

LAMPIRAN 1

TRANSKIP WAWANCARA

Key Informan:

SUTRADARA : Joko Nugroho

1. Bagaimana cara memahami skenario untuk penerapan di lapangan?

“ini karna konsep sinetron stripping, jadi pemahaman dilakukan sangat cepat ya sangat instant. Bagaimana sutradara dalam hal ini menafsir skenario kemudian mendelegasikannya kepada seluruh awak produksi di lapangan, jadi adegan ini seperti apa, secara visual nya seperti apa, kemudian pengadegannya seperti apa itu ditafsirkan cepat kemudian dibagikan keseluruhan kru kemudian sama-sama dipersiapkan untuk pengambilan gambar”.

2. Bagaimana pemilihan karakter tokoh? Apa yang dilihat?

“Pemilihan pemain itu tentunya mempertimbangkan ketepatan atau sesuai dan tidaknya si pemain pada karakter yang akan dimainkan. Tentunya kalo pemilihan itu tepat, maka semua tujuan yang diinginkan supaya karakter dimainkan dengan tepat akan lebih mudah tercapai. Walaupun memang di Sinemart sudah ada pemain yang di kontrak secara eksklusif nah itu tinggal dibagi saja, kira-kira dari pemain yang sudah ada dalam list nya Sinemart siapa yang memainkan sebagai

siapa. Jika karakter tidak sesuai dengan pemain biasanya ada dua hal yang dilakukan. Pertama, mencoba untuk di perbaiki artinya terus dilakukan pendekatan si pemain yang bersangkutan, diminta untuk terus berusaha, diarahkan untuk lebih tepat ke karakternya. Kedua, mungkin dilakukan perubahan dalam cerita karena cerita kan sudah berjalan jadi tidak mungkin tiba-tiba menghentikan satu karakter seketika. Tentunya itu untuk karakter-karakter yang tidak terlalu terlalu signifikan”.

3. Bagaimana pemilihan lokasi yang sesuai dengan keinginan sutradara yang sesuai dengan skenario?

“Karena ini konsepnya stripping, yang nyaris tidak ada waktu untuk persiapan maka kemudian ketika membaca skenario tim produksi dan semua tim penyutradaraan maupun tim artistik, berdiskusi untuk memutuskan kira-kira lokasi mana yang tepat untuk dipilih. Jadi seketika dibuat dengan kesepakatan yang sangat cepat. Pemilihan lokasi tentunya pihak yang paling berkompeten memang sutradara, tapi juga mempertimbangkan banyak aspek. Aspek yang dipertimbangkan adalah satu, dari sisi produksi adalah lokasi jarak tempuh dari lokasi shooting yang lain karena ini stripping jadi pergerakan pemain harus cepat. Jika memilih lokasi terlalu jauh dari set yang lain maka akan terjadi hambatan seperti macet atau delay waktu. Kemudian pasti tentunya juga mengenai keuangan, besar kecilnya anggaran yang dipakai untuk menyewa lokasi

itu berapa banyak. Jadi sutradara memang memberikan arahan tetapi juga mempertimbangkan hal yang lain dari produksi”.

4. Bagaimana kriteria pemilihan kru?

“Kru dipilih oleh pihak rumah produksi. Tentunya secara umum kru yang dipilih adalah kru yang memiliki kompetensi, memiliki skill, memiliki kemampuan yang baik sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Kameramannya seperti apa, lightingnya seperti apa, artistik, make up, kostumnya dan semuanya akan seperti apa tentunya mempertimbangkan skill, kemampuan masing-masing dan pengalamannya. Sehingga bisa diyakini mampu mengerjakan pekerjaan dilapangan”.

5. Bagaimana mendesain konsep sinetron orang ketiga?

“Konsep itu memang dari awal diputuskan oleh banyak pihak. Baik dari produser, kemudian produser memanggil penulis untuk merancang cerita, kemudian tertunjuk sutradara nya siapa, nah antara produser dan sutradara berdiskusi merancang konsep ceritanya harus seperti apa, pengembangan ceritanya seperti apa jadi ada story development nya, kemudian secara basic storynya seperti apa itu akan menjadi pegangan secara umum. Kemudian karena ini menjadi stripping yang akan panjang sekali, maka sutradara terus-menerus memberi masukan kepada penulis untuk forward cerita kedepannya akan seperti apa. Karena jika tidak berhati-hati cerita seperti ini bisa melebar kemana-mana dan bisa

kehilangan substansinya. Karena kita berbicara mengenai tema orang ketiga nah bagaimana cerita tersebut masih bisa diterima terus menerus oleh penonton dan identik dengan tema orang ketiga itu”.

