</b>
A.	Konsep Perancangan Video .....	28
B.	Bahan, Alat, dan Teknik .....	29
1.	Bahan .....	29

2. Alat .....	29
3. Teknik Visualisasi Video.....	32
C. Proses Visualisasi Video .....	32
1. Observasi .....	32
2. Pembuatan Naskah/Skenario .....	33
3. <i>Storyboard</i> .....	35
4. Pengambilan Gambar.....	36
5. <i>Editing</i> Video.....	38
6. <i>Finishing</i> .....	38
D. Deskripsi Karya Video “ <i>Make-upmu Karaktermu</i> ” .....	39
1. Pembuka .....	39
2. Bagian Inti .....	44
3. Penutup .....	49
BAB IV PENUTUP .....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN.....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Motivasi Ukuran Shot.....	6
Tabel 2 : Motivasi Pergerakan Kamera.....	9
Tabel 3: <i>Storyboard</i> .....	35
Tabel 4: Jadwal Pengambilan Gambar.....	37
Tabel 5 : Rincian <i>Sequence 1</i> .....	40
Tabel 6 : Rincian <i>Sequence 2</i> .....	41
Tabel 7 : Rincian <i>Sequence 3</i> .....	42
Tabel 8 : Rincian <i>Sequence 4</i> .....	44
Tabel 9 : Rincian <i>Sequence 1</i> .....	46
Tabel 10 : Rincian <i>Sequence 2</i> .....	48
Tabel 11 : Rincian Adegan Penutup .....	49
Tabel 12 : <i>Ending Credit</i> (Penutup).....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: <i>Intersection of Thirds/Rule of Third</i> (Aturan 1/3 Bagian) .....	10
Gambar 2: <i>Golden Ratio</i> (Rasio Emas) .....	11
Gambar 3: Contoh gambar <i>Diagonal Depth</i> (Kedalaman diagonal) .....	12
Gambar 4: Keseimbangan Simetris.....	14
Gambar 5: Keseimbangan Asimetris .....	15
Gambar 6: Keseimbangan Radial .....	16
Gambar 7: Alat Tulis .....	30
Gambar 8: Kamera <i>Canon EOS 600D</i> .....	30
Gambar 9: Tripod.....	31
Gambar 10: Perangkat Komputer .....	31

# **PERANCANGAN VIDEOGRAFI TENTANG MAKE-UP PANGGUNG PADA PERTUNJUKAN TEATER**

**Oleh Awis Citra Murniati  
NIM 09206241030**

## **ABSTRAK**

Tujuan penulisan ini untuk mendeskripsikan konsep videografi, proses visualisasi, dan bentuk videografi tentang make-up panggung pada pertunjukan teater.

Metode pengembangan yang digunakan pada penciptaan video ini adalah observasi pada kelas Kajian Drama di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, pembuatan naskah/skenario untuk pedoman pengambilan gambar dan proses *editing* video, pembuatan *storyboard*, pengambilan gambar, *editing* video, dan *finishing*.

Adapun hasil dari pembahasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut: (1) konsep video tentang *make-up* panggung dibuat dengan suasana visual dengan kesan ceria dan segar, ilustrasi musik menggunakan jenis musik yang berbeda-beda untuk membuat suasana di setiap adegan serta tipografi yang digunakan adalah huruf menyerupai tulisan tangan yang dapat menunjang tema video, (2) teknik pengambilan yang digunakan adalah *close-up*, *medium shot*, dan *full shot* dengan pergerakan kamera yang statis. Pengambilan gambar dengan *eye-level shot* dan menggunakan komposisi *rule of third*, (3) jenis video ini adalah video dokumenter *expository* yang berdurasi 15 menit 46 detik, terdiri dari tiga bagian yaitu pembuka, bagian inti, dan penutup.

Kata kunci: Videografi, *Make-up*, Teater.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

“Teater dalam artian sempit adalah drama, kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas dengan media yaitu percakapan, gerak, dan laku didasarkan pada naskah yang tertulis ditunjang oleh dekor, musik, nyanyian, tarian, dan sebagainya” (*id.wikipedia.org/wiki/Teater*). Ada satu hal pada teater yang tidak disebutkan dalam pernyataan tersebut sebagai salah satu unsur yang sangat mendukung untuk membangun karakter aktor atau tokoh, yaitu *make-up* atau sering disebut tata rias. Tanpa *make-up* yang digunakan oleh aktor, tentu aktor tersebut belum terlihat karakternya memainkan tokoh apa di atas panggung. Untuk itu, *make-up* sangat penting untuk memunculkan karakter tokoh agar dapat mendukung jalan cerita sebuah pementasan teater.”

Di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta ada mata kuliah kajian drama pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Mata kuliah kajian drama mengharuskan mahasiswa untuk membuat pertunjukan teater, satu kelas/kelompok mementaskan satu naskah drama. Di dalam proses produksi ada latihan mempelajari naskah untuk mengetahui kebutuhan yang harus dipersiapkan menuju pementasan teater. Para aktor mempelajari dialog didampingi sutradara dan *supervisor*, para tim produksi menyiapkan perijinan dan membuat jadwal latihan, para tim artistik membuat tata panggung, tata lampu, dan tata rias (*make-up*).

Terkadang mahasiswa yang mengambil mata kuliah kajian drama kurang tertarik untuk belajar *make-up* panggung untuk mendukung keberhasilan pementasannya, terutama yang bertanggungjawab sebagai tim *make-up*. Untuk mata kuliah tersebut mereka seharusnya tidak hanya mempelajari produksi dan keaktoran saja, setidaknya belajar juga tentang setiap faktor pendukung yang ada dalam pertunjukan teater. Harapannya setelah lulus mata kuliah kajian drama ini tidak hanya mendapatkan kepuasan dari keberhasilan dalam mementaskan sebuah pementasan teater, tetapi juga mendapat pelajaran dan mengerti apa saja factor dan unsur yang membuat pementasan teater berhasil. Setelah lulus dan menjadi guru mereka dapat mengajarkan ilmu tentang seluk beluk pementasan teater kepada siswanya.

Penulis akan mengulas tentang pentingnya *make-up* panggung untuk mendukung karakter tokoh pada pementasan teater dengan menggunakan media video. Video ini berisi ajakan kepada mahasiswa kajian drama agar belajar *make-up* panggung. Media video digunakan untuk memudahkan penyampaian pesan kepada target dengan cepat. Selain dapat menghemat waktu pembuatan, video merupakan media yang kualitas gambarnya cukup baik, biaya produks dapat ditekan, dan durasi yang pendek bisa menjadi daya tarik untuk masyarakat yang menontonnya.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, pembuatan video dokumenter ini dibatasi pada masalah berikut:

1. Bagaimana membuat konsep sebuah perancangan videografi yang meng-*expose make-up* panggung untuk membangun karakter tokoh cerita?
2. Bagaimana proses visualisasi yang akan digunakan agar mendapatkan videografi tentang *make-up* panggung yang menarik perhatian target audien?
3. Bagaimana bentuk videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater yang sesuai untuk target audien?

#### **C. Fokus Masalah**

1. Bagaimana konsep videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater?
2. Bagaimana proses visualisasi videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater?
3. Bagaimana bentuk videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater?

#### **D. Tujuan**

1. Mendeskripsikan konsep videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater?
2. Mendeskripsikan proses visualisasi videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater?
3. Mendeskripsikan bentuk videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater?

## **E. Manfaat**

Hasil akhir dari perancangan videografi tentang pentingnya *make-up* teater untuk membantu membangun karakter tokoh dalam pementasan teater dapat bermanfaat secara:

### 1. Teoritis

Penulis berharap penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberikan manfaat secara teori bagi mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Yogyakarta, untuk mengembangkan ide dan kreatifitas menciptakan video dokumenter yang mampu menyampaikan informasi penting secara jelas, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh banyak kalangan.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Memberi sumbangan produk berupa video dokumenter berjudul *Make-upmu Karaktermu* kepada Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan yang mampu menambah pengetahuan khususnya pada mahasiswa Kajian Drama.

#### b. Bagi Pembaca

Memberikan informasi tentang pentingnya *make-up* panggung pada pertunjukan teater untuk membangun karakter tokoh drama secara jelas, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh banyak kalangan.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Tinjauan Video**

Format video sebenarnya mulai berkembang sejak tahun 1970 dengan gambar hitam putih. Di awal perkembangannya, dunia *broadcasting* memakai format video BCN selebar 3 inchi. Setelah itu, format video diberi nama U-Matic, Betacam, Betacam SP, VHS, S-VHS, DV, DV Cam, dan DV Pro. Handycam (Semedhi, 2011: 36).

*”Video is one of the most widely-used formats for creating moving images, by both amateurs and professionals alike, and it’s surprising how strictly standaridized it is, considering the numerous manufacturers in constant competition”* (James, 2006: 21). Jika diartikan, video adalah salah satu format yang digunakan secara luas untuk membuat gambar bergerak, digunakan baik oleh amatir atau professional, dan ini sangat mengagumkan betapa ketat standarisasinya, berdasarkan banyaknya pembuat video yang menjadikannya sebagai kompetisi.

