

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penegasan Judul

Penulisan laporan tugas akhir Karya Kreatif ini mengacu pada proses produksi *feature* TV yang telah dilaksanakan penulis bersama tim, dengan judul *feature* TV “Panorama Indonesia Episode Pesona Alam Dataran Tinggi Dieng”. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, judul laporan ini adalah **Peran Sutradara dalam Produksi *Feature* TV “Panorama Indonesia”**, dengan subjudul **Penerapan *Elements of The Shot* dalam Penyutradaraan *Feature* TV “Panorama Indonesia Episode Pesona Alam Dataran Tinggi Dieng”**. Penegasan judul memiliki tujuan untuk membatasi kajian-kajian yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan maupun karya yang sedang diproduksi. Berikut adalah penegasan judul yang bertujuan untuk membatasi kajian penelitian pada laporan tugas akhir Karya Kreatif ini.

##### 2.1.1 Peran

Berdasarkan yang tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah peran dapat berarti perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Peran adalah kelengkapan dari suatu hubungan berdasarkan peran yang dimiliki oleh seseorang karena menduduki status sosial tertentu (Abdussalam, 2007 : 23). Atribut yang melekat dalam peran ini mengacu pada tugas dan tanggung jawab. Hal itu menjadikan status sosial yang dimiliki seseorang akan menimbulkan peran yang tidak bisa dihindari. Oleh karena itu, peran dalam konteks pada laporan tugas akhir karya kreatif ini mengacu pada tugas dan tanggung jawab seorang sutradara dalam proses produksi karya nya.

### 2.1.2 Sutradara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah sutradara memiliki makna orang yang memberi pengarahan, dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan drama, pembuatan film, dsb. Seorang pengamat TV dari San Fransisco University, Herbert Zettl (1976) mendefinisikan sutradara televisi sebagai seseorang yang bertanggung jawab dalam mengarahkan *talent* dan operasional teknis. Sutradara dapat diartikan juga sebagai orang yang bertanggung jawab untuk mengubah naskah berbentuk tulisan ke dalam pesan-pesan berbentuk video dan audio secara efektif (Zettl, 1976). Selain itu, Fitryan G. Dennis (2008) berpendapat bahwa,

“sutradara televisi merupakan jabatan profesional, ukurannya adalah penciptaan karya seni visual yang diakui oleh masyarakat dan komunitas pertelevisian sebagai bagian dari pengembangan seni dan budaya yang diwujudkan dalam ungkapan kreatifitas melalui media audio-visual.”

Naratama (2004 : 19) dalam bukunya mengemukakan bahwa,

“sutradara televisi adalah seorang yang mampu mengarahkan dan menciptakan sebuah karya seni audio-visual dalam bentuk format acara televisi drama atau nondrama dengan menggunakan sistem rekaman gambar elektronik, baik untuk *single camera* maupun *multi camera*.”

Berdasarkan definisi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa sutradara adalah pemimpin, pengarah, dan pengembang dalam konteks produksi suatu karya seni visual melalui media audio-visual yang diakui oleh masyarakat dan komunitas seni media. Berdasarkan kajian pustaka, tugas dan tanggung jawab sutradara melingkupi dari awal produksi hingga akhir produksi suatu karya dan tidak dapat bekerja sendiri, melainkan melaksanakan koordinasi dari seluruh tim dan mengembangkan bakat-bakat dari seluruh tim untuk dipadukan muncul sebagai

sebuah karya.

### 2.1.3 *Elements of The Shot*

Pada dunia perfilman, tentunya sudah tidak asing dengan istilah *shot*. Sebuah *shot* adalah divisi utama dari sebuah film atau TV program (Roy Thompson dalam Naratama, 2004 : 81). *Elements of The Shot* merupakan sebuah teori mengenai arti dan makna sebuah *shot*. Naratama (2004 : 79), menyebutkan unsur-unsur *elements of the shot* yaitu;

2.1.3.1 Motivasi,

2.1.3.2 Informasi,

2.1.3.3 Komposisi,

2.1.3.4 Suara,

2.1.3.5 *Camera angle*, dan

2.1.3.6 *Continuity*.

