

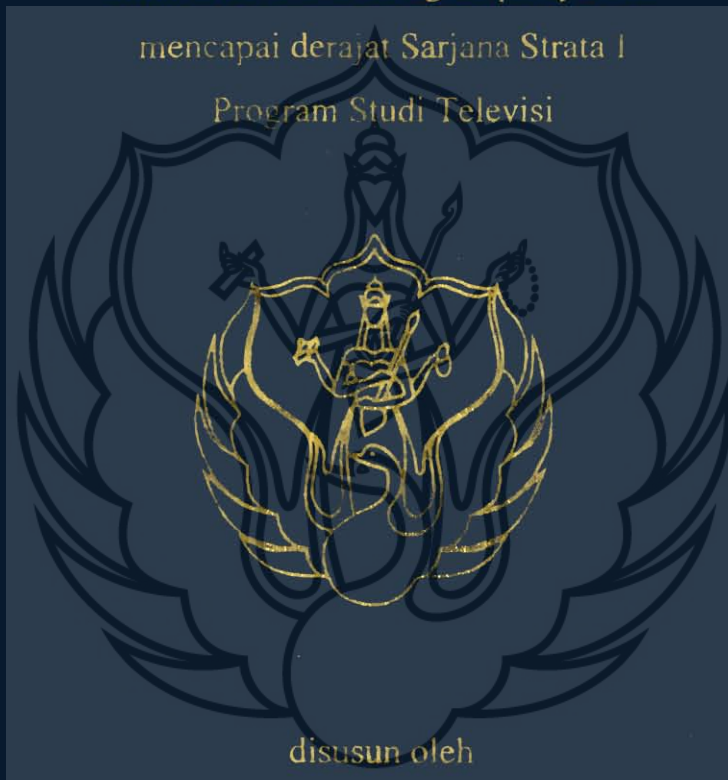
**Perancangan Karya Skenario Alih Wahana,  
Dari Komik “Hai Miiko” Menjadi Skenario  
Program Cerita Televisi Seri *Live Action* “Hai Miko”**

**KARYA SENI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana Strata I

Program Studi Televisi



disusun oleh

Yusmita Akhirul Latif

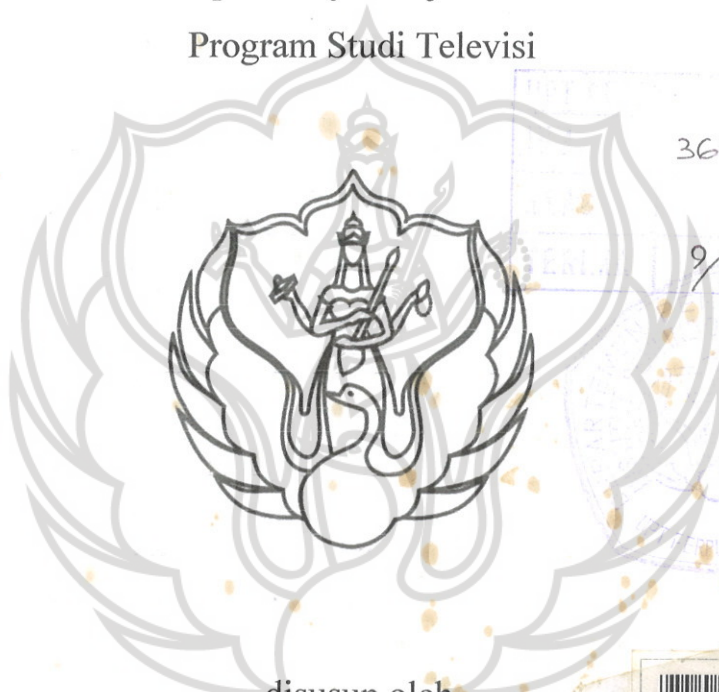
NIM: 0610265032

**JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2011**

**Perancangan Karya Skenario Alih Wahana,  
Dari Komik “Hai Miiko” Menjadi Skenario  
Program Cerita Televisi Seri *Live Action* “Hai Miko”**

**KARYA SENI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata I  
Program Studi Televisi



disusun oleh


Yusmita Akhirul Latif  
NIM: 0610265032




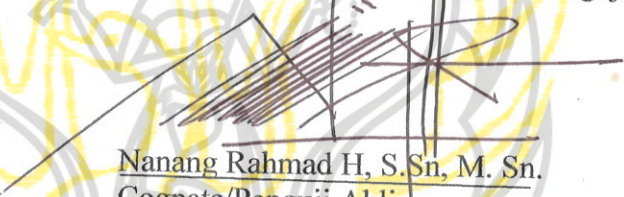
**JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2011**


## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diperiksa, disetujui, dan diterima oleh Panitia Pelaksana Ujian Tugas Akhir, yang diselenggarakan oleh Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 9 Juli 2011

