

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Masyarakat konsumen Indonesia mutakhir tampaknya tumbuh beriringan dengan sejarah globalisasi ekonomi dan transformasi kapitalisme yang ditandai dengan menjamurnya pusat perbelanjaan semacam *shopping mall*, industri mode atau *fashion*, industri kecantikan dan tentu saja serbuan gaya hidup lewat industri iklan dan televisi.¹ Budaya konsumtif yang telah merambah dunia anak-anak, menjadikan sebagian kekhawatiran bagi orang tua. Skenario “Ingin Rambut Halus dan Lembut” yang merupakan karya alih wahana dari komik “Hai Miiko” memberikan sedikit contoh untuk anak-anak di Indonesia yang banyak meniru *trend* rambut lurus. Skenario ini diharapkan mampu memberikan wacana untuk anak-anak agar tidak terjangkit *trend* meluruskan rambut.

Penciptaan skenario dengan pemakaian konsep alih wahana dari komik menjadi program tayangan drama seri berbentuk *live action* menjadi alternatif tayangan televisi untuk anak-anak. Alasan memilih komik “Hai Miiko” sebagai media yang akan diangkat menjadi skenario drama televisi karena komik ini mempunyai cerita menarik berisi tentang persahabatan, pendidikan moral dan sosial cara penyajiannya pun menggunakan tutur yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Kasus alih wahana dari komik masih jarang dilakukan oleh stasiun televisi di Indonesia, namun di luar negeri misalnya Jepang alih wahana sangat

¹ David chaney, *Lifestyles*,. Jelasutra. Yogyakarta.1996,. P.8

sering ditemukan seperti dalam film Chibi Maruko chan, Doraemon, Detektif Conan, dan lain-lain. Biasanya tayangan di Indonesia banyak yang mengadaptasi dari tayangan *live action* dari negara lain seperti tayangan Siapa Takut Jatuh Cinta adaptasi dari Meteor Garden *the series*, atau tayangan lainnya. Alih wahana pada tayangan “Hai Miko” otomatis mengalami perubahan *setting* dan beberapa unsur budaya dari Jepang menjadi Indonesia, hal ini yang kemudian disebut dengan adaptasi. Tema cerita yang dipilih menjadi 13 episode adalah tema yang familiar terjadi pada kalangan anak-anak di Indonesia.

Skenario “Hai Miko” ditujukan untuk menambah banyaknya macam tayangan drama seri untuk anak-anak di Indonesia. Pesan moral dan sosial yang terkandung didalamnya diharapkan mampu memberikan wacana yang dapat mendidik, karena sifatnya yang *live action* maka pesan akan mudah ditangkap oleh orang yang menontonnya. Misalnya untuk episode pertama yang berjudul “Ingin Rambut Halus dan Lembut”. Episode ini menyajikan kasus maraknya budaya konsumtif untuk tampil sempurna. Baik dewasa atau anak-anak, perempuan bahkan laki-laki. Semua orang seakan berlomba-lomba mengubah penampilan agar dapat menjadi pusat perhatian publik. Budaya seperti inilah yang apabila tidak segera ditanggulangi, akan berakibat buruk kedepannya.

Dalam proses pengerjaan skenario, terdapat beberapa hal yang menjadi kendala dan kelancaran.

Kendala :

1. Maraknya budaya konsumtif yang seakan telah merasuki masyarakat di Indonesia membuat sulitnya mengubah opini masyarakat tentang pentingnya menghargai pemberian Tuhan.
2. Masyarakat di Indonesia sudah sangat terbiasa dengan kebiasaan mengubah penampilan sehingga sebagian kalangan masyarakat menganggap aneh apabila tidak mengikuti *trend* yang dianggap perkembangan jaman.
3. Berubahnya adegan kekerasan (memukul) yang terdapat pada komik, dinilai sebagai kurangnya poin kelucuan adegan, karena adegan memukul dan menghina saat ini sedang menjadi *trend* sebuah tayangan di televisi.
4. Kurangnya pendidikan media pada masyarakat, membuat sebagian khalayak memprotes adanya perubahan-perubahan yang terjadi akibat sifat media yang berbeda.

Kelancaran

1. Adanya budaya konsumtif, membuat mudahnya dibangun cerita yang menyinggung budaya konsumtif.
2. Minimnya tayangan drama seri yang mempunyai unsur pendidikan untuk anak-anak menjadi alasan kuat untuk memunculkan tayangan berbentuk drama seri.

3. Minimnya tayangan dengan konsep alih wahana menjadikan tantangan bagi kreator muda yang bergerak dalam ranah audio visual.