Berdasarkan teori tersebut, dapat diketahui bahwa sebuah *shot* merupakan bagian dasar pada sebuah film atau karya audio-visual lainnya. Oleh karena itu, kepentingan adegan dan *acting* tidak dapat terpisah dari *shot*. Konsep dan ide kreatif dari sutradara akan tertuang dalam kebermaknaan tiap-tiap *shot* yang dapat dijelaskan dengan teori *elements of the shot*.

### 2.1.4 *Feature TV*

Menurut Fred Wibowo (2009 : 186):

“*feature* merupakan suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, suatu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan beberapa format. Dalam satu *feature*, satu pokok bahasan boleh disajikan dengan merangkai beberapa format program sekaligus. Misalnya, wawancara, show, *voxpop*, puisi, musik, nyanyian, sandiwara pendek atau *fragment*, dll.”

Berdasarkan sumber, bobot informasi yang terdapat pada

sebuah *feature* cenderung ringan. Oleh karena itu, penyampaian pesan dan informasi nya pun cenderung luwes dan tidak kaku (Fachruddin, 2012 : 222-228).

#### 2.1.5 Panorama Indonesia Episode Pesona Alam Dataran Tinggi Dieng

“Pesona Alam Dataran Tinggi Dieng” adalah salah satu episode dari induk program acara *feature* “Panorama Indonesia”. Pada episode kali ini, lokasi yang ingin diulas berada pada Dataran Tinggi Dieng, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah. Seperti yang telah diketahui bahwa *feature* merupakan format program yang berisi uraian fakta dan termasuk pada kategori berita *human interest*. Sehingga, acara ini pun benar-benar meliputi fakta dan keadaan sesungguhnya mengenai keindahan alam di lokasi tanpa merekayasa adegan dan lain sebagainya. Seluruh acara dari awal hingga akhir dipandu oleh narrator, dan diselingi dengan wawancara pihak-pihak yang terkait dengan pesan-pesan yang sesuai dengan konsep acara ini. Penonton disugahi visual yang menarik dengan mengacu dari penerapan *elements of the shots*. Kombinasi antara konsep ide penciptaan dan audio-visual yang ada, sebisa mungkin dapat membuat penonton tertarik. Proses produksi *feature* TV “Panorama Indonesia Episode Pesona Alam Dataran Tinggi Dieng” ini mengacu pada sumber kajian, pengalaman, dan ilmu yang dimiliki penulis.

## 2.2 Kajian Pustaka

### 2.2.1 Sutradara

Sutradara adalah pemimpin, pengarah, dan pengembang dalam konteks produksi suatu karya seni visual melalui media

audio-visual yang diakui oleh masyarakat dan komunitas seni media. Berdasarkan kajian pustaka, tugas dan tanggung jawab sutradara melingkupi dari awal produksi hingga akhir produksi suatu karya dan tidak dapat bekerja sendiri, melainkan melaksanakan koordinasi dari seluruh tim dan mengembangkan bakat-bakat dari seluruh tim untuk dipadukan muncul sebagai sebuah karya. Seorang sutradara bertanggung jawab atas seluruh detail, kualitas, dan makna dari karya final (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). Dari seluruh tim dan aktor, tugas sutradara adalah mengkoordinasi seluruh kemampuan kreatif yang dimiliki tim pada suatu karya produksi.

Menurut Michael Rabiger dkk (2013), pada tahap praproduksi, sutradara perlu bekerja sama dengan penulis naskah. Hal ini diperlukan dalam rangka membayangkan ruang lingkup, tujuan, identitas, dan makna dalam karya yang akan diproduksi (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). Selain itu tugas sutradara juga mengembangkan dan mengkoordinasi bagian-bagian tim yang bertanggung jawab atas pemilihan lokasi yang sesuai dengan atmosfer karya yang akan diproduksi, melakukan audisi aktor atau *host*, mengembangkan naskah melalui latihan sesuai dengan *style* sutradara dan bekerja sama dengan bagian-bagian tim lainnya (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013).

Setelah tahap praproduksi, maka akan dimulai tahap produksi. Tugas sutradara terdiri dari dua fungsi pada tahap produksi. Pertama mengarahkan kru, dan yang ke dua adalah mengarahkan aktor (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). Pada produksi karya kreatif ini program yang diproduksi tidak menggunakan aktor atau *host*, melainkan wawancara langsung dengan orang yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh sutradara. Hal ini juga sama dengan tugas sutradara yang telah dijelaskan pada tahap produksi, yaitu

mengarahkan narasumber pada pengambilan gambar dan narator pada saat *take voice* narasi.