  
Drs. Alexandri Luthfi R., M.S  
Dosen pembimbing I/Anggota Penguji


  
Endang Mulyaningsih, M. HUM.  
Dosen pembimbing II/Anggota Penguji

  
Nanang Rahmad H, S.Sn, M. Sn.  
Cognate/Penguji Ahli

  
Deddy Setyawan, S.Sn, M.Sn.  
Ketua Jurusan/Ketua Penguji

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Drs. Alexandri Luthfi R. M. S  
NIP : 1 9580912 198601 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Yusmita Akhirul Latif

No Induk Mahasiswa : 0610256032

Angkatan Tahun : 2006

Judul Penciptaan Karya :

PERANCANGAN KARYA SKENARIO ALIH WAHANA,  
DARI KOMIK “HAI MIKO” MENJADI SKENARIO  
PROGRAM CERITA TELEVISI SERI *LIVE ACTION* “HAI MIKO”  
EPISODE “INGIN RAMBUT HALUS DAN LEMBUT”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 9 Juli 2011  
Yang menyatakan,



Yusmita Akhirul Latif



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, pencipta alam dan seluruh jagat raya ini. Semua yang ada di muka bumi ini dapat berjalan atas izinNya, sehingga dengan izinNya pula penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir karya seni ini sebagai syarat wajib prasyarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terwujudnya karya seni dan penulisan laporan untuk Tugas Akhir dengan judul Perancangan Karya Skenario Alih Wahana, Dari Komik “Hai Miko” Menjadi Skenario Program Cerita Televisi Seri *Live Action* “Hai Miko”, Episode “Ingin Rambut Halus Dan Lembut” ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya tanpa halangan suatu apapun. Karya seni dan penulisan laporan untuk Tugas Akhir ini, tidak mungkin terwujud tanpa bimbingan, kritik, saran, nasehat, serta bantuan moril maupun materiil dari berbagai pihak. Atas fasilitas dan dukungan yang telah diberikan semua pihak, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Ibu Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati, S.S. T., S.U, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta
4. Bapak Deddy Setyawan, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., selaku dosen pembimbing 1.
6. Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M. Hum, selaku dosen pembimbing 2.
7. Bapak Latief Rakhman Hakim, S.Sn., selaku dosen wali.
8. Bapak Nanang Rahmad H, S.Sn, M.Sn., selaku cognate dalam ujian Tugas Akhir.

9. Bapak dan Ibu Dosen, segenap staf pengajar serta seluruh karyawan Jurusan Televisi FSMR Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ibu Kusrini, dan (alm) bapak H. Prodjo Suwandi, selaku orangtua. Terima kasih atas segala doa dan fasilitasnya.
11. Yustin Ari, Yudi Aprilia, Yenni Amelia, selaku saudara kandung.
12. Kerabat dan teman-teman, Puji Astari, Hartini, Christiana Putri, Niken Perwita Sari, Octaviana, Gideon, I Made Deni, Agung Satria.
13. Seluruh teman-teman Jurusan Televisi FSMR Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Mandella Majid P, atas segala pertolongan dan kesabarannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran beserta masukan-masukan yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan. Dan semoga laporan ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 9 Juli 2011

**Penulis**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xiii
MOTTO.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan Karya .....	6
C. Tujuan dan Manfaat .....	7
D. Tinjauan Karya.....	8
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN</b>	
A. Komik Hai Miiko.....	12
B. Biografi Komikus.....	13
C. Komik Jepang.....	14
D. Kerangka Tokoh.....	16
E. Sekolah Dasar Di Jepang.....	22
F. Sekolah Dasar Di Indonesia.....	23
G. Boneka Kokeshi.....	24
H. Potong Bathok.....	25
I. Rambut Lurus di Jepang.....	26
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Skenario.....	28
B. Alih wahana dan Adaptasi.....	32
C. Unsur Pembentuk skenario.....	35
D. Komik.....	44
E. Drama Seri.....	46
F. Program Acara Untuk Anak.....	47
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Estetik .....	48
B. Konsep Teknis .....	58
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Alih Wahana.....	64