6. Bagaimana seorang sutradara menciptakan konsep visual kepada dop atau kameramannya?

“Yang jelas pertama kali akan dilihat kebutuhan dari pengadeganan. Kebutuhan cerita apa atau informasi apa yang perlu disampaikan kepada penonton. Kemudian tujuan dramatiknya apa, harus ada kepentingan informatif, ada kepentingan dramatik, sisanya adalah kepentingan artistik. Bagaimana set atau visual itu menarik untuk dilihat. Perlu juga ada elemen-elemen yang lain seperti ekstras, atau pasien jika di rumah sakit, ada keluarga pasien, suster, kursi tunggu dan lain sebagainya untuk meyakinkan kepada penonton”.

7. Sebelum proses shooting, apakah semua pemain wajib melakukan pelatihan?

“Ya, setiap pemain diberitahukan konsep karakternya seperti apa, kemudian di awal ketika mendevlope cerita ini kita selalu ada reading. Semua membaca skenario kira-kira seperti apa adegannya, bagaimana cara mengucapkannya, bagaimana menjaga konsistensi karakternya agar tetap terjaga. Tapi ketika sudah berjalan sampai beberapa episode ini, reading ini dilakukan hanya untuk adegan-adegan khusus yang agak signifikan, agak besar yang mungkin perlu diperhatikan dramatiknya.

Sedangkan untuk adegan yang ringan kita tidak melakukan reading tapi langsung di arahkan di tempat.

8. Dari keseluruhan program apa yang dievaluasi?

“hampir segala aspek biasanya di evaluasi. Salah satu yang terpenting adalah aspek visual. Apakah visualnya sudah mewakili pengadeganan yang dibutuhkan. Yang kedua kemudian kualitas dari akting para pemain, apakah sudah tepat adegan itu dibawakan oleh pemain. Sisanya masalah teknis, apakah pengambilan gambarnya benar, apakah audionya sudah benar, apakah soundnya ada trouble atau tidak”.

9. Bagaimana membuat pengadeganan di lapangan?

“Prosesnya adalah ketika skenario turun kemudian kru director, masing-masing tim membaca kemudian menafsirkan adegannya seperti apa, kemudian didelegasikan keseluruh tim dari semua departemen. Dari art, departemen teknik, kamera, dari make up, kostum diarahkan harus seperti apa, dan apa yang harus dipersiapkan. Kemudian semua departemen melaksanakan persiapan untuk shooting dan shooting langsung kita laksanakan”.

10. Bagaimana membuat *blocking*? baik *blocking* pemain maupun

***blocking* kamera.**

“Blocking itu hal yang sebenarnya common ya, artinya tidak terlalu spesifik. Tapi blocking itu sangat menentukan. Satu impressi atau kesan yang dihasilkan, kedua menentukan juga eksekusi teknisnya akan susah

atau tidak, yang ketiga akan mempengaruhi speed kerja. Jadi bagaimana blocking pemain dibuat itu sangat mempengaruhi kesan yang ditanggap penonton. Jadi blocking sendiri sebenarnya sesuatu yang penting karena disitu bisa mempengaruhi kecepatan kita bekerja kemudian kesan yang dihasilkan. Tetapi kamera juga bekerja sama dengan sutradara menentukan kira-kira angle mana yang tepat. Tujuannya untuk menghasilkan kesan yang baik dan tepat. Apakah kita akan menggunakan porta jib atau track, trippod, handheld.