#### **B. Prinsip Penyusunan Video**

##### **1. Sinematografi**

Sinematografi adalah teknik membuat film, dan dalam sinematografi itu terdapat beberapa hukum atau lebih tepat disebut prinsip. Mamer (2009: 5-15) menyatakan tentang teknik pengambilan gambar sebagai berikut:

Proxemics, berasal dari kata proximity, yang merujuk pada jarak antara subjek dengan kamera. Pada dasarnya terdiri dari tiga posisi dasar: *long shot*, *medium shot*, dan *close-ups*. Ada banyak poin di antara atau di luar ketiga posisi itu, seperti *medium close-ups* dan *extreme long shots*, alternatif posisi itu dapat dilihat dan bisa dikembangkan, sebagai variasi dari tiga posisi dasar

Tabel 1: Motivasi Ukuran Shot

Sumber: Buku Sinematografi-Videografi (Suatu Pengantar) oleh Bambang Semedhi, 2011.

No.	Ukuran Shot	Motivasi Shot
1.	<i>Big Close Up (BCU)</i>	Detail/Ekspresi
2.	<i>Close Up (CU)</i>	Ekspresi
3.	<i>Medium Close Up (MCU)</i>	Ekspresi wajah/Mimik
4.	<i>Medium Shot (MS)</i>	Gerak tangan/ <i>Gesture</i>
5.	<i>Knee Shot (KS)</i>	Gerak tangan/Pergerakan objek lamban/Jalan pelan
6.	<i>Full Shot (FS)</i>	Gerak agak cepat
7.	<i>Long Shot (LS)</i>	Gerak cepat
8.	<i>Extreme Long Shot (ELS)</i>	Gerak cepat/ Situasi/Pemandangan

## 2. Videografi

Menurut Firdian ([agus-firdian.blogspot.co.id](http://agus-firdian.blogspot.co.id)) Videografi adalah media untuk merekam suatu *moment*/kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat kita nikmati di kemudian hari baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang sudah/pernah terjadi.

Semedhi (2011: 1) juga menyatakan bahwa “Penguasaan ilmu videografi yang berarti ilmu yang mempelajari teknik pembuatan gambar dan suara untuk media massa, penting artinya dalam era informasi dan komunikasi sekarang ini.”

### 3. *Camera Angle* (Sudut Pandang Kamera)

Walaupun istilah *angle* biasanya digunakan pada lokasi untuk mengatur posisi kamera secara mudah, *angle* juga punya batasan makna pada peralatan kamera, yaitu ketinggian dan orientasi, atau level dari kamera dengan hubungannya terhadap subjek.

a. *Low-angle Shot* (Pengambilan Sudut Pandang Rendah)

Terjadi ketika kamera berada di posisi bawah dari subjek mengarah ke atas.

b. *High-angle Shot* (Pengambilan Sudut Pandang Tinggi)

Kamera diposisikan di atas subjek mengarah ke bawah.

c. *Eye-level Shot* (Pengambilan Sudut Pandang Mata)

Diambil kamera dari level penglihatan karakter atau subjek yang difilmkan, *eye-level shot* cenderung umum atau netral.

d. *Bird's-eye View* (Pandangan Mata Burung)

Bisa disebut juga *overhead shot*, yang sebenarnya sebuah variasi dari *high-angle shot* tapi lebih ekstim.

e. *Oblique Shot/Dutch Angle* (Pengambilan Gambar Sudut Diagonal)

Kamera benar-benar dimiringkan pada tripod hingga tidak lagi lurus arah pandang mata. *Oblique shot* mengambil garis lurus dan menampilkannya secara diagonal.

f. *Point-of-view Shot* (Pengambilan Sudut Pandang Tertentu)

Menampilkan persepsi atau pandangan seorang karakter yang spesifik. Ini tidak sering digunakan seperti sebuah sangkaan pertama dikarenakan pandangan kamera dan pandangan manusia memang berbeda. Mata tidak fokus memilih merubah pandangan secara berulang-ulang seolah acak dan kacau pada fokus perhatiannya. Seperti ketika melihat gerakan orang menari.

**4. *Camera Movement* (Pergerakan Kamera)**

Mengutip dari buku Bambang Semedhi (2011: 57-63) bahwa, “Pergerakan gambar di layar bisa dihasilkan oleh pergerakan kamera, dan pergerakan bersama antara kamera dan objek.” Di dunia sinematografi kita mengenal dua macam pergerakan kamera:

- a. Pergerakan kamera statis, yaitu pergerakan kamera tanpa menggeser kamera dari tempatnya, kamera ditempatkan pada tripod.
- b. Pergerakan kamera dinamis, yaitu dengan cara menggeser kamera dari tempatnya, baik mendekat atau menjauh dari objek, bergerak ke atas atau ke bawah objek, atau gerakan lainnya dengan cara menggeser kedudukan kamera.

Tabel 2 : Motivasi Pergerakan Kamera

Sumber : Buku Sinematografi-Videografi (Suatu Pengantar) oleh Bambang Semedhi, 2011.

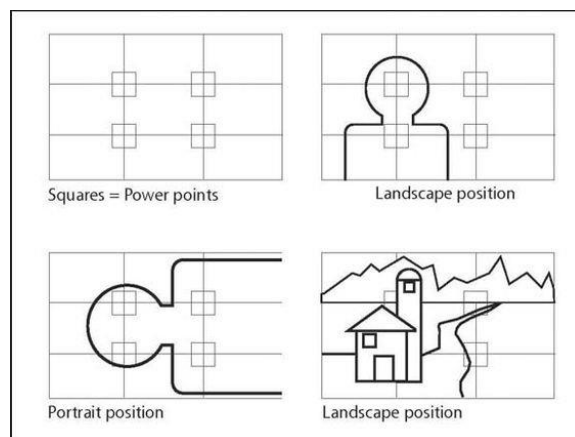
No.	Gerakan Kamera	Motivasi
1.	<i>Zoom Out/In</i> (Memperbesar/ Mengecilkan gambar)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan sesuatu di luar gambar yang sudah ada</li> <li>2. Menunjukkan posisi objek</li> <li>3. Menonjolkan sesuatu</li> </ol>
2.	<i>Pan Right/Left</i> (Pergerakan kamera mengikuti objek ke kanan atau ke kiri)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan panjang/pendek</li> <li>2. Menunjukkan hubungan dua objek</li> <li>3. Mengikuti gerakan objek (<i>follow shot</i>)</li> <li>4. Menunjukkan suatu reaksi</li> <li>5. Untuk memperbaiki komposisi gambar</li> <li>6. Untuk membuat transisi (<i>flash pan</i>)</li> </ol>
3.	<i>Tilt Down/Up</i> (Pergerakan kamera mengikuti objek ke atas atau ke bawah)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk menunjukkan tinggi/rendah</li> <li>2. Untuk mengambil gambar yang tidak bisa ter-<i>cover</i> oleh kamera karena tinggi</li> <li>3. Untuk menunjukkan reaksi</li> <li>4. Untuk memperbaiki komposisi gambar</li> <li>5. Untuk mengikuti pergerakan objek</li> <li>6. Untuk membuat transisi (<i>flash to sky</i>)</li> </ol>
4.	<i>Pedestal</i> (Pergerakan kamera naik atau turun)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk menunjukkan kesan tinggi</li> <li>2. Untuk memperlihatkan detail objek</li> <li>3. Untuk menciptakan efek dramatik</li> </ol>
5.	<i>Dolly Tracks</i> (Landasan Tripod di atas rel untuk menggerakkan kedudukan kamera menjauh atau mendekati objek)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk membuat variasi <i>shot</i></li> <li>2. Untuk menciptakan efek dramatik</li> <li>3. Untuk mengikuti gerakan objek</li> <li>4. Untuk membuat variasi <i>background</i></li> <li>5. Untuk memperbaiki komposisi</li> </ol>
6.	<i>Track Right/Left</i> (Landasan Tripod di atas rel untuk menggerakkan kedudukan kamera ke kanan atau ke kiri)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk membuat variasi gerakan</li> <li>2. Untuk membuat variasi latar belakang</li> <li>3. Untuk menciptakan efek dramatik</li> </ol>
7.	<i>Jib/Crane</i> (Kontrol kamera)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk menciptakan efek dramatik</li> <li>2. Untuk menciptakan efek kolosal</li> </ol>

## 5. Komposisi

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak lebih menarik, menonjol dan mendukung alur cerita (Semedhi: 2011). Dengan komposisi yang baik, kita akan mendapatkan gambar yang lebih “hidup” dan bisa mengarahkan perhatian penonton kepada objek tertentu di dalam gambar.

### a. *Intersection of Thirds/Rule of Third* (Aturan 1/3 Bagian)

Dalam memanfaatkan *point of interest* dengan cara *intersection of third*, juru kamera memang tidak boleh terpaku dengan teori yang ada, karena banyak teori *point of interest* lainnya yang mengarahkan kita menemukan cara untuk menonjolkan objek di layar.

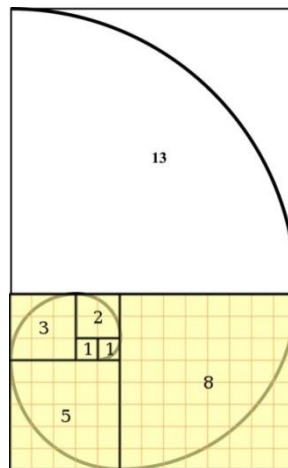


Gambar 1: *Intersection of Thirds/Rule of Third* (Aturan 1/3 Bagian)

Sumber: [id.pinterest.com/pin/550565123172679947/](https://id.pinterest.com/pin/550565123172679947/)

b. *Golden Mean Area/Golden Ratio (Rasio Emas)*

*Golden mean area* adalah tempat meletakkan mata manusia atau objek hidup lainnya untuk pengambilan gambar *close up*. Gambar *close up* yang dimaksudkan untuk menonjolkan ekspresi atau detail muka seseorang.



