

