Informan:

DOP : Bob Emilia Parera

1. Bagaimana seorang sutradara memberikan konsepnya kepada bapak?

“Awal kita shooting, kita selalu dapat skenario. Dari skenario itu ada proses meeting bedah naskah itu proses sutradara dan tim kamera bersama dengan tim artistik. Dalam bedah naskah itu, kita membedah scene by scene artinya dalam konsep scene tersebut gambarannya ingin seperti apa, kemudian masalah warna tone dari sinetron ini yang diinginkan sesuai dengan kesepakatan bersama. Setiap scene dibedah, pada setiap adegan apakah kita secara teknis dari kamera kita akan menggunakan track, apakah kita akan menggunakan jimmy jib kalo

misalkan shooting diluar, atau drone. Nah itu termasuk konsep diawal saat meeting bersama-sama dengan sutradara”.

2. Apa bapak memiliki konsep visual sendiri? Dan apa yang diinginkan sutradara dengan konsep yang bapak buat?

“Masalah konsep setiap DOP pasti memiliki konsep. Konsep kita itu kita padukan dengan konsep dari penyutradaraan, itu kita sepakati mau seperti apa gambarnya. Nah ini dilakukan ketika kita meeting naskah itu, episode satu ketika naskah turun kita meetingin. Kita akan menggunakan kamera tipe apa, formatnya seperti apa. konsep dari seorang DOP itu pasti ada tapi sutradara juga punya konsep juga, konsep kita ini juga dikonsultasikan kepada sutradara seperti apa. Setiap di meeting itu kita sudah membahas semua seperti angle kamera, teknis pengambilan gambarnya juga itu disesuaikan dengan adegan yang dibuat oleh sutradara, itu sudah kita bahas diawal meeting”.

3. Menggunakan berapa kamera saat pengambilan gambar?

“Dalam pengambilan gambar ini, kita ada yang namanya proses promo episode satu sampai tiga itu kita menggunakan dua kamera yang tipe lain dengan menggunakan lensa khusus, nah khusus judul sinetron orang ketiga ini saya menggunakan kamera EX3 dari awal. Setelah tayang itu menyangkut stok tayangan biasanya kita langsung pecah tim menjadi dua tim disitu kita ada penambahan kamera jadi masing-masing menggunakan tiga kamera. Dalam proses ini, setelah tayang awal

seminggu sampai dua minggu kita melihat perkembangannya, disini kita merasa kurang stok tayangan akhirnya kita menambah satu tim yaitu tim tiga dengan tiga kamera juga jadi total keseluruhan kita ada sembilan kamera. Jika dalam proses pengambilan gambar ada satu scene khusus misalkan dimana pemain itu semua berada disatu tempat itu kita biasanya menggabungkan semua kameranya karena untuk mempercepat proses kerja. Karena setelah scene itu selesai semua berpisah lagi kembali ke tim masing-masing”.

4. Ada berapa jenis lensa yang digunakan? Dan bagaimana pengembangannya dalam sinetron yang dibuat?

“Karna ini spesial yang ditanyakan mengenai sinetron orang ketiga, kita hanya menggunakan lensa dari kamera itu sendiri. Artinya seperti kita menggunakan kamera EX3 nah kamera ini kan mempunyai lensa khusus. Tapi lensa khusus dia ini biasanya kita ganti lensa canon, lensa yang mempunya tipe lain dari kamera lain. Nah itu gunanya pertama untuk bisa mendapat gambar yang lebih pekat dari lensa yang punya EX3 itu sendiri, kedua sudutnya bisa lebih tajam juga bisa zoom yang lebih panjang, lensa wide nya juga bisa lebih lebar”.

5. Bagaimana tim kamera berkoordinasi dengan sutradara?

“Berkoordinasi itu sudah pasti karna satu kesatuan antara sutradara, kameraman dengan artistik. Diluar sound itu menjadi satu kesatuan, karena dengan tiga unsur itu juga sudah bisa dibilang sebuah film

walaupun tidak menggunakan sound. Karna ada juga yang namanya film bisu, nah itu sudah bisa menghasilkan satu gambar tanpa sound. Jika salah satu unsur tidak bisa bekeja sama, itu juga mempengaruhi pada gambar. Gambar juga tidak akan sempurna atau kurang sempurna lah. Mangkanya ada istilah Director, Director Photography, atau namanya Art Director. Ada Director dibidang art, Director di bidang Photography dan ada yang Director sesungguhnya. Jadi masing-masing memiliki tanggung jawab sendiri-sendiri. Terlepas dari itu semua, Director itulah yang mempunyai tanggung jawab penuh entah itu bagus atau tidak setelah semua itu jadi”.