Gambar 2: *Golden Ratio (Rasio Emas)*

Sumber: [id.pinterest.com/pin/364158319845267917/](https://id.pinterest.com/pin/364158319845267917/)

c. *Diagonal Depth (Kedalaman Diagonal)*

*Diagonal depth* adalah salah satu panduan untuk pengambilan gambar *long shot*. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan “*depth*” atau kedalaman. Ciri-ciri gambar *diagonal depth*:

- 1) Gambar yang membentuk garis diagonal
- 2) Benda yang dijadikan latar depan (*foreground*)
- 3) Objek
- 4) Latar belakang (*background*)



Gambar 3: Contoh gambar *Diagonal Depth* (Kedalaman diagonal)  
 Sumber: <http://blog.routeperfect.com/10-most-romantic-small-towns-in-france-as-chosen-by-routeperfect-travelers/>

## 6. *Visual Language* (Bahasa Visual)

Menurut pendapat Blain Brown (2012: 38-39), "Dalam media audio visual sebuah *frame* bukanlah sekedar gambar, melainkan informasi". Sudah tentu beberapa informasi lebih penting dari lainnya sehingga informasi tersebut diharapkan dapat diterima penonton dengan baik. Brown menjelaskan bahwa teori bahasa visual menggunakan prinsip dasar yang sama seperti pada seni lukis dan desain, "*These principles work interactively in various combinations to add depth, movement, and visual force to the elements of the frame: unity, balance, visual tension, rhythm, proportion, contrast, texture, and directionally.*" Berikut ini adalah prinsip dasar bahasa visual menurut Brown:

### a. *Lighting* (Pencahayaannya)

Cahaya dan warna berpengaruh sangat besar karena efektif dan kuat dalam penyampaian pesan. Kedua hal tersebut memiliki

kemampuan menggapai penonton pada emosi terdalam. Pencahayaan dapat selalu menjadi faktor yang mendasari poin cerita, tokoh, dan beberapa persepsi waktu maupun tempat.

b. *Continuity* (Kesinambungan)

Film yang baik hendaknya menyajikan citra visual secara berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis, dan penggambaran peristiwa yang berkaitan secara masuk akal. Tanpa kesinambungan yang baik, sebuah film hanya akan menjadi kumpulan *shot* yang campur aduk dan tidak berkaitan. Hal ini berhubungan langsung dengan teknik-teknik dasar sinematografi di atas. Lebih jauh lagi juga berkaitan dengan proses editing, dimana penempatan dan jenis transisi ikut berpengaruh dalam penyusunan kesinambungan yang baik.

c. *Direactionality* (Arah)

Arah dalam film berhubungan erat dengan gerakan benda di depan kamera dan sudut pandang pemain, dimana hal ini akan mempengaruhi persepsi penonton. Cara pengambilan gambar untuk mendapatkan arah dan sudut pandang memang merupakan bagian dari *continuity*, namun semua teknik dan aturan seperti *pan* maupun *tilt* berdasar pada satu prinsip: tidak membuat bingung pikiran penonton dan mengganggu perhatian dari cerita. Arah mempunyai dua tujuan penting, memberikan penonton petunjuk tentang cerita dan membantu menjaga penonton agar tidak bingung tentang dimana seseorang atau suatu hal terjadi.

### C. Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain menurut Hendi Hendratman (2008: 29) terdapat lima prinsip yaitu:

#### 1. *Balance* (Keseimbangan)

Secara keseluruhan unsur-unsur desain harus tampil dengan seimbang. Ada macam-macam keseimbangan yang bisa digunakan dalam pembuatan suatu desain, antara lain:

##### a. Keseimbangan Simetris

Pada keseimbangan simetris unsur desain seakan dicerminkan pada garis sumbu khayal, dengan demikian Anda akan melihat unsur yang sama pada kedua daerah dari garis sumbu. Desain dengan keseimbangan simetris akan mudah ditangkap oleh mata dan akan lebih mengesankan formal dan membosankan.



Gambar 4: Keseimbangan Simetris

Sumber: [www.dumpaday.com/random-pictures/pictures-of-the-day-37-pics/](http://www.dumpaday.com/random-pictures/pictures-of-the-day-37-pics/)

### b. Keseimbangan Asimetris

Pada keseimbangan asimetris tidak ada unsur desain yang tersusun seperti refleksi dari cermin. Untuk mencapai keindahan dari keseimbangan asimetris harus dapat memahami, melatih dan merasakan prinsip-prinsip desain yang lainnya. Desain dengan keseimbangan asimetris lebih mengesankan informal, modern, dinamis dan berani.

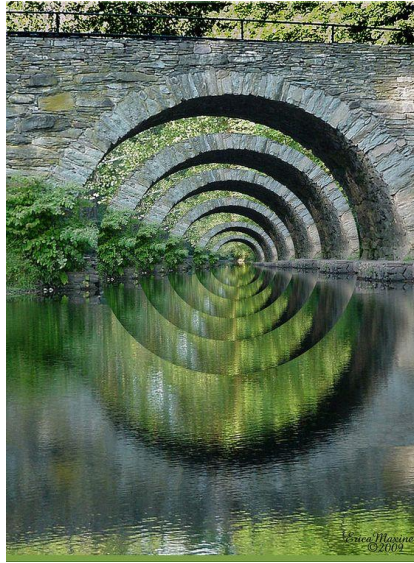


Gambar 5: Keseimbangan Asimetris

Sumber: [www.flickr.com/photos/orangecrushsoda/6255853824/](http://www.flickr.com/photos/orangecrushsoda/6255853824/)

### c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan yang hampir mirip dengan keseimbangan simetris, namun desain yang dibuat dengan keseimbangan ini akan lebih diarahkan pada satu titik utama saja.



Gambar 6: Keseimbangan Radial

Sumber: [fineartamerica.com/featured/stone-arch-bridge-over-troubled-waters-1st-place-winner-faa-optical-illusions-2-26-2012-ericamaxine-price.html](http://fineartamerica.com/featured/stone-arch-bridge-over-troubled-waters-1st-place-winner-faa-optical-illusions-2-26-2012-ericamaxine-price.html)

## 2. *Rhythm* (Irama)

Irama adalah pengulangan suatu variasi dari unsur-unsur desain. Pengulangan tersebut bisa membentuk urutan gerakan pola/*pattern* tertentu. Ada beberapa jenis pengulangan yaitu:

### a. Regular

Pengulangan unsur grafis dengan jarak dan bentuk yang sama.

Pengulangan regular biasa digunakan pada desain *border*/bingkai, motif pakaian, kertas kado, ubin lantai.

### b. *Flowing* (Mengalir)

Pengulangan bentuk seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis dan mengalir.

c. Progresif/ Gradual

Adanya peralihan antar stepnya sehingga menimbulkan kesan berproses sedikit demi sedikit. Contohnya seperti gambar bayi yang bertahap berubah menjadi dewasa, kotak yang bertahap berubah menjadi lingkaran, atau gradasi warna, dll.

**3. *Scale and Proportion* (Skala dan Proporsi)**

Skala adalah perubahan ukuran/*size* tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi, sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang lebar tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

**4. *Focus* (Fokus)**

- a. Hirarki (susunan), yaitu bahwa untuk mendapatkan fokus suatu desain yang diinginkan harus memperhatikan susunan berikut:
- 1) *Dominant*: obyek paling menonjol dan paling menarik.
  - 2) *Sub-dominant*: obyek yang mendukung penampilan obyek dominan.
  - 3) *Sub-ordinate*: obyek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh obyek *dominant* dan *sub-dominant*, contohnya adalah *background*.
- b. Kontras, yaitu penekanan karena ada perbedaan yang drastis pada unsur desain. Contohnya kontras warna (hitam dan putih), kontras garis (tebal dan tipis), kontras besar-kecilnya font, dll.

## **5. Unity (Kesatuan)**

*Unity* (kesatuan) yaitu semua unsur desain dan prinsip desain bersatu padu serta serasi sehingga dapat dilihat dan dipahami keseluruhan dalam suatu kesatuan.

## **D. Media, Alat, dan Teknik Perancangan Video**

### **1. Media**

Susanto (2011: 25) menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

Dalam penciptaan videografi, media digunakan untuk mewujudkan gagasan untuk mewujudkan gagasan yang dijadikan sebuah karya seni, disertai dengan pemanfaatan alat dan bahan serta penguasaan teknik dalam berkarya.

### **2. Alat**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam membuat videografi ini, alat yang digunakan adalah alat tulis, kamera DSLR, dan tripod.

Alat tulis berupa buku sket, buku tulis, pena, dan pensil digunakan untuk mencatat kebutuhan persiapan produksi, mencatat data observasi, dan membuat *storyboard*. Kamera DSLR yang digunakan adalah Canon EOS 600D, karena

kamera ini dilengkapi dengan fitur *movie* yang dapat merekam gambar bergerak dengan hasil yang baik.