2. Saran:

Sebuah keprihatinan besar bagi stasiun televisi saat ini yang banyak menyajikan program acara kurang mendidik seperti *infotainment* dan kurangnya ragam acara drama seri untuk anak-anak. Ada baiknya stasiun televisi mulai mengubah dan memilah-milah tayangan televisi yang disiarkan pada jam anak-anak bisa mengakses televisi. Sebaiknya televisi mulai mengurangi tayangan program acara seperti *infotainment* yang menyajikan kehidupan para artis, atau beberapa tayangan yang bersifat spiritual, budaya konsumtif untuk jalan-jalan atau berkuliner, dan kekerasan dalam komedi. Seharusnya stasiun televisi mulai meratakan prosentase tayangan yang bersifat hiburan, *news*, dan pendidikan untuk anak-anak. Hal ini untuk menanggulangi keinginan anak-anak agar tidak bersifat dewasa dan konsumtif sebelum waktunya.

Skenario yang baik adalah kunci utama dalam membuat film yang baik, Dalam penulisan skenario hendaknya mencantumkan cerita menarik dan mengandung pesan yang positif. Apalagi untuk kasus skenario dengan segmentasi program anak, hendaknya penulis skenario membuat cerita dengan pesan dan muatan lokal yang menarik yang mengupas dunia anak dengan sudut pandang sebagai anak-anak, bukan sudut pandang orang dewasa. Sebagai sebuah cerita drama anak dan keluarga, seharusnya tontonan bisa dijadikan sebagai tuntunan

dengan kemudahan teknologi audio visual yang mudah ditangkap pesan dan kesannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2000. *Layar Kata*. Yogyakarta: Bentang
- Asmayani, Nurul. 2011. *Panduan Sukses Orang Indonesia di Jepang*. Yogyakarta: B-First
- Asura, Enang Rokajat. 2006. *Skenario TV Catatan Harian Karmina*. Yogyakarta: Sketsa.
- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Boggs, Joseph M. 1992. *The Art Of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Burton, Graeme. 2007. *Membicarakan Televisi*. Bandung: Jalasutra.
- Chaney, David. 1996. *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra
- Cloud, Scott Mc. 2007. *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cloud, Scott Mc. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Darwanto, S.S. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Egri, Lajos. 1946. *The Art Of Dramatic Writing*. New York: Simon and Schuster Inc.
- Erneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah
- Hauge, Michael. 1991. *Writing screenplays*. New York: Harperennial.
- Keraf, Gorys. 1984. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah
- King, Viki. 1988. *How to Write a Movie in 21 Days*. New York: Harper&Row
- Krevolin, Richard. 2003. *How to Adapt Anything into a Screenplay*. New Jersey: John Wiley&Sons, Inc.

- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio&Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single Shot dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Set, Sony. 2008. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Yogyakarta: Andi.
- Set, Soni&Sita Sidharta. 2003. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Grasindo.
- Suban, Fred. 2009. *Yuk.. Nulis Skenario Sinetron*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tim Martabak Bandung. 2005. *Komik Keliling Dunia*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Williams, Ramond. 2009. *Televisi*. Yogyakarta: Resist Book
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. USA: Focal Press.

Sumber online

- [http://bensuseno.wordpress.com/ruang-tengah/Filmisasi Karya Sastra Indonesia: Kajian Ekranisasi pada Cerpen dan Film “Tentang Dia”](http://bensuseno.wordpress.com/ruang-tengah/Filmisasi_Karya_Sastra_Indonesia:Kajian_Ekranisasi_pada_Cerpen_dan_Film_“Tentang_Dia”). Jurnal sastra STAINU Purwokerto edisi Maret 2010. Diakses pada 28 Januari 2011 pukul 20.40 WIB.
- <http://www.digilib.uns.ac.id/uploaddokumen/170091811201011583>; perbandingan cerita dan film “Mereka Bilang Saya Monyet”. Sinta Tri Rahayu.2010. diakses pada 29 Januari 2011 pukul 22.23 WIB
- http://live_action.wikipedia, the free encyclopedia. Diakses pada 8 Juli pukul 13.27 WIB

Wawancara Narasumber

- Sachiko Gochi, Warga Negara Jepang, Wisma Gajah Prawirotaman Yogyakarta, tanggal 15 Maret pukul 19.30 WIB
- Rie Kasahara, Warga Negara Jepang, Bentara Budaya Yogyakarta, tanggal 31 Maret pukul 17.00 WIB