B. Adaptasi.....	97
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>116</b>





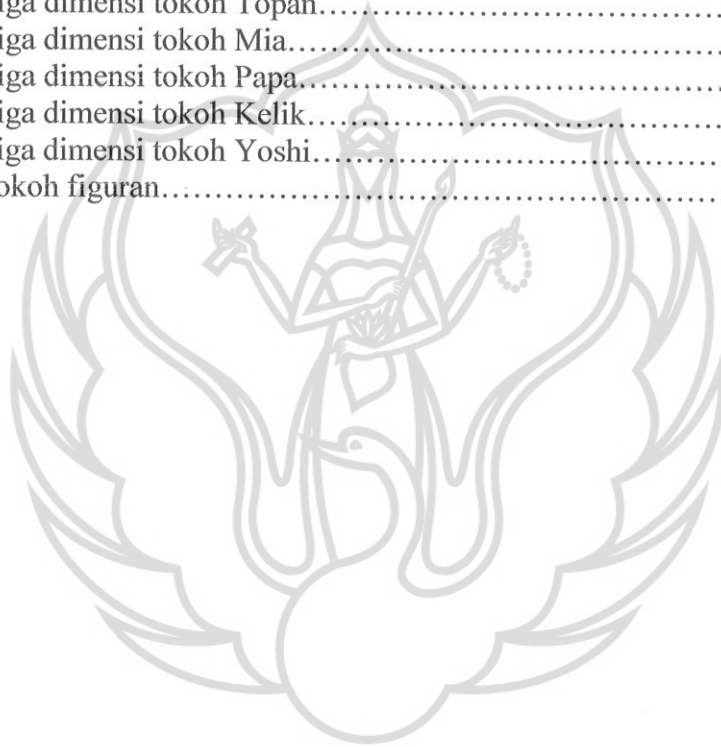
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Cover komik Hai Miiko.....	13
Gambar 2.1 Grafik Aristoiteles.....	38
Gambar 3.1 Cover komik per episode.....	67
Gambar 3.2 Perubahan Frame.....	67
Gambar 3.3 Perubahan Frame.....	68
Gambar 3.4 Perubahan Frame.....	68
Gambar 3.5 Perubahan Frame.....	69
Gambar 3.6 Perubahan Frame.....	69
Gambar 3.7 Perubahan Frame.....	69
Gambar 3.8 Perubahan Frame.....	70
Gambar 3.9 Perubahan Frame.....	70
Gambar 3.10 Perubahan Frame.....	70
Gambar 3.11 Perubahan Frame.....	70
Gambar 4.1 Perubahan Ekspresi.....	71
Gambar 4.2 Perubahan Ekspresi.....	71
Gambar 4.3 Perubahan Ekspresi.....	71
Gambar 4.4 Perubahan Ekspresi.....	72
Gambar 4.5 Perubahan Ekspresi.....	72
Gambar 4.6 Perubahan Ekspresi.....	72
Gambar 4.7 Perubahan Ekspresi.....	72
Gambar 4.8 Perubahan Ekspresi.....	73
Gambar 4.9 Perubahan Ekspresi.....	73
Gambar 4.10 Perubahan Ekspresi.....	73
Gambar 4.11 Perubahan Ekspresi.....	73
Gambar 4.12 Perubahan Ekspresi.....	74
Gambar 4.13 Perubahan Ekspresi.....	74
Gambar 4.14 Perubahan Ekspresi.....	74
Gambar 4.15 Perubahan Ekspresi.....	74
Gambar 4.16 Perubahan Ekspresi.....	75
Gambar 4.17 Perubahan Ekspresi.....	75
Gambar 4.18 Perubahan Ekspresi.....	76
Gambar 4.19 Perubahan Ekspresi.....	76
Gambar 4.20 Perubahan Ekspresi.....	76
Gambar 4.21 Perubahan Ekspresi.....	76
Gambar 5.1 Dialog dalam balon kata.....	79
Gambar 5.2 Dialog dalam balon kata.....	79
Gambar 5.3 Dialog dalam balon kata.....	79
Gambar 5.4 Dialog dalam balon kata.....	79
Gambar 5.5 Dialog dalam balon kata.....	79
Gambar 5.6 Dialog dalam balon kata.....	79
Gambar 5.7 Dialog dalam balon kata.....	80
Gambar 5.8 Dialog dalam balon kata.....	80
Gambar 5.9 Dialog dalam balon kata.....	80
Gambar 5.10 Dialog dalam balon kata.....	81

Gambar 5.11 Dialog dalam balon kata.....	81
Gambar 5.12 Dialog dalam balon kata.....	81
Gambar 5.13 Dialog dalam balon kata.....	81
Gambar 5.14 Dialog dalam balon kata.....	82
Gambar 5.15 Dialog dalam balon kata.....	82
Gambar 5.16 Dialog dalam balon kata.....	83
Gambar 5.17 Dialog dalam balon kata.....	84
Gambar 6.1 Gedung sekolah pada komik.....	98
Gambar 6.2 Gedung sekolah pada skenario.....	99
Gambar 7.1 Ruang kelas pada komik.....	100
Gambar 7.2 Ruang kelas pada skenario.....	100
Gambar 8.1 Rumah Miko pada komik.....	101
Gambar 8.2 Rumah Miko pada skenario.....	101
Gambar 9.1 Rumah Mari pada komik.....	102
Gambar 9.2 Rumah Mari pada skenario.....	103
Gambar 10.1 Toko buku pada komik.....	103
Gambar 11.1 Kolam renang.....	104
Gambar 11.2 Halaman sekolah.....	105
Gambar 12.1 Lokasi pinggir jalan pada komik.....	105
Gambar 12.2 Lokasi gang pada skenario.....	106
Gambar 13.1 Kostum sekolah pada komik.....	106
Gambar 13.2 Kostum sekolah pada skenario.....	107
Gambar 14.1 Boneka kokeshi.....	108
Gambar 14.2 Potong bathok kelapa.....	108
Gambar 15 Poster pada saat <i>screening</i> dan presentasi karya	
Gambar 16 Undangan untuk <i>screening</i> dan presentasi karya	
Gambar 17 Cover skenario episode 1 bagian depan	
Gambar 18 Cover skenario episode 1 bagian belakang	
Gambar 19 Foto <i>display</i> dan presentasi karya	
Gambar 20 Foto pengunjung pada saat <i>screening</i> dan presentasi karya	