Pada tahap pasca produksi, sutradara mengawasi aspek-aspek kreatif pada proses *editing* dan finalisasi karya (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). Oleh karena itu, sutradara bekerja sama dengan editor pada tahap ini. Hal ini bertujuan untuk menyatukan ide dan konsep dari satu gambar ke gambar selanjutnya.

Menurut Amy Dunkleberger (2008), seorang sutradara yang baik akan memahami bahwa untuk membuat audiens tetap tertarik, program yang diproduksi harus melibatkan *the mind* dan *the eye*. *The mind* dalam hal ini mengacu pada konsep dan ide dari sebuah karya. Sedangkan *the eye* dalam hal ini mengacu pada tampilan visual yang terlihat pada karya yang telah diproduksi. *The mind* pada karya *feature* TV yang telah diproduksi ini dapat dijelaskan dengan konsep-konsep dan ide awal penciptaan yang merupakan tugas seorang sutradara. Kemudian, *the eye* pada karya kreatif ini dapat dijelaskan dengan penerapan *elements of the shot*.

Berdasarkan teori, pada intinya seorang sutradara adalah pemimpin. Seorang pemimpin harus memiliki otoritas, membangun kepercayaan, secara jelas dapat mengkomunikasikan ide-ide abstrak, dan menginspirasi kerja yang baik (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013).

Menjadi seorang sutradara, seseorang harus memiliki karakter dan nilai yang tertanam di dalam dirinya. Terdapat beberapa modal yang harus dimiliki seseorang dalam rangka menjadi sutradara yang baik. Fitryan G. Dennis (2008) mengungkapkan bahwa seorang sutradara harus memiliki modal sebagai berikut;

2.2.1.1. *Leadership* (Kepemimpinan),

2.2.1.2. imajinasi kreatif,

2.2.1.3. *fiction freak*,

2.2.1.4. berjiwa petualang,

2.2.1.5. wawasan dan pengetahuan, dan

2.2.1.6. berani menghadapi tantangan *deadline*.

Berdasarkan teori di atas, seorang sutradara harus memiliki modal yang kuat dan tertanam dalam diri untuk dapat membuat suatu produksi yang baik. Modal tersebut digunakan untuk seorang sutradara dalam tahap pra produksi sampai pasca produksi.

## 2.2.2 *Elements of The Shot*

Sebagai seorang sutradara, dalam proses visualisasi imajinasi melalui media gambar untuk membentuk suatu karya yang berkualitas, sutradara harus mengetahui elemen-elemen penting pada gambar ketika akan dijadikan sebuah program. Hal itu disebut *element of the shot*.

Naratama (2004:79), menyebutkan unsur-unsur *elements of the shot* yaitu sebagai berikut,

### 2.2.2.1 Motivasi

Sebuah *shot* harus mempunyai motivasi yang akan memberikan alasan bagi editor untuk memotong dan menyambung ke *shot* berikutnya.

### 2.2.2.2 Informasi

Gambar yang disajikan juga harus dapat menyampaikan informasi yang dapat dimengerti oleh pemirsa. Misalnya adegan musisi sedang menampilkan solo gitar dalam sebuah konser musik, maka informasi yang disampaikan adalah panggung konser, posisi pemain gitar, wajah pemain gitar, petikan tangan, kord gitar dan sambutan penonton.

### 2.2.2.3 Komposisi

*Compotition* atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan komposisi dapat dibagi menjadi beberapa

bentuk, yaitu *framing*, ketajaman gambar, penempatan secara subjek secara tepat, dan warna. Keempat bagian ini akan menyatu dalam komposisi *shot* sehingga menghasilkan gambar yang enak untuk dinikmati dan tetap memberikan informasi. Misalnya “*framing*-nya baik, *depth*-nya cantik, warnanya indah, tetapi objeknya kurang tepat, hal itu berarti *shot* yang diterapkan sudah gagal”. Adapun empat bagian yang perlu diperhatikan yaitu;

- a. *framing* (pembingkaiian gambar),
- b. *illusion of depth* (kedalaman dimensi gambar),
- c. *subject or object* (subjek atau objek gambar),
- d. *colour* (warna).