### **3. Teknik**

Teknik merupakan cara yang dilakukan untuk membuat sesuatu dengan metode tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu.

Dalam pembuatan videografi ini, dibutuhkan teknik yang biasa digunakan pada pembuatan film. Seperti teknik pengambilan gambar, teknik pergerakan kamera, pemotongan gambar pada saat *editing*, dsb.

## **E. Tinjauan Video Dokumenter**

### **1. Pengertian**

Aufderheide (2007: 2) menyatakan bahwa “*A documentary film tells a story about real life, with claims to truthfulness. How to do that honestly, in good faith, is a neverending discussion, with many answers.*”

Video merupakan media yang sangat menarik untuk masa kini dibandingkan dengan media cetak seperti koran atau majalah. Berikut penjelasan tentang daya tarik baru dalam video dokumenter oleh Henry Holt and Company dalam bukunya yang berjudul “*Making Documentary Films and Reality Videos*” dan diterjemahkan oleh Retno Mustikawati (2011: 9):

- a. Tumbuhnya kepercayaan bahwa, kini, banyak orang tidak bisa atau enggan atau tidak punya waktu untuk membaca. Kebijakan yang populer adalah bahwa itu semua dapat dicapai dengan video.
- b. Pertumbuhan program realitas di televisi. Hal tersebut dimulai dengan video-video amatir yang bodoh, diperluas dengan memasukkan video-video yang dibuat oleh para saksi mata untuk bencana-bencana dan peristiwa unik, dan sekarang telah tumbuh dengan memasukkan tabloid program-program berita.
- c. Kemudahan untuk dimengerti dan kemudahan penggunaan teknologi video. Para penulis dan editor yang terbiasa bekerja dengan cetakan diminta untuk menciptakan video lebih daripada sekedar brosur. Para komunikator yang mau bekerjasama diminta oleh pihak manajemen mereka untuk mendokumentasikan kegiatan institusi-institusi mereka ke dalam video. Para artis, penulis, dan orang-orang yang kreatif sedang mencari lahan-lahan baru untuk kreativitas mereka dalam tren video terkini.

Dokumenter menurut Mikke Susanto (2012: 108) adalah, “setiap karya seni yang bertujuan untuk menyajikan fakta objektif, tanpa memasukkan hal fiksi, merekam dan atau mengomentari beberapa isi/muatan, seringnya tentang politik atau sosial, dengan mengumpulkan detail”.

## 2. Jenis

Dokumenter memiliki jenis-jenis tersendiri, seperti historikal, biografi, propaganda, dan sebagainya. Lalu ada jenis eksperimental, dokudrama, dan *mockumentary*. Namun Bill (2001: 102-137) mengelompokkan menjadi beberapa jenis berdasar penyampaiannya:

- a. *Expository*, mode ini berkaitan dengan dokumenter klasik, dan berpatokan dengan cara mengilustrasikan argumen menggunakan gambar. Ini lebih mirip retorika, atau bersifat seperti pidato daripada estetika, membidik secara langsung pemirsa dengan teks atau frase untuk memandu gambar serta menegaskan ide gagasan dan argumen logis.
- b. *Poetic*, jenis yang banyak menggunakan elemen artistik ini bertujuan membuat *mood* dan suasana yang spesifik, daripada menjejali pemirsa dengan informasi.
- c. *Reflexive*, tujuan dari jenis ini menyampaikan cerita dan membiarkan penonton merasakan posisi seperti yang disampaikan.
- d. *Observational*, jenis ini mengutamakan spontanitas dan secara langsung mengamati realita.
- e. *Participatory*, jenis ini digunakan pada film etnografi (cabang antropologi tentang kebudayaan suku-suku dan pada teori sosial tentang penyelidikan partisipatif).
- f. *Performance*, jenis ini memfokuskan pada penyampaian yang penuh perasaan dan puitis daripada penyampaian yang realistis.

## F. Tinjauan Teater

Seperti yang kita ketahui sebagai orang awam bahwa teater adalah sebuah pertunjukan yang dipentaskan pada sebuah panggung oleh seorang maupun beberapa tokoh yang menjalankan cerita. Baik itu pementasan naskah fiktif maupun naskah yang dibuat menurut kejadian nyata.

Eko,dkk. (2008: 1) menyatakan bahwa “Teater adalah visualisasi dari drama atau drama yang dipentaskan diatas panggung dan disaksikan oleh penonton.

.....  
Secara khusus teater mengacu kepada aktivitas melakukan kegiatan dalam seni pertunjukan (*to act*) sehingga tindak-tanduk pemain di atas pentas disebut *acting*”.

Di dalam teater ada unsur-unsur pembentuknya, berikut penjelasan Eko,dkk. (2008: 44):

### 1. Naskah Lakon

Naskah lakon sebagaimana karya sastra lain, pada dasarnya mempunyai struktur yang jelas, yaitu tema, plot, *setting*, dan tokoh. Akan tetapi, naskah lakon yang khusus dipersiapkan untuk dipentaskan mempunyai struktur lain yang spesifik. Struktur ini pertama kali dirumuskan oleh Aristoteles yang membagi menjadi lima bagian besar, yaitu eksposisi (pemaparan), komplikasi, klimaks, anti klimaks atau resolusi, dan konklusi (*catastrophe*). Kelima bagian tersebut pada perkembangan kemudian tidak diterapkan secara kaku, tetapi lebih bersifat fungsionalistik.

### 2. Sutradara

Di Indonesia penanggung jawab proses transformasi naskah lakon ke bentuk pemanggungan adalah sutradara yang merupakan pimpinan utama kerja kolektif

sebuah teater. Baik buruknya pementasan teater sangat ditentukan oleh kerja sutradara, meskipun unsur-unsur lainnya juga berperan, tetapi masih berada di bawah kewenangan sutradara.

### **3. Pemain**

Untuk mentransformasikan naskah di atas panggung dibutuhkan pemain yang mampu menghidupkan tokoh dalam naskah lakon menjadi sosok yang nyata. Pemain adalah alat untuk memeragakan tokoh.

### **4. Penonton**

Tujuan terakhir suatu pementasan lakon adalah penonton. Respon penonton atas lakon akan menjadi respon melingkar, antara penonton dengan pementasan. Kelompok penonton pada sebuah pementasan adalah suatu komposisi organisme kemanusiaan yang peka. Mereka pergi menonton karena ingin memperoleh kepuasan, kebutuhan, dan cita-cita. Alasan lainnya untuk tertawa, untuk menangis, dan untuk digetarkan hatinya, karena terharu akibat dari hasrat ingin menonton.

### **5. Tata Artistik**

Tata artistik merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari teater. Pertunjukan teater menjadi tidak utuh tanpa adanya tata artistik yang mendukungnya. Unsur artistik di sini meliputi tata panggung, tata busana, tata cahaya, tata rias, tata suara, tata musik yang dapat membantu pementasan menjadi sempurna sebagai pertunjukan. Tata panggung adalah pengaturan pemandangan di panggung selama pementasan berlangsung. Tujuannya tidak sekedar supaya

permainan bisa dilihat penonton tetapi juga menghidupkan pemeranan dan suasana panggung. Tata cahaya atau lampu adalah pengaturan pencahayaan di daerah sekitar panggung yang fungsinya untuk menghidupkan permainan dan suasana lakon yang dibawakan, sehingga menimbulkan suasana istimewa. Tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan. Tata suara adalah pengaturan keluaran suara yang dihasilkan dari berbagai macam sumber bunyi seperti; suara aktor, efek suasana, dan musik. Tata suara diperlukan untuk menghasilkan harmoni. Tata rias dan tata busana adalah pengaturan rias dan busana yang dikenakan pemain. Gunanya untuk menonjolkan watak peran yang dimainkan, dan bentuk fisik pemain bisa terlihat jelas pada penonton.

#### **G. Tinjauan *Make-up* Panggung**

*“No make-up is complete without an actor underneath, for make-up does not in itself create character – it only helps to reveal it. And precisely the right kind of make-up can, as an integral part of the characterization, illuminate the character for the actor as well as for the audience and provide a believable character portrait”* (Richard , 1975: 3) yang artinya, *make-up* tidak lengkap tanpa digunakan oleh aktor karena *make-up* tidak hanya menciptakan karakter seorang aktor tetapi juga membantu untuk menampilkan karakternya. Dan jika menggunakan jenis *mak-eup* yang tepat, ia juga mampu menjelaskan karakter dari

seorang aktor dan untuk penonton, ia akan menampilkan potret karakter yang meyakinkan.

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Eko, dkk. (2008: 2173) menyatakan bahwa:

Tata rias dalam teater bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk menggambarkan karakter tokoh. Contohnya, teater Yunani yang memakai topeng lebih besar dari wajah pemain dengan garis tegas agar ekspresinya dapat dilihat oleh penonton. Beberapa teater primitif menggunakan bedak tebal yang biasa dibuat dari bahan-bahan alam, seperti tanah, tulang, tumbuhan, dan lemak binatang. Pemakaian tata rias akhirnya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari peristiwa teater.

Beliau juga menjelaskan tentang fungsi tata rias dalam teater sebagai berikut:

1. Menyempurnakan penampilan wajah
2. Menggambarkan karakter tokoh
3. Memberi efek gerak pada ekspresi pemain
4. Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh
5. Menambah aspek dramatik

Walaupun proses *make-up* terjadi di belakang panggung dan penonton tidak melihatnya, namun proses ini merupakan penentu dari hasil akhir di panggung.