## DAFTAR TABEL

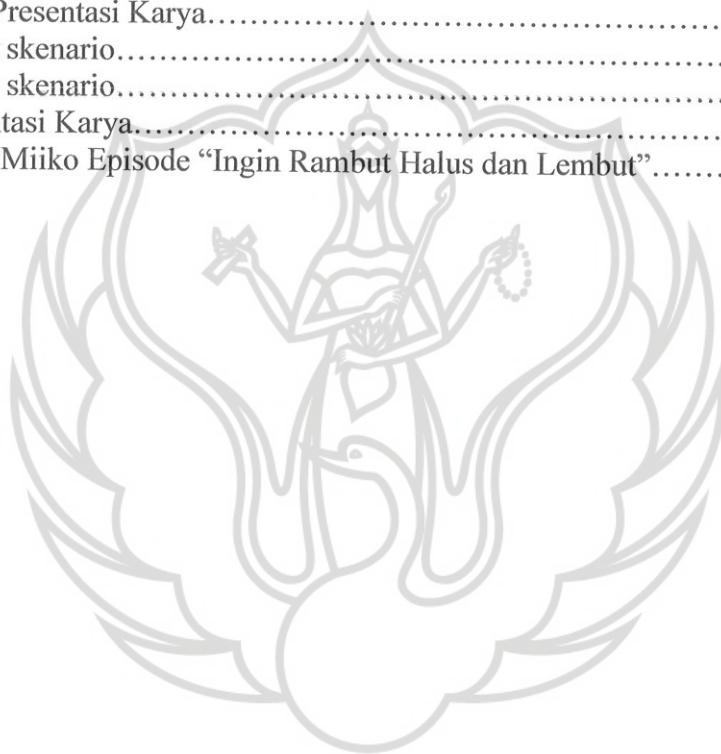
Tabel 1.1 Daftar komik Ono Eriko.....	14
Tabel 2.1 Perubahan alih wahana.....	49
Tabel 3.1 Tiga dimensi tokoh Miko.....	52
Tabel 4.1 Perubahan adaptasi.....	55
Tabel 5.1 Proses tiga babak.....	66
Tabel 6.1 Tiga dimensi tokoh Miko.....	85
Tabel 6.2 Tiga dimensi tokoh Mario.....	86
Tabel 6.3 Tiga dimensi tokoh Mama.....	87
Tabel 6.4 Tiga dimensi tokoh Mari.....	88
Tabel 6.5 Tiga dimensi tokoh Yuli.....	89
Tabel 6.6 Tiga dimensi tokoh Topan.....	90
Tabel 7.1 Tiga dimensi tokoh Mia.....	92
Tabel 7.2 Tiga dimensi tokoh Papa.....	93
Tabel 7.3 Tiga dimensi tokoh Kelik.....	94
Tabel 7.5 Tiga dimensi tokoh Yoshi.....	95
Tabel 8.1 Tokoh figuran.....	96





## DAFTAR LAMPIRAN

Form I	: Surat Keterangan memenuhi syarat TA dari dosen wali.....
Form II	: Penunjukan Pembimbing.....
Form III	: Kesiediaan Dosen Pembimbing.....
Form III	: Kesiediaan Dosen Pembimbing.....
Form IV	: Kartu Konsultasi.....
Form V	: Kartu Konsultasi.....
Form VI	: Permohonan ijin Penelitian/Produksi.....
Form VI	: Keterangan mengikuti Ujian Tugas Akhir (Penciptaan).....
Foto Presentasi Karya	.....
Undangan Presentasi Karya	.....
Cover book skenario	.....
Cover book skenario	.....
Foto Presentasi Karya	.....
Komik Hai Miiko Episode “Ingin Rambut Halus dan Lembut”	.....