#### 2.2.2.4 Suara

Hal ini sangat dipengaruhi dan mempengaruhi kebutuhan suara, baik dalam bentuk *sound effect*, *live sound*, dan *record*, hingga pembuatan musik ilustrasi pendukung suasana.

#### 2.2.2.5 Angle Kamera

Sudut pengambilan gambar oleh penata kamera akan memberikan kekuatan dari sebuah *shot* itu sendiri. *Point of view* ini akan menempatkan arah pandangan mata dari penonton sehingga apabila arah ini salah, penonton juga akan mempunyai pandangan yang salah dari sebuah *shot*.

#### 2.2.2.6 Continuity

Hal ini disebut sebagai kontinuitas dari sebuah *shot* yang dapat melengkapi isi cerita maupun karya visual.

Berdasarkan teori tersebut, penulis akan memfokuskan karya ini dengan menggunakan unsur *information*, *compositition* dan *camera angle* dari unsur yang terdapat pada *elements of the*

*shot.*

### 2.2.3 Tipe-Tipe *Shot*

Sutradara diharapkan mampu memberikan gambar-gambar yang menarik dan indah dengan memerhatikan informasi dan komposisi supaya gambar yang ada menjadi lebih baik. Pengarahan dari sutradara dan eksplorasi dari *cameraman* terhadap momen membuat sajian menjadi lebih menarik. Terdapat berbagai tipe dalam pengambilan gambar atau *shot*, antara lain:

#### 2.2.3.1 *Full Shot*



Gambar 1 *Full Shot*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

*Full shot* adalah ukuran *shot* yang menampilkan seluruh badan dari kaki hingga kepala subjek. Ciri-ciri yang dapat terlihat dari *shot* ini adalah gambar yang diambil mengikuti area yang lebar. Hal itu dapat dimanfaatkan ketika adegan berjalan dengan cepat, sehingga dapat lebih mudah untuk menunjukkan bahwa posisi subjek memiliki hubungan dengan objek lain yang berada di sekitar subjek. Selain itu, *full shot* juga berguna

untuk melihat objek dalam bentuk keseluruhan dan utuh. Hal ini lah yang membedakan *full shot* dengan *tipe shot* yang lain.

### 2.2.3.2 *Medium Shot*



Gambar 2 *Medium Shot*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Berbeda dengan *full shot*, *medium shot* menampilkan bagian pinggang subjek hingga ke atas kepala saja. Hasil dari *medium shot* cenderung terfokus pada objek, apabila dibandingkan dengan *full shot*. *Tipe shot* ini merupakan *shot* yang akan menghasilkan komposisi gambar terbaik untuk wawancara. Hal ini sesuai, mengingat konten dari wawancara biasanya terfokus pada objek, dan bukan pada latar belakang. Oleh karena itu, *medium shot* sesuai apabila akan digunakan pada *scene* wawancara.

### 2.2.3.3 *Medium Close Up*



Gambar 3 *Medium Close Up*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

*Medium close up* menampilkan bagian dada subjek hingga kepala. Selain *medium shot*, hasil dari *shot* dengan *medium close up* akan sangat baik untuk pengambilan gambar dalam wawancara. Hal itu terkhusus pada percakapan dua orang dengan *angle* yang berbeda namun dengan ukuran *shot* yang sama.

#### 2.2.3.4 *Close Up*



Gambar 4 *Close Up*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

*Close up* menampilkan bagian atas dada, atas ketiak atau bahu subjek hingga ke kepala. Tipe *shot* ini biasanya digunakan untuk menampilkan detail *shot* yang lebih terfokus pada suatu objek. Lebih detil daripada *medium close up*, namun lebih lebar daripada *extreme close up*.

#### 2.2.3.5 *Extreme Close Up*



Gambar 5 *Extreme Close Up*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada tipe *shot extreme close up*, hasil dari pengambilan gambar menampilkan bagian terkecil dari subjek. Tujuan dari *extreme close up* adalah sebagai detail *shot* subjek maupun objek.

#### 2.2.4 *Camera Angle*

*Camera angle* merupakan teknik pengambilan gambar dengan memerhatikan sudut pandang kamera pada objek yang dituju. Sudut pandang dari kamera ketika pengambilan gambar memberikan efek yang berbeda-beda. Adapun jenis-jenis *camera angle* yaitu sebagai berikut.

#### 2.2.4.1 *Eye Level*

Teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang yang normal sejajar dengan mata objek.



Gambar 6 *Eye Level*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2.2.4.2 *Low Angle*

Pengambilan gambar yang mengambil sudut pandang yang lebih rendah dari objek.



Gambar 7 *Low Angle*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2.2.4.3 *High Angle*

Pengambilan gambar yang mengambil sudut pandang yang lebih tinggi dari objek.



Gambar 8 *High Angle*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2.2.4.4 *Bird Eye*

Pengambilan gambar yang mengambil sudut pandang yang sangat tinggi, seperti ketika burung melihat dari bawah.



Gambar 9 *Bird Eye*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2.2.5 *Feature*

Menurut Fred Wibowo (2009: 186):

“*feature* merupakan suatu program yang membahas suatu

pokok bahasan, suatu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan beberapa format. Dalam satu *feature*, satu pokok bahasan boleh disajikan dengan merangkai beberapa format program sekaligus. Misalnya, wawancara (*interview*), *show*, *voxpath*, puisi, musik, nyanyian, sandiwara pendek, atau *fragment*.”

Mengutip pendapat dari Wolseley dan Campbell (Sumadiria, 2004) menyebutkan adanya 6 (enam) jenis khas *feature* yaitu;

2.2.5.1 *feature* yang bersifat insani (*human interest*),

2.2.5.2 *feature* yang bersifat sejarah,

2.2.5.3 *feature* mengenai tokoh,

2.2.5.4 *feature* mengenai perjalanan atau *travelog*,

2.2.5.5 *feature* yang bersifat mengajarkan keahlian “*how to do it*”,  
dan

2.2.5.6 *feature* yang bersifat ilmiah mengajarkan tentang ilmu pengetahuan *science report*.

Berdasarkan pendapat di atas, karya produksi Pesona Indah Dataran Tinggi Dieng dikategorikan ke dalam jenis *feature* perjalanan/*travelog*.

Berdasarkan pendapat para ahli jurnalistik, sampai saat ini belum ada batasan mengenai konsep *feature*. Masing-masing ahli memberikan rumusannya sendiri mengenai konsep *feature*, sehingga tidak ada rumusan tunggal mengenai pengertian *feature*.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, *feature* “Panorama Indonesia Episode Pesona Alam Dataran Tinggi Dieng” ini masuk dalam kategori *feature* perjalanan. Seperti yang diungkapkan oleh Andi Fachruddin (2012: 23) bahwa:

“*feature* yang mengajak pemirsa televisi untuk mengenali lebih jelas tentang suatu kegiatan perjalanan wisata yang dinilai memiliki daya tarik objeknya yang populer, budayanya yang eksotis, masyarakatnya yang bersahabat

dan biaya yang terjangkau.”

Terdapat tiga kelompok format acara televisi, yaitu drama, non drama, dan berita atau *news* (Naratama, 2004). Program *feature* termasuk dalam kelompok format acara televisi berita (Naratama, 2004). Format acara berita ini memerlukan nilai-nilai aktual dan fakta tanpa adanya rekayasa adegan dalam rangka penyampaian pesan terhadap audiens. Oleh karena itu, kekuatan dari format ini adalah pada kebenaran informasinya dengan tidak meninggalkan elemen-elemen yang bermakna di dalam *shot* yang mengacu pada keindahan kemasannya untuk menarik audiens.

Selain itu, di dalam konteks bahasan karya jurnalistik siaran, Deddy Iskandar (2003) menyebutkan bahwa karya-karya jurnalistik siaran terbagi menjadi beberapa kelompok, yaitu;

- 2.2.5.1. *news* atau berita (*straight, investigation*),
- 2.2.5.2. *news interview* atau wawancara berita,
- 2.2.5.3. *feature* atau *human interest*,
- 2.2.5.4. *magazine* atau tabloid,
- 2.2.5.5. ulasan atau editorial, dan
- 2.2.5.6. *live reporting* atau siaran langsung atau siaran pandangan mata.

Sebuah *feature* yang baik harus dapat menyampaikan informasi secara mendalam secara inovatif dan penuh motivasi. Hal itu lah yang menjadi dasar proses produksi supaya penonton dapat menikmati dan memahami pesan yang ingin disampaikan dari sebuah *feature*. Sama seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa hal itulah yang menjadi tugas seorang sutradara *feature* untuk membentuk program yang sedang diproduksi menjadi sebuah program yang menarik dari mulai pengambilan gambar yang baik, konten yang informatif, dan dikemas secara kreatif.

Pada produksi *feature* Panorama Indonesia episode “Pesona Alam Dataran Tinggi Dieng”, menciptakan *feature* dengan durasi yang singkat sekitar 15 menit. Sehingga informasi dapat tersalur dengan baik kepada audiens.

#### 2.2.6 Proses Produksi *Feature* TV

Proses produksi sebuah karya audio-visual dalam hal ini adalah program acara *feature* TV, memerlukan beberapa langkah awal sebelum dilaksanakannya produksi. Setelah proses produksi selesai, hal ini tidak berhenti sampai di situ. Tentunya ada beberapa langkah lagi sampai karya benar-benar terfinalisasi menjadi sebuah karya suguhan yang sesuai dengan konsep (meskipun konsep dapat berkembang sepanjang perjalanan proses produksi) dan sesuai dengan nilai yang ingin disampaikan sutradara.

Tanpa menghiraukan masalah teknis maupun non teknis, proses produksi sebuah program televisi harus melalui tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Zettl, 2009:4) Proses produksi sebuah *feature* TV dapat dicakup dalam tiga tahapan besar, yang akan di-*breakdown* sebagai berikut.

##### 2.2.6.1 Tahap pra-produksi

Menurut Rahmawati & Rusnandi (2011 : 63-82), tahap pra produksi dilakukan dengan beberapa tahapan pula, yaitu:

- a. *Meeting* bersama kru produksi
- b. *Shooting schedule*
- c. Penetapan ide cerita
- d. Pembuatan skenario
- e. Pembuatan *storyboard* dan *layout*

- f. Membuat dan mengajukan *budget*
- g. Survei lokasi
- h. Mempersiapkan *talent, property*, dan kostum

#### 2.2.6.2 Tahap produksi

- a. Pengambilan *stock* gambar
- b. *Recording* atmosfer
- c. *Take voice*

#### 2.2.6.3 Tahap pasca produksi

- a. *Editing list*
- b. Seleksi video
- c. *Editing offline*
- d. *Editing online*
- e. *Mixing audio*
- f. *Review*
- g. Finalisasi dan evaluasi

#### 2.2.7 Peran Sutradara dalam Sebuah *Feature* TV

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, seorang sutradara memiliki tugas dan bertanggung jawab atas karya akhir yang telah diproduksi. Hal itu bisa dipahami mengingat tugas seorang sutradara melingkupi seluruh proses tahapan produksi, mulai dari pra-produksi hingga pasca produksi. Tiap-tiap tim produksi memiliki deskripsi tugas secara detil, namun untuk mengkoordinasi antar anggota tim dan mengembangkan bakat individual masing-masing nya adalah tugas seorang sutradara. Maka dari itu, sutradara memiliki peran kunci dalam sebuah karya produksi.

Seperti yang telah diketahui, seorang sutradara yang baik akan memahami bahwa untuk membuat audiens tetap tertarik,

program yang diproduksi harus melibatkan *the mind* dan *the eye* (Dunkleberger, 2008). *The mind* dalam hal ini mengacu pada konsep dan ide dari sebuah karya. Sedangkan *the eye* dalam hal ini mengacu pada tampilan visual yang terlihat pada karya yang telah diproduksi. *The mind* pada karya *feature* TV yang telah diproduksi ini dapat dijelaskan dengan konsep-konsep dan ide awal penciptaan yang merupakan tugas seorang sutradara. Kemudian, *the eye* pada karya kreatif ini dapat dijelaskan dengan penerapan *elements of the shot*.

Berdasarkan tinjauan pustaka, hal itulah yang menjadi tugas seorang sutradara *feature* untuk membentuk program yang sedang diproduksi menjadi sebuah program yang menarik dari mulai pengambilan gambar yang baik, konten yang informatif, dan dikemas secara kreatif.