6. Biasanya saat pengambilan gambar, bapak menggunakan teknik apa saja?

“Teknik nya itu sesuai dengan adegan, misalnya dalam satu adegan laki-laki dan perempuan berdua di kafe sedang berantam, ekspresinya sedih, ada track dengan forgon-forgon dengan warna-warni keadaannya nah itu kan yang dinamakan camera moveman. Camera movemant bisa dengan pemainnya diam kameranya yang bergerak, atau bisa juga pemainnya diam tapi lensanya yang bergerak seperti zoom, atau pemain dan kameranya sama-sama bergerak. Itu di dalam Sinematografi dinamakan 12 basic movemant”.

ART DIRECTOR : Johan Chandra

1. Apa yang diinginkan sutradara pada konsep artistik yang dibuat?

Biasanya diawal kita melakukan bedah skenario. Membahas tentang semua set yang diperlukan untuk semua adegan yang termasuk dalam sinetron ini apa aja. Jadi set yang dibuat bisa menyatu dengan setiap adegan dan setiap percakapan. Menentukan set design nya seperti apa, property, wardrobe, make up dan hair do yang digunakan akan seperti apa. Itu kita diskusikan bersama. Karena kan set itu sangat berpengaruh pada keindahan suasana saat pengambilan gambar. Jika set nya tidak sesuai dengan keadaan maka suasana yang disampaikan kepada penonton pun tidak terbangun.

2. Apa konsep artistik yang diusulkan kepada sutradara? Disetujui atau tidak?

Seperti di awal tadi, tim artistik dengan sutradara sendiri sudah berdiskusi mengenai konsep setting sebelum proses pengambilan gambar berlangsung. Jadi tim artistik sudah paham apa saja konsep yang diinginkan sutradara sehingga memang biasanya konsep yang kami buat selalu diterima oleh sutradara gitu. Paling tim artistik mengusulkan mengenai konsep visualnya jika ada yang kurang pas, atau mungkin menambahkan tampilan yang dibuat sehingga terbangun suasana yang diinginkan sehingga bias menarik minat penonton. Karena kan walaupun sudah dikonsepskan kadang saat setting langsung bisa

saja konsep itu dirubah sedikit agar memang mendukung. Tapi tetap saja walaupun tim artistik yang menentukan setting harus sesuai dengan persetujuan sutradara.

3. Apa yang harus dilakukan saat setting property?

Saat setting property kita harus memahami komposisi tata artistik itu sendiri yang sesuai dengan skenario. Karna kan komposisi artistik itu penting bagaimana menata elemen-elemen pada objek, memahami bagaimana menentukan form, warna gelap dan terangnya untuk mendapatkan keseimbangan pada bentuk gambarnya. Pokoknya kita harus memahami segala unsur agar set yang diciptakan sesuai dengan suasana pada setiap adegan.

4. Bagaimana menyesuaikan make up dan kostum yang diterapkan pada setiap adegan?

Itu sih biasanya tergantung tema pada setiap scene nya seperti apa ya. Terus juga sesuai dengan karakter si pemainnya, menyesuaikan dengan lingkungan keadaannya juga. Mempadu padankan warna untuk menentukan berhasil atau tidaknya make up yang di buat pada si pemain. Karna kan warna itu memiliki fungsi atau arti tersendiri ya untuk menciptakan hasil yang dikehendaki. Misalnya scene di kantor berarti kita harus menggunakan pakaian yang formal menggunakan kemeja dan jas yang berdasi, make up yang gak terlalu tebal sehingga cenderung bahwa suasananya memang di kantor.

LAMPIRAN 2

BUKTI FOTO WAWANCARA

1. Wawancara Dengan Sutradara Sinetron Orang Ketiga Joko Nugroho



2. Wawancara Dengan DOP (Cameraman) Sinetron Orang Ketiga Bob Emilia Parera



3. Wawancara Dengan Art Director Sinetron Orang Ketiga Johan Chandra