## ABSTRAK

Pertanggungjawaban Perancangan Karya Skenario Alih Wahana, Dari Komik “Hai Miko” Menjadi Skenario Program Cerita Televisi Seri *Live Action* “Hai Miko”, Episode “Ingin Rambut Halus Dan Lembut”, ini bertujuan untuk memberikan wacana tayangan televisi yang mendidik untuk anak-anak. Objek penciptaan Karya seni ini adalah komik Jepang yang berjudul Hai Miiko karya komikus Ono Eriko dari Jepang. Komik Hai Miiko berisi cerita menarik seputar anak-anak sekolah dasar di Jepang. Komik ini kemudian dialihwahanakan dan diadaptasi untuk cerita di Indonesia, dengan tutur cerita yang efektif agar dapat diterima oleh sasaran pemirsa dengan baik.

Karya disajikan dalam bentuk skenario drama seri televisi untuk program audio visual dengan penyesuaian unsur alih wahana (penokohan, *frame*, plot, ekpresi, *action*, dan dialog) dan adaptasi (*setting*, judul, nama tokoh, kostum dan properti) untuk menunjukkan identitas kebudayaan Indonesia serta mendekatkan diri kepada pemirsanya.

Kata kunci: Alih wahana, Adaptasi, Komik, Skenario

*“Untuk seluruh anak-anak Indonesia yang aku cintai”*



## MOTTO

*“Ketika menemukan suatu keraguan untuk melangkah hendaknya carilah apa yang kau suka, apa yang kau tahu dan apa yang kau bisa”.*



## BAB I PENDAHULUAN



### a. Latar Belakang Penciptaan

Alih wahana adalah perubahan suatu jenis kesenian ke jenis kesenian lain.<sup>1</sup> Alih wahana merupakan salah satu alternatif yang sedang berkembang di dunia hiburan, terutama televisi. Di Indonesia, tayangan yang merupakan transformasi dari karya cetak yang kemudian disebut dengan alih wahana, misalnya; program acara untuk anak-anak (Doraemon, Detektif Conan, Kobo-chan, Sailormoon, Ninja Hattori, dan juga Ghostboom, Keluarga Cemara, dll). Pada beberapa contoh acara tersebut, proses alih wahana dikerjakan berdasar pada komik/novel yang banyak diminati oleh anak-anak. Kemudian diubah menjadi karya *live action* tentunya dengan sentuhan proses adaptasi di dalamnya.

Adaptasi dalam dunia audio visual adalah penyesuaian terhadap karya-karya sebelumnya yang berupa novel, cerita pendek, komik, atau drama panggung. Proses adaptasi ini kemudian ditransformasikan (penyesuaian struktur dramatikal, sifat, fungsi, latar belakang, dan lain-lain) ke dalam media audio visual yang disebut dengan istilah alih wahana. Karya skenario yang diciptakan adalah berdasar pada cerita bergambar atau komik yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk skenario program tayangan *live action* drama seri televisi, menggunakan metode alih wahana. Komik tersebut adalah jenis komik Jepang atau yang sering disebut *manga*. Dari tahun 1980 sampai

---

<sup>1</sup> Sapardi Djoko Damono. Pegangan Penelitian Sastra Bandingan. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: 2005. P.96



2000, *manga* tidak hanya berkembang dikategori *genre* dan *style* nya, tapi juga teknik untuk menyampaikan sesuatu pesan melalui teknik canggih efek *manga*. Komik “Hai Miiko” yang di tulis oleh Ono Eriko komikus asal negara Jepang, membawa pesan yang unik untuk anak-anak. Apalagi di dalamnya memuat pesan pendidikan moral dan sosial.

Komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam pengertian lain, komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembawa.<sup>2</sup> Komik merupakan salah satu bentuk karya seni rupa, karena di dalamnya memuat gambar yang bercerita dan umumnya mempunyai alur dalam ceritanya. Dalam kemampuan berceritanya, komik lebih bisa diandalkan. Kemampuan bercerita atau *storytelling*-nya disampaikan dengan urutan gambar, sehingga akan lebih mudah dimengerti oleh pembacanya. Keunikan cerita yang terdapat di dalam komik, membuat komik sering diproduksi dan disajikan dalam tayangan audio visual berbentuk 2 dimensi ataupun 3 dimensi. Proses alih wahana dari komik menjadi audio visual ditampilkan hampir sama secara keseluruhan. Hal ini karena teknologi yang digunakan dapat membentuk/membuat karakter tokoh dan cerita dalam bentuk animasi sangat memungkinkan untuk menyamakan adegan dan ilustrasi seperti yang ada pada komik. Namun, apabila proses alih wahana tidak memakai animasi dan dilakukan dengan proses produksi yang menghasilkan tayangan *live*

---

<sup>2</sup> Scott Mc Cloud, *Understanding Comic*. Kepustakaan populer Gramedia, Jakarta. 2001. P.20

*action*, akan ada beberapa perubahan di dalamnya. Hanya saja konten isi cerita masih bisa dipertahankan. Proses mempertahankan isi dan konten cerita bisa juga disebut dengan adaptasi. Namun perpindahan medianya disebut dengan alih wahana.