Seperti yang Vincent tulis dalam bukunya (1985: 9)

*“For the theatre, work on the performers is usually done in a dressing room backstage, and the results can only be properly viewed by going out front into the audience viewing areas. It is then that adjustments on shades, colors, and definitions are made both on the director’s decisions and/or the recommendations of the make-up artist.”*

Seorang aktor yang ahli pada dialog dan gestur, seharusnya juga mengetahui tentang *make-up* yang akan dipakainya. Karena jika aktor mengabaikan *make-up*

maka akan beresiko gagal untuk memproyeksikan karakternya secara visual dengan tepat. Seperti yang ditulis oleh Richard (1975: 3) “*Like speech and body movement, make-up is part of an actor’s craft, and the actor who neglects his make-up risks failure to project visually the precise and carefully drawn character - concept he has in his mind.*”

## **H. Metode Perancangan Video**

Dalam perancangan videografi ini, penulis membutuhkan data verbal dan data visual. Data verbal yang berupa tulisan diperoleh dari buku tentang cara pembuatan video dokumenter dan beberapa teori tentang *make-up* panggung, serta melakukan wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan teater. Adapun metode yang digunakan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Metode observasi bertujuan untuk mendapatkan pemahaman, gambaran dan rancangan yang akan disampaikan dalam video. Observasi tersebut ditempuh dengan memperhatikan segala hal terkait kegiatan kajian drama jurusan PBSI di Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Observasi tersebut di fokuskan pada saat kegiatan bedah naskah, latihan, *workshop make-up*, gladi kotor, gladi resik dan pementasan.

### **2. Wawancara**

Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden, dan jawabannya dicatat

atau direkam dengan alat perekam. Untuk mendapatkan data terkait dengan teater dan *make-up* panggung penulis melakukan wawancara dengan Eko Santoso, Dhini Ariesta, Bela Suryani, dan Astrilinda. Narasumber langsung dipilih oleh penulis yang sekiranya sudah menguasai materi sehingga data yang di peroleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahanya.

### **3. Dokumentasi**

Metode dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan data yang telah didapat, baik data verbal maupun data visual. Data tersebut berupa hasil wawancara dengan narasumber dan gambar yang digunakan untuk mendukung perancangan videografi ini.

### **BAB III**

## **KONSEP PERANCANGAN DAN PROSES PRODUKSI**

#### **A. Konsep Perancangan Video**

Penulis memilih merancang video berjenis dokumenter *expository* tentang *make-up* panggung teater dalam mata kuliah Kajian Drama Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Pemilihan jenis video dokumenter *expository* berkaitan dengan materi dalam video disampaikan langsung oleh narasumber. Fakta yang ditampilkan pada video ini diambil secara langsung saat kegiatan proses Kajian Drama. Terkait dengan topik *make-up* maka penulis terinspirasi untuk merancang videografi dengan suasana visual dengan kesan ceria dan segar. Kesan tersebut diwujudkan dengan menggunakan warna-warna cerah, tampilan video juga diberi *filter* warna-warna cerah juga untuk mengoreksi warna pada video yang masih mentah.

Pada video dokumenter ini, tokoh yang ditampilkan lebih dominan adalah narasumber. Narasumber langsung dipilih oleh penulis yang sekiranya sudah menguasai materi sehingga data yang di peroleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Dalam visualisasi video penulis menggunakan *software Adobe After Effect CC 2015* untuk membuat efek visual khusus yaitu *bumper* dan *twitch*. Efek *fade* dan *dissolve* untuk pergantian adegan diwujudkan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2015*. Tahap pewarnaan pada video berfungsi untuk mengatur pencahayaan yang masih kurang ketika pengambilan gambar tidak menggunakan pencahayaan yang sempurna. Sebagai contoh adalah pada adegan wawancara tim *make-up* pembantu, saat

pengambilan gambar, lampu yang ada di ruangan membuat warna pada kamera terlalu kuning, kemudian pada saat *editing* diberi warna lebih putih untuk mengurangi warna yang terlalu kuning tersebut.

Video dibuat dengan durasi 15 menit 46 detik agar penonton tidak bosan menyimaknya. Penulis juga menyisipkan promosi kelompoknya yang sering menjadi tim *make-up*, yaitu Uteke *Stage Make-up Management*. Tipografi yang digunakan adalah huruf menyerupai tulisan tangan yang dapat menunjang tema video. Ilustrasi musik menggunakan jenis musik yang berbeda-beda untuk membuat suasana disetiap adegan. Tujuan dalam perancangan video dokumenter ini adalah sebagai suatu media untuk masyarakat mengetahui apa itu *make-up* panggung pada pertunjukan teater. Sehingga mereka dapat mengerti apa pengaruh *make-up* pada pertunjukan teater yang akan mereka tonton.

## **B. Bahan, Alat, dan Teknik**

### **1. Bahan**

Bahan yang digunakan untuk merancang videografi ini adalah naskah hasil dari observasi lapangan, *storyboard* yang digambar sesuai naskah, dan bahan video mentah hasil dari pengambilan gambar.

### **2. Alat**

Alat yang dipakai untuk proses perancangan videografi ini alat tulis, kamera, tripod, dan perangkat komputer. Alat yang digunakan adalah milik pribadi,

sehingga penulis tidak perlu menyewa peralatan untuk membuat video ini. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing alat:

a. Alat tulis

Alat tulis digunakan untuk mencatat semua kebutuhan untuk produksi video. *Storyboard* dibuat di buku sket karena memang digambar manual.



Gambar 7: Alat Tulis

Sumber: *Google search*

b. Kamera

Kamera yang digunakan adalah *Canon EOS 600D* yang mempunyai fitur *movie* untuk merekam gambar bergerak.



Gambar 8: Kamera *Canon EOS 600D*

Sumber: *Google search*

c. Tripod

Tripod digunakan untuk meletakkan kamera pada saat pengambilan gambar. Tripod berfungsi agar gambar yang diambil tidak goyang.



Gambar 9: Tripod

Sumber: *Google search*

d. Perangkat komputer

*Personal computer* digunakan untuk meng-*edit* hasil pengambilan gambar untuk dijadikan video utuh agar siap ditonton. Komputer yang digunakan harus mempunyai spesifikasi tinggi agar tidak menghambat pada saat *editing*.



Gambar 10: Perangkat Komputer

Sumber: *Google search*

### **3. Teknik Visualisasi Video**

Teknik pembuatan video ini didasarkan pada teknik pengambilan gambar dan saat penyuntingan gambar di perangkat komputer. Pengambilan gambar sering menggunakan *medium close-up* dan *close-up* untuk menunjukkan ekspresi wajah para aktor drama yang memakai *make-up* panggung di atas panggung, narasumber yang sedang memaparkan materi, serta saat pengambilan gambar tutorial *make-up* karakter tua. Untuk menunjukkan suasana panggung saat para aktor beracting menggunakan *full shot*.

Pengambilan gambar menggunakan *eye-level shot* karena yang ditampilkan adalah fakta. Komposisi yang sering digunakan untuk meletakkan objek gambar adalah komposisi *rule of third*, karena menghasilkan gambar yang lebih dinamis dan tidak terlalu kaku untuk ditonton. Kamera dibuat statis karena objek tidak banyak bergerak, jadi tidak perlu menggeser kamera untuk mengikuti objek.

Biasanya film atau video dokumenter tidak menggunakan kerabat kerja dan alat-alat yang lengkap seperti pada film atau video yang menggunakan skenario. Begitu pula pada video ini, pencahayaan yang digunakan pada pengambilan gambar tidak menggunakan lampu tambahan, melainkan hanya lampu yang ada di lokasi atau mengandalkan cahaya matahari.

### **C. Proses Visualisasi Video**

#### **1. Observasi**

Langkah pertama dalam penciptaan video yaitu penulis melakukan observasi pada segala hal terkait kegiatan kajian drama jurusan PBSI di Fakultas Bahasa dan

Seni UNY. Observasi tersebut di fokuskan pada saat kegiatan bedah naskah, latihan, workshop make up, gladi kotor, gladi resik dan pementasan. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman, gambaran dan rancangan terkait segala hal yang akan disampaikan dalam video.

## 2. Pembuatan Naskah/Skenario

Pembuatan naskah bertujuan untuk memudahkan saat pengambilan gambar dan saat menyunting gambar. Pembuatan naskah/skenario dirasa penting, sebab naskah tersebut merupakan gambaran plot cerita atau adegan yang akan ditampilkan dalam video. Tanpa pembuatan naskah, sutradara dan juga pemain belum tentu mengetahui jalan cerita yang akan dibuat. Berikut ini adalah naskah skenario yang dibuat oleh penulis:

*Make-up* yang kita tahu adalah *make-up* sehari-hari para wanita, karena wanita lebih sering menggunakannya daripada pria. Berbeda dengan pertunjukan teater, *make-up* tidak hanya digunakan oleh wanita saja, melainkan untuk seluruh pemain yang berperan pada pertunjukan teater.

*Make-up* teater berbeda dari *make-up* sehari-hari, bahkan berbeda dengan *make-up* pada pertunjukan tari, karena setiap pemain teater membawakan karakter tokoh yang berbeda-beda. Bisa tokoh pemuda tampan, tokoh ibu-ibu sosialita, dan juga kakek tua yang bijaksana. Itu semua pastinya diperankan dalam berbagai karakter, seperti tokoh protagonis dan antagonis.

Proses *make-up* terjadi di belakang panggung. Biasanya ada ruang *make-up* untuk para pemain dirias dan diubah karakter wajahnya sesuai dengan karakter yang mereka perankan.

Ada beberapa orang yang bertanggung jawab mempersiapkan proses *make-up* pada kelompok kajian drama. Dan yang mereka persiapkan yaitu:

- Naskah drama

Setiap orang dalam kelompok kajian drama wajib membaca naskah drama. Tim *make-up* harus mempelajari setiap karakter tokoh yang akan berperan dalam pertunjukan karena mereka harus mencari referensi *make-up* setiap pemain agar dapat melakukan latihan menggunakan *make-up* sebelum hari pertunjukan.

- Peralatan *make-up*

Penting untuk mempersiapkan *make-up* jauh-jauh hari dan membuat daftar kebutuhan. Jika ada beberapa alat *make-up* yang masih kurang, maka dapat melengkapinya sebelum hari pertunjukan.

- Latihan/*workshop make-up*

Cara mengetahui karakter setiap pemain dilakukan dengan cara latihan *make-up*. Karena waktu latihan dapat menjadi acuan dan evaluasi untuk *make-up* yang paling sesuai pada karakter pemain. Jika latihan *make-up* sudah dilaksanakan dan sudah disetujui oleh sutradara, maka pada hari pertunjukan hanya tinggal mengaplikasikan hasil latihan sebelumnya.

- Dokumentasi hasil latihan *make-up*

Dokumentasi dilakukan untuk mengingat gambaran *make-up* yang sudah disetujui oleh sutradara, dan dapat digunakan untuk mempercepat persiapan di hari pertunjukan.

Untuk perbandingan hasil panggung, tim *make-up* dapat merekam saat gladi kotor dan gladi bersih. Biasanya gladi kotor belum menggunakan *make-up* dan kostum serta tata lampu. Sedangkan gladi bersih sudah menggunakannya.

Kembali lagi pada hasil rekaman gladi kotor dan gladi bersih yang dilakukan oleh tim *make-up*, mereka akan menyerahkan hasil rekaman pada sutradara. Apakah sutradara akan memberikan evaluasi atau tidak.

Sering terjadi *make-up* yang mereka aplikasikan pada pemain belum sesuai dengan apa yang diperkirakan. Karena tim *make-up* jarang sekali punya inisiatif untuk melakukan evaluasi sebelum pertunjukan. Hasilnya dapat beragam, bisa karakter yang dibuat tidak nampak dari kursi penonton karena efek lampu panggung yang membuat para tokoh seperti tanpa *make-up* dan karakter yang diinginkan tidak muncul, bisa juga *make-up* yang mereka buat luntur di tengah pertunjukan karena teknik aplikasi yang kurang benar dan efek dari keringat pemain yang berlebihan.

Jadi tim *make-up* harus ketat dalam melakukan aplikasi *make-up* pada pemain agar karakter tokoh yang ingin disampaikan oleh pemain dan sutradara tersampaikan sempurna di mata penonton.

### 3. *Storyboard*

*Storyboard* dibuat dengan mengacu pada naskah atau skenario untuk memudahkan kameramen mengambil sudut pandang saat pengambilan gambar.

Tabel 3: *Storyboard*

	<p>Lokasi : Gedung Lab. Musik dan Tari FBS UNY  <i>Scene</i> : Rapat Tim <i>Make-up</i></p>
	<p>Lokasi : Halaman Gedung Lab. Musik dan Tari FBS UNY  <i>Scene</i> : Bedah naskah oleh sutradara, pemain, dan pendukung.</p>
	<p>Lokasi : Ruang <i>Make-up</i>  <i>Scene</i> : Proses <i>Make-up</i></p>

	<p>Lokasi : Ruang <i>Make-up</i>  Scene : Proses <i>Make-up</i></p>
	<p>Lokasi : Ruang <i>Make-up</i>  Scene : Hasil proses <i>Make-up</i>  karakter tokoh</p>
	<p>Lokasi : Panggung pementasan  Scene : Beradu <i>acting</i></p>
	<p>Lokasi : Ruang kerja narasumber  Scene : Wawancara narasumber</p>
	<p>Lokasi : Ruang <i>Make-up</i>  Scene : Wawancara Tim <i>Make-up</i>  Pembantu</p>

#### 4. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar dapat dilakukan ketika semua persiapan yang dibutuhkan telah siap, termasuk jadwal dengan kerabat kerja, narasumber, dan kelas Kajian Drama. Berikut ini adalah jadwal pengambilan gambar untuk video “*Make-upmu Karaktermu*” yang berlangsung selama kurang lebih 10 bulan:

Tabel 4: Jadwal Pengambilan Gambar

Sabtu, 12-12-2015	:	Mengambil gambar rapat Tim <i>Make-up</i> .
Senin, 14-12-2015	:	Mengambil gambar proses <i>make-up</i> dan gladi bersih.
Selasa, 15-12-2015	:	Mengambil gambar proses <i>make-up</i> dan pentas.
Selasa, 15-12-2015	:	Mengambil gambar wawancara Tim <i>Make-up</i> Pembantu.
Rabu, 03-02-2016	:	Mengambil gambar wawancara narasumber.
Jumat, 29-04-2016	:	Mengambil gambar bedah naskah oleh narasumber, pemain, dan pendukung.
Selasa, 03-05-2016	:	Mengambil gambar suasana kampus FBS UNY.
Selasa, 10-05-2016	:	Mengambil gambar tutorial <i>make-up</i> karakter tokoh tua.
Rabu, 11-06-2016	:	Mengambil gambar proses pemotretan menggunakan <i>make-up</i> karakter tokoh yang didampingi sutradara.
Kamis, 22-09-2016	:	Mengambil gambar wawancara narasumber.

## 5. *Editing Video*

Langkah awal dari *editing* adalah dengan memilih video mentah yang akan disusun sesuai dengan skenario. Setelah itu menyusun video mentah pada setiap bagian, yaitu pembuka, bagian inti, dan bagian akhir. Video mentah yang disusun bertujuan untuk memudahkan proses *editing*. Video yang telah disusun berdasarkan bagiannya akan melalui tahapan pemotongan gambar. Pemotongan gambar bertujuan agar adegan yang tidak diperlukan dapat dibuang.

*Bumper* diberikan pada awal video untuk menjadi tanda video dimulai. *Bumper* juga ditempatkan pada setiap pergantian *sequence*, bertujuan untuk memberi tanda bahwa bahasan yang ada pada *sequence* tersebut sudah habis dan akan berganti ke bahasan lainnya.

Tahap berikutnya yang dilakukan adalah pemberian efek transisi pada setiap pergantian *scene*. Pemberian warna juga diperlukan karena untuk mengkoreksi warna pada video mentah agar tampilan video lebih menarik. Pemberian efek transisi dan pewarnaan bertujuan untuk memberikan efek dramatis pada tampilan video dan juga memberikan suasana yang sesuai dengan konsep perancangan.

Pada bagian akhir, yaitu *ending credit*, *editor* menyarankan untuk membuat susunan kerabat kerja dalam bentuk file jpeg. *Credit title* tidak dibuat *scroll* karena untuk menghemat durasi video.

## 6. *Finishing*

Setelah video sudah mencapai semua tahap *editing*, artinya video sudah jadi. Tahap selanjutnya adalah *rendering*, yaitu adalah proses akhir yang tujuannya

untuk mengubah file video dari file *project* menjadi file mp4. File mp4 ini dapat diputar di *video player*. Video yang sudah siap akan *diburning* ke *compact disk*.

#### **D. Deskripsi Karya Video “*Make-upmu Karaktermu*”**

Video ini mempunyai durasi 15 menit 46 detik yang terdiri dari tiga bagian utama. Bagian-bagian tersebut yaitu bagian pembuka, bagian inti, dan penutup. Adapun deskripsi dari bagian-bagian tersebut adalah sebagai berikut:



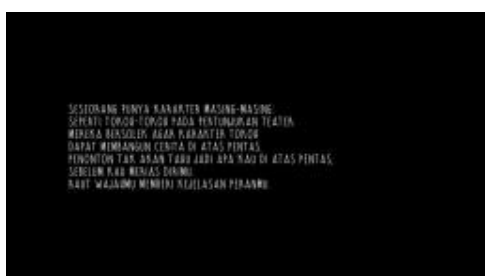
##### **1. Pembuka**

Bagian ini terdiri dari empat *sequence*, adapun adegan pembuka dideskripsikan sebagai berikut:

###### **a. *Sequence 1***

Bagian pembuka diawali dengan munculnya *bumper* yang dibuat oleh editor menggunakan Adobe After Effect CC 2015, visualisasinya adalah segerombolan kupu-kupu yang berkumpul lalu berpisah dan muncullah logo UTEKE *Stage Make-up Management*. Kemudian ada satu paragraf yang menampilkan penjelasan tentang judul yang diangkat oleh penulis. Bagian ini di buat tidak menggunakan suara karena penonton difokuskan untuk membaca tulisan pembuka agar tertarik untuk menonton adegan selanjutnya.

Tabel 5 : Rincian *Sequence* 1

No.	Cuplikan Gambar	
1.		<p>Durasi: 7 detik.  Keterangan: Segerombolan kupu-kupu memunculkan logo UTEKE.  Efek: <i>Fade out</i> pada akhir bumper.  Musik: -</p>
2.		<p>Durasi: 5 detik.  Keterangan: Judul video “<i>Make-upmu Karaktermu</i>”  Efek: <i>Fade in</i> lalu <i>fade out</i>.  Musik: -</p>
3.		<p>Durasi: 40 detik.  Keterangan: Penjelasan tentang maksud dari judul video.  Efek: <i>Fade in</i> lalu <i>fade out</i>.  Musik: -</p>

b. *Sequence* 2

Narasumber 1 menjelaskan tentang sejarah teater Yunani Kuno. Mereka mengawali sebuah ritual untuk memuja Dewa-Dewi yang kemudian menjadi sebuah pertunjukan teater. Narasumber juga menjelaskan tentang unsur-unsur yang mendukung berjalannya pementasan teater. Video ilustrasi sebagian mengambil dari situs Youtube.com. *Layer* kedua merupakan video ilustrasi dari video

narasumber yang sedang menjelaskan materi. Musik latar dibuat lirih untuk mendukung materi yang disampaikan narasumber.

Tabel 6 : Rincian *Sequence 2*

No.	Cuplikan Gambar	
1.		<p>Durasi: 20 detik.            Keterangan: Narasumber menjelaskan materi Tentang sejarah teater Yunani Kuno.            Efek: <i>Fade in</i> lalu <i>fade out</i>.            Musik: Horn Concerto No. 4 – 3<sup>rd</sup> Movement – Mozart.</p>
2.		<p>Durasi: 33 detik.            Keterangan: Ilustrasi materi, sumber dari Youtube.com.            Efek: <i>Layer</i> ke-2 dari video narasumber.            Musik: Horn Concerto No. 4 – 3<sup>rd</sup> Movement – Mozart.</p>

c. *Sequence 3*

Narasumber 2 menjelaskan tentang proses menuju pementasan teater. Mulai dari rapat tim *make-up*, bedah naskah, gladi bersih, sampai pementasan berlangsung. Video ilustrasi menggunakan gambar yang telah diambil oleh penulis pada waktu proses kajian drama.

Tabel 7 : Rincian *Sequence 3*

No.	Cuplikan Gambar	
1.		<p>Durasi: 10 detik.            Keterangan: Narasumber menjelaskan tentang hal-hal yang harus diperhatikan oleh <i>make-up artist</i>.            Efek: <i>Fade in</i> lalu <i>fade out</i>.            Musik: Horn Concerto No. 4 – 3<sup>rd</sup> Movement – Mozart.</p>
2.		<p>Durasi: 30 detik.            Keterangan: Ilustrasi materi, sumber dokumentasi pribadi.            Efek: <i>Layer ke-2</i> dari video narasumber.            Musik: Horn Concerto No. 4 – 3<sup>rd</sup> Movement – Mozart.</p>



d. *Sequence 4*

Narasumber 1 kembali menjelaskan materi tentang sejarah dan jenis-jenis *make-up* panggung. *Make-up* belum digunakan pada zaman Yunani Kuno, karena mereka baru menggunakan topeng. Pada saat narasumber menjelaskan materi, video yang diambil dari Youtube.com dan dokumentasi pribadi disisipkan untuk ilustrasi materi.

Video ilustrasi menampilkan contoh *make-up* fantasi robot. *Make-up* menggunakan warna-warna silver yang menggambarkan wujud dari besi. Para pemain sedang melakukan adegan gerakan menyerupai mesin sambil mengungkapkan protes terhadap atasan.

Penjelasan tentang materi juga ditulis pada ruang kosong yang ada di video. Tulisan ini memperkuat poin-poin yang disampaikan narasumber agar penonton dapat mudah memahami materi. Ketika suara narasumber kurang jelas saat menjelaskan, tulisan ini dapat menjadi panduan.

Tabel 8 : Rincian *Sequence* 4

No.	Cuplikan Gambar	
1.		<p>Durasi: 15 detik.            Keterangan: Ilustrasi materi, sumber dari Youtube.com.            Efek: <i>Layer</i> ke-2 dari video narasumber.            Musik: Piano Sonata No. 16 – 1<sup>st</sup> Movement – Mozart.</p>
2.		<p>Durasi: 1 menit.            Keterangan: Ilustrasi materi, sumber dokumentasi pribadi.            Efek: <i>Layer</i> ke-2 dari video narasumber.            Musik: Piano Sonata No. 16 – 1<sup>st</sup> Movement – Mozart.</p>

## 2. Bagian Inti



### e. *Sequence* 1



*Sequence* ini menampilkan visualisasi lingkungan kampus Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Bagian ini berisi tentang kegiatan mahasiswa kajian drama berproses di ruang *make-up*. Mereka bersiap-siap untuk mementaskan naskah yang sudah mereka pelajari. Narasumber melanjutkan membahas tentang *workshop make-up* oleh tim pembantu. Bagaimana efeknya pada proses teater, pada pemain, dan pada hasil *make-up* saat pertunjukan. Disambung dengan fungsi *make-up* yang tidak bisa lepas dengan busana dalam drama. *Make-up* dan busana berperan penting untuk menggambarkan karakter tokoh yang dimainkan

oleh aktor. Ketika mahasiswa berproses, situasi pada saat di belakang panggung, bagaimana keadaan orientasi panggung, dan persiapan menunggu pentas mulai, semua ditampilkan pada bagian ini.

Pada adegan dari menit ke 05:18 sampai menit ke 06:30, *editor* memberikan efek *twitch* yang dibuat di *Adobe After Effect CC 2015*. Penggunaan efek ini bertujuan untuk membuat tampilan video lebih atraktif, sehingga audien tidak bosan dengan materi panjang yang telah dipaparkan oleh narasumber di menit sebelumnya.

Tabel 9 : Rincian *Sequence* 1



No.	Cuplikan Gambar	
1.		<p>Durasi: 23 detik.  Keterangan: Lingkungan kampus FBS.  Efek: -  Musik: NOFX – There She Goes.</p>
2.		<p>Durasi: 55 detik.  Keterangan: Kondisi ruang <i>make-up</i>.  Efek: <i>Twich</i> dari <i>Adobe Aftereffect</i>.  Musik: Carl Mann – Gonna Rock and Roll Tonight.</p>

3.		<p>Durasi: 1 menit.  Keterangan: Narasumber menjelaskan tentang workshop <i>make-up</i>.  Efek: <i>Layer</i> ke-2 dari video narasumber.  Musik: A Musical Joke – 4<sup>th</sup> Movement – Mozart.</p>
4.		<p>Durasi: 30 detik.  Keterangan: Korelasi antara <i>make-up</i> dan kostum untuk menunjang penampilan aktor.  Efek: -  Musik: A Musical Joke – 4<sup>th</sup> Movement – Mozart.</p>

f. *Sequence 2*

Menjelaskan tentang tahapan-tahapan *make-up* karakter orang tua. Video dibuat oleh penulis dengan merekam proses *make-up* dengan model. Setiap tahapan ada penjelasan berupa tulisan. Berikut ini adalah rinciannya:

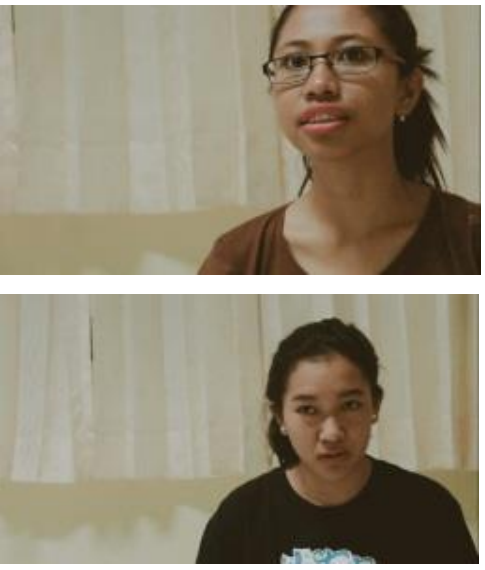
Tabel 10 : Rincian *Sequence 2*

No.	Cuplikan Gambar	
1.		<p>Durasi: 2 menit.            Keterangan: Narasumber menjelaskan tentang tahapan membuat <i>make-up</i> karakter.            Efek: <i>Layer</i> ke-2 dari video narasumber.            Musik: Alumo – Your Happy Face.</p>
2.		<p>Durasi: 15 detik.            Keterangan: Menampilkan hasil tutorial <i>make-up</i>.            Efek: <i>Fade out</i> lalu <i>fade in</i>.            Musik: Alumo – Your Happy Face.</p>

### 3. Penutup

Pada bagian penutup berupa wawancara dengan tim *make-up* pembantu. Mereka bercerita tentang pengalaman selama mengikuti proses kajian drama yang mereka bantu. Visualisasi dibuat sederhana, *blackout* untuk menampilkan pertanyaan wawancara, lalu narasumber menjawab pertanyaan tersebut secara bergantian. Kemudian untuk pertanyaan lainnya juga seperti itu.

Tabel 11 : Rincian Adegan Penutup

No.	Cuplikan Gambar	
1.		<p>Durasi: 5 menit.            Keterangan: Tim <i>make-up</i> pembantu memberikan saran dan kesan selama proses membantu pada kelas Kajian Drama.            Efek: <i>Fade out</i> lalu <i>fade in</i>.            Musik: Jarhead Soundtrack – Don't Worry Be Happy.</p>



## **BAB IV PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Perancangan videografi tentang *make-up* panggung pada pertunjukan teater yang berjenis video dokumenter *expository* diharapkan mampu memberikan informasi tentang pentingnya mempelajari *make-up* panggung bagi seluruh anggota yang aktif di teater, khususnya pada mata kuliah Kajian Drama.

Berdasarkan hasil analisis data dari proses pengumpulan dan pengolahan data untuk kepentingan perancangan video ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep video tentang *make-up* panggung dibuat dengan suasana visual dengan kesan ceria dan segar, ilustrasi musik menggunakan jenis musik yang berbeda-beda untuk membuat suasana disetiap adegan serta tipografi yang digunakan adalah huruf menyerupai tulisan tangan yang dapat menunjang tema video.
2. Proses visualisasi video ini melalui observasi, pembuatan naskah, pembuatan *storyboard*, pengambilan gambar, *editing* video, dan *finishing*.
3. Jenis video ini adalah video dokumenter *expository* yang berdurasi 15 menit 46 detik, terdiri dari tiga bagian yaitu pembuka, bagian inti, dan penutup. Teknik pengambilan yang digunakan adalah *close-up*, *medium shot*, dan *full shot* dengan pergerakan kamera yang statis. Pengambilan gambar dengan *eye-level shot* dan menggunakan komposisi *rule of third*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku:

- \_\_\_\_\_. 2008. 2008. *Seni Teater Jilid 2 Untuk SMK*. Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Aufderheide, Patricia. 2007. *Documentary Film, A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni (Wacana Apresiasi dan Kreasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice*. Oxford: Elsevier Inc.
- Corson, Richard. 1975. *Stage Makeup*. New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- James, Jack. 2006. *Digital Intermediates for Film and Video*. UK: Elsevier Inc.
- Kehoe, Vincent J-R. 1985. *The Technique of the Professional Make-up Artist for Film, Television and Stage*. England: Butterworth Publisher.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Mamer, Bruce. 2009. *Film Production Technique, Creating the Accomplished Image*. Canada: Nelson Education.
- Mustikawati, Retno. 2011. *Membuat Film Dokumenter dan Video Realitas*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia.
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction To Documentary Film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Santosa, Eko, dkk. 2008. *Seni Teater Jilid 1 Untuk SMK*. Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional.

- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Nirmana, Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-Videografi (Suatu Pengantar)*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

**Referensi Internet:**

Agus-firdian.blogspot.co.id/2013/06/pengertian-videografi.html?m=1.

Diakses pada tanggal 22 Maret 2016.

[http://en.wikipedia.org/pdf/wiki/Theatrical\\_makeup](http://en.wikipedia.org/pdf/wiki/Theatrical_makeup).

Diakses pada tanggal 26 Mei 2014.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Teater>.

Diakses pada tanggal 26 Mei 2014.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Glosarium

- Angle*** : Sudut Pengambilan gambar.
- Background music*** : Musik yang dirancang untuk mengiringi sebuah kejadian, seperti makan malam di restoran atau menyediakan suasana di sebuah film.
- Bodycopy*** : Teks yang mengurai informasi produk lebih detail.
- Bumper*** : Penanda bahwa video dimulai.
- Caption*** : Bagian kecil dari iklan yang fungsinya menjelaskan gambar (ilustrasi), penawaran khusus, kupon, dan sebagainya.
- Casting*** : Proses pemilihan lakon sesuai dengan karakter dan peran yang akan diberikan.
- Cinematography*** : Teknik membuat film, dan dalam sinematografi itu terdapat beberapa hukum atau lebih tepat disebut prinsip.
- Close up*** : Pengambilan gambar dari jarak dekat.
- Credit title*** : Urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara.
- Cross dissolve*** : Sebuah shot memudar ketika shot sebaliknya muncul perlahan di atasnya.
- Dokumenter** : Film yang mengutarakan tentang situasi atau kejadian yang menyangkut orang (Aktor sosial) dan menyampaikannya sendiri pada penonton maupun menyampaikan diri mereka pada cerita yang masuk akal yang menyoroti kehidupan, situasi maupun kejadian yang digambarkan.
- Durasi** : Waktu yang diberikan atau dijalankan.
- Editing*** : Proses pemotongan gambar.
- Editor*** : Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio.
- Establish shot*** : Gambar yang natural dan wajar.

- Fade in*** : Teknik peralihan dalam editing dimana gambar muncul perlahan dari layar hitam
- Fade out*** : Teknik peralihan dalam editing dimana gambar memudarperlahan dari layar hitam
- Final Editing*** : Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.
- Frame*** : Sebuah gambar atau *shot* diam yang menunjukkan bagian sebuah video atau film yang lebih banyak, beberapa gambar beroperasi secara beruntun untuk menghasilkan apa yang tampak menjadi sebuah bagian yang tidak terputus dari film atau video.
- Headline*** : Pesan verbal yang paling ditonjolkan; bagian teks yang diharapkan untuk dibaca pertama kali oleh target *audience*.
- Layout*** : Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.
- Motion graphic*** : Gambar yang menggunakan potongan video dan atau teknologi animasi untuk membuat ilusi gerakan atau rotasi, biasanya dikombinasi dengan audio untuk digunakan pada pekerjaan multimedia.
- Scene*** : Sebuah atau rangkaian shot berkesinambungan; tempat atau lokasi dimana kejadian dilangsungkan, ungkapan ini dipinjam dari produksi teater, dimana sebuah babak bisa dibagi di dalam sebuah *scene*, masing-masing berlangsung pada lokasi yang berbeda.
- Script*** : Skenario; rencana lakon sandiwarra atau film berupa adegan demi adegan yang tertulis secara terperinci.
- Sequence*** : Serangkaian atau *shot-shot*, yang merupakan suatu kesatuan utuh. Sebuah *sequence* dapat berlangsung pada satu *setting* atau beberapa *setting*.
- Shot*** : Rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi.

- Silhouette*** : Gambar bentuk menyeluruh secara blok, biasanya berwarna gelap.
- Subheadline*** : Sub judul; kalimat penjelas atau kelanjutan dari *headline*.
- Sutradara*** : Orang yang menjadi kunci yang mengarahkan hampir di semua tahapan dalam film, tugasnya mengatur dan mengarahkan pemain maupun staf lain dalam produksi film.

## Lampiran 2

### *Interview List* (Daftar Pertanyaan Wawancara)

1. Narasumber Ahli (Eko Santosa)
  - a. Apa itu pertunjukan teater?
  - b. Apa saja faktor pendukung pertunjukan teater?
  - c. Apakah *makeup* termasuk salah satu faktor pendukung pertunjukan teater?
  - d. Bagaimana fungsi *makeup* untuk pertunjukan teater?
  - e. Ceritakan tentang sejarah *makeup* teater/ *makeup* panggung!
  
2. Tim *Make-up*\_Pendamping
  - a. Bersediakah pernyataan Anda ditampilkan pada video Tugas Akhir saya?
  - b. Sejak kapan Anda membantu/mendampingi *makeup* pementasan teater pada kajian drama?
  - c. Apakah ada keluhan atau saran selama proses?
  - d. Apakah *makeup* panggung itu sulit?
  - e. Apa harapan ke depannya untuk *makeup* panggung pada mahasiswa kajian drama?
  - f. Apa perlu mengadakan *workshop makeup* panggung setiap akan ada pementasan kajian drama?

### **Lampiran 3**

#### ***Shooting List*** (Daftar Pengambilan Gambar)

1. *Makeup* sehari-hari
2. Gapura Fakultas Bahasa dan Seni UNY
3. Pendapa Tedja Kusuma
4. Papan Jurusan PBSI dan Sasindo
5. Rapat koordinasi tim *makeup* kelas dan tim *makeup* pembantu
6. Latihan/*workshop* *makeup*
7. Diskusi tim *makeup* dan sutradara
8. Gladi kotor
9. Gladi bersih
10. Pertunjukan teater yang sedang berlangsung
11. Wawancara tim *makeup* pembantu
12. Wawancara narasumber (Pak Eko Santosa)
13. Tutorial *makeup* karakter tua oleh model.

## Lampiran 4

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Pekerjaan :

Alamat :

Menerangkan bahwa:

Nama : Awis Citra Murniati

NIM : 09206241030

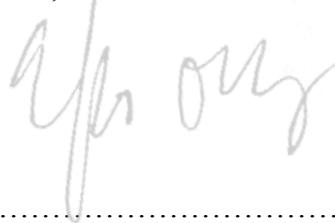
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Telah melaksanakan kegiatan penelitian berupa wawancara pada narasumber dalam rangka perancangan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Perancangan Videografi tentang Make-up Panggung pada Pertunjukan Teater*, pada hari ..... tanggal ..... tahun .....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya bagi yang berkepentingan.

Sleman, .....2016

  
(.....)

**Lampiran 5**  
**Dokumentasi Ujian**



Dokumentasi Penulis Dengan Model *Make-up*



Dokumentasi Dewan Penguji