Program acara yang akan direalisasikan dari proses alih wahana ini adalah merupakan program tayangan hiburan atau juga biasa disebut dengan program artistik. Program artistik terdiri dari beberapa program dan memiliki salah satu bentuk tayangan televisi diantaranya yaitu drama. Drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sebuah adegan. Adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi khayalan para kreatornya.<sup>3</sup> Dalam sebuah drama televisi terdapat empat format acara yaitu; drama lepas, drama seri (drama yang berulang), drama serial, dan mini seri.

Drama seri berupa drama-drama tunggal yang pada masing-masing episode mempunyai ceritanya sendiri, namun dengan tokoh yang tampil secara reguler disetiap tayangannya. Misal; Bajaj Bajuri, Keluarga Cemara. Drama seri merupakan acara yang ditunggu oleh sebagian khalayak, karena kesegaran ceritanya yang ditampilkan secara baru dan *fresh*. Misalnya, tayangan Bajaj bajuri bisa bertahan hingga 1065 episode dan tetap menjadi

---

<sup>3</sup> Naratama. Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera. Grasindo. 2004. P.60

tayangan yang selalu ditunggu. Banyaknya drama seri yang ditayangkan di stasiun televisi, segmentasinya belum seimbang antara dewasa dan anak-anak. Tayangan drama seri untuk kalangan anak-anak yang mengandung pendidikan moral dan sosial masih bisa dibilang kurang. Tayangan untuk anak-anak kebanyakan berbentuk *feature* dan kartun. Padahal drama seri, bisa menjadi program yang diandalkan untuk dikonsumsi anak-anak. Contohnya drama seri yang diproduksi berdasarkan proses adaptasi dari komik favorit anak-anak yang kemudian dialihwahkan ke dalam bentuk audio visual (*live action*). Beberapa komik yang sudah divisualkan ke dalam tayangan audio visual (*live action*) namun digarap secara kartun 2 dimensi yaitu: Detektif Conan, Doraemon, Chibi Maruko-chan, Kobo-chan, dan lain-lain. Skenario program drama seri “Hai Miko” yang merupakan alih wahana dari komik Jepang “Hai Miiko” dimaksudkan untuk tayang di stasiun televisi Indonesia, cerita komik yang telah mengalami proses alih wahana ini diproduksi dengan bentuk audio visual berlatar belakang budaya Indonesia.

Kualitas penayangan sebuah program acara televisi ditentukan pada format acara televisi. Format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut.<sup>4</sup> Format program tayangan televisi dikelompokkan menjadi dua bagian besar

---

<sup>4</sup> Logcit. Naratama P.63



berdasarkan jenisnya, yaitu: program informasi berita (*hard news* dan *soft news*) dan program hiburan (musik, drama, permainan, dan pertunjukkan).

Televisi merupakan media informasi massa yang saat ini berkembang begitu pesat. Sejak era reformasi, kesempatan untuk menyatakan kebebasan berpendapat sangat besar. Sebagai media informasi, televisi memiliki kekuatan yang ampuh untuk menyampaikan pesan karena media ini dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah dialami sendiri dengan jangkauan yang luas dalam waktu yang seakan bersamaan. Televisi juga berfungsi sebagai media pendidikan, secara lebih khusus televisi dapat dirancang/dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.<sup>5</sup> Setiap tontonan sinetron di televisi atau film di bioskop, tak lepas dari peran penulis skenario. Sebab, skenario adalah intisari atau secara ekstrem bisa disebut sebagai roh/jiwa dari terbentuknya cerita dalam sinetron atau film tersebut. Bagus atau tidaknya hasil sebuah tontonan sinetron atau film, pertama-tama tergantung dari kualitas skenario yang ditulis oleh penulis skenario. Skenario yang bagus kemudian divisualkan menjadi sebuah tontonan yang menarik oleh sutradara dibantu pemain dan kru.<sup>6</sup>

Program tayangan berdurasi 30 menit ini (termasuk *comercial break*), akan disuguhkan dengan tayangan berbentuk audio visual (*live action*) yang melakukan proses pengambilan gambar di dalam maupun di luar studio. Drama seri “Hai Miko” mengupas tentang dunia anak-anak dan peristiwa menarik yang terjadi ketika berada di kelas 5 SD dengan pemecahan masalah

---

<sup>5</sup> Sony Set,. Menjadi Perancang Program Televisi Profesional. ANDI Yogyakarta. 2008. P.31

<sup>6</sup> Elizabeth Lutters,. Kunci Sukses Menulis Skenario. Grasindo. 2010. P.1



dan gaya tutur cerita menyesuaikan. “Hai Miko” lebih banyak mengulas tentang konflik sosial dalam dunia anak-anak dan juga mengajarkan tentang pendidikan moralitas.

#### **b. Ide Penciptaan Karya**

Minimnya tayangan drama seri televisi yang mengajarkan pendidikan sosial dan moral membuat penulis tertarik untuk membuat tayangan berbentuk *live action* yang berawal dari karya komik yang diadaptasi menjadi sebuah tayangan baru untuk anak-anak. Komik “Hai Miko” menjadi acuan dasar pembuatan skenario dan bahan yang akan diadaptasi karena ceritanya mengandung banyak pesan dan laris di pasaran, membuat sebagian orang tertarik, namun tidak bisa mendapatkannya.

Tayangan drama seri televisi “Hai Miko” akan menyuguhkan format acara yang baru ke dalam dunia pertelevisian di Indonesia. Tayangan ini merupakan bentuk alih wahana dari sebuah komik yang diterjemahkan ke dalam tayangan *live action* tentang kehidupan sosial anak-anak dengan latar belakang anak sekolah dasar di Indonesia.

Gaya penuturan bahasa dan penyampaian pesan juga disesuaikan dengan gaya anak-anak seusia Miko (tokoh utama) yang sedang duduk di bangku kelas 5 SD. Miko adalah gadis kecil yang masih polos dan lugu, Miko selalu diejek oleh teman-temannya karena dia gadis terpendek di kelas 5 SD Negeri Matahari. Setiap hari Miko dan teman-temannya selalu mendapat petualangan dan pelajaran berharga. Miko mempunyai mama-papa yang

selalu sibuk dengan pekerjaan masing-masing, dia juga punya adik laki-laki bernama Mario. Meskipun Mario adalah adik dari Miko, namun Mario memiliki sifat lebih dewasa dari kakaknya Miko. Umur Miko dan Mario hanya selisih satu tahun saja. Miko mempunyai sahabat bernama Mari, Yuli, Kelik, Topan, dan Yoshi. Sifat Miko yang polos sering dimanfaatkan Topan untuk mengerjainya, namun dibalik itu Topan sebenarnya kagum dengan sifat Miko yang selalu baik dengan orang-orang disekitarnya.

Latar belakang Miko dalam komik aslinya berada di Jepang, dengan kebudayaan asli dari Jepang. Dalam karya ini proses adaptasi akan mempengaruhi perubahan *setting*, sehingga akan mengubah budaya Jepang menjadi budaya Indonesia. Proses adaptasi dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan latar belakang Indonesia karena lokasi produksi dan pengambilan gambarnya akan dilakukan di Indonesia. Mengingat sasaran khalayaknya adalah orang Indonesia dengan segementasinya anak-anak usia 5-14 tahun.

### c. Tujuan dan manfaat Penciptaan

#### Tujuan:

1. Sebagai sarana pengembangan keahlian sebagai penulis naskah dalam program drama seri televisi yang menggunakan alih wahana sebagai metode penulisan skenario.
2. Menambah jumlah tayangan di stasiun televisi Indonesia yang bersifat menghibur dan mengajak penonton terutama anak-anak untuk menikmati cerita yang ringan namun tetap mendapatkan kesan dan pesan.

3. Memberikan alternatif tayangan baru untuk program televisi dengan menampilkan alih wahana komik menjadi tayangan *live action* drama seri non animasi.
4. Memberikan tayangan dengan format drama seri anak-anak untuk memajukan perkembangan intelektual dan pembentukan sifat.
5. Memberikan contoh teladan dalam pergaulan seperti; kesediaan berbagi, bergilir, bekerja sama, menghormati, membantu orang lain, dan melatih kendali diri.

**Manfaat:**

1. Memberikan gambaran/wawasan kepada anak-anak Indonesia tentang pendidikan moral dan sosial.
2. Sebagai acuan bagi seluruh tim produksi dan pemeran pada masa pra produksi, masa produksi, *reherseal*, dan pasca produksi.
3. Penciptaan skenario yang baik agar hasil produksi juga baik sehingga penonton dapat menikmati cerita seperti yang diharapkan oleh penulis skenario.

**d. Tinjauan Karya**

Drama seri “Keluarga Cemara”, merupakan salah satu tinjauan karya yang penulis gunakan dalam membuat program acara drama seri “Hai Miko”. Drama seri keluarga cemara merupakan tayangan keluarga yang segmentasinya ditujukan kepada anak-anak dan remaja. Program ini dulu ditayangkan di stasiun televisi swasta RCTI. Keluarga Cemara



berkisah tentang sebuah keluarga yang hidup dengan memilih jalan kejujuran. Tayangan ini mengajarkan nilai-nilai tentang prinsip kehidupan yang terpuji. Di antaranya sikap Abah yang mengayomi Emak, sikap Emak yang mengerti keadaan Abah (Abah bekerja menjadi penarik becak). Juga Euis, Agil, dan Cemara yang saling mengayomi sebagai adik dan kakak.

Tayangan “Hai Miko” mencontoh kemasan penyajian program Keluarga Cemara dengan format drama seri untuk anak-anak dan keluarga, yang di dalamnya terdapat problematika keluarga antara Miko, adeknya, dan kedua orangtuanya, namun prosentase kehadiran tokoh orang tua pada cerita lebih sedikit, karena “Hai Miko” banyak bercerita tentang dunia Miko dan teman-temannya. Segala persoalan dan penyelesaian masalah disajikan dengan sudut pandang Miko dan teman-temannya yang masih kelas 5 SD. Gaya bahasa polos ala anak SD inilah yang lebih ditonjolkan dalam drama seri “Hai Miko”. Penuturan dialog dengan gaya orang dewasa, sangat diminimalkan, hal ini karena program tayangan “Hai Miko” memang ditujukan kepada anak-anak dengan bahasa yang lugu dan polos. Tidak seperti pada tayangan Keluarga Cemara, karena abah lebih banyak mengambil porsi sebagai penyampai pesan dan pendidik.

Tinjauan karya lainnya yaitu kartun Doraemon yang tayang di stasiun televisi swasta RCTI. Doraemon bercerita tentang petualangan Nobita dan teman-temannya yang kemudian dihadirkan sosok robot kucing dari abad 21. Dalam sehari-hari, Nobita, Doraemon, dan teman-



temannya menemukan hal baru lewat alat ajaib milik Doraemon. Penuturan dan gaya bahasanya menggunakan bahasa anak-anak seusia Nobita. Gaya seperti inilah yang akan digunakan dalam tayangan “Hai Miko”, namun secara pengerjaannya, Doraemon memakai teknologi 2 dimensi, dan dalam ceritanya penuh dengan keajaiban yang tidak akan ditemukan di dunia nyata lewat kantong Doraemon.

Tinjauan karya selanjutnya adalah film “Hachiko” yang digarap menjadi dua versi film yaitu versi Jepang dan Hollywood. Film ini yang menjadi referensi penulis dalam proses adaptasi perubahan *setting* yang akan digunakan pada tayangan drama seri “Hai Miko”. Hachiko Monogatari (1987) arahan Seijirô Kôyama. Film versi jepangnya bisa dibilang loyal terhadap kisah aslinya. Cerita bertutur dengan lambat dan cukup rinci menggambarkan latar belakang Hachiko serta keseharian sang profesor bersama keluarganya. Cerita cenderung berjalan lambat dan datar hingga akhirnya kisah film seolah baru bermula tatkala sang profesor meninggal. *Setting* cerita mengambil langsung dari lokasi kejadian yaitu di stasiun Shibuya, Jepang. Sekitar dua dekade kemudian diadaptasi pula versi Amerikanya, *Hachiko: A Dog's Story* (2009) disutradarai oleh Lasse Halström. Film versi Amerika Hachiko merupakan adaptasi lepas yang mengambil latar cerita di sebuah kota kecil di Amerika. Berbeda dengan versi Jepangnya, film ini berjalan dengan tempo yang cepat dan sineas sepertinya juga tidak mau membuang-buang waktu dengan detil cerita lainnya. Plot semata-mata terfokus pada hubungan Hachi dengan sang

profesor. Dari kasus film “Hatchiko” terjadi proses perubahan setting, budaya, dan hubungan sosial antara manusia dan anjing. Hal ini dikarenakan lokasi *shooting* dan kebudayaan antara Jepang dan Amerika yang mempengaruhi cerita tersebut juga sangat beda.

Tinjauan karya terakhir adalah tayangan drama serial dan film Chibi Maruko chan yang ditayangkan 2 dimensi dan *live action*. Ada yang berbeda dalam proses adaptasinya, pada serialnya semua cerita memang dibuat lepas, namun dalam film panjangnya baik yang 2 dimensi atau *live action* berbeda pada alur cerita dan isi ceritanya meskipun temanya sama. Yang akan digunakan sebagai tinjauan karya dalam drama seri “Hai Miko” adalah kesamaan pemeran dengan aslinya yang ada di komik, editing dan kemasannya. Seperti ilustrasi untuk *opening teaser*, ilustrasi saat Chibi Maruko chan membayangkan sesuatu, dan sebagainya. Namun tetap pada prinsip awal, adegan ataupun *acting* akan dibuat natural sedikit komedi anak-anak dan tidak terlalu dibuat-buat dan dlebih-lebihkan seperti yang ada pada film Chibi Maruko chan versi *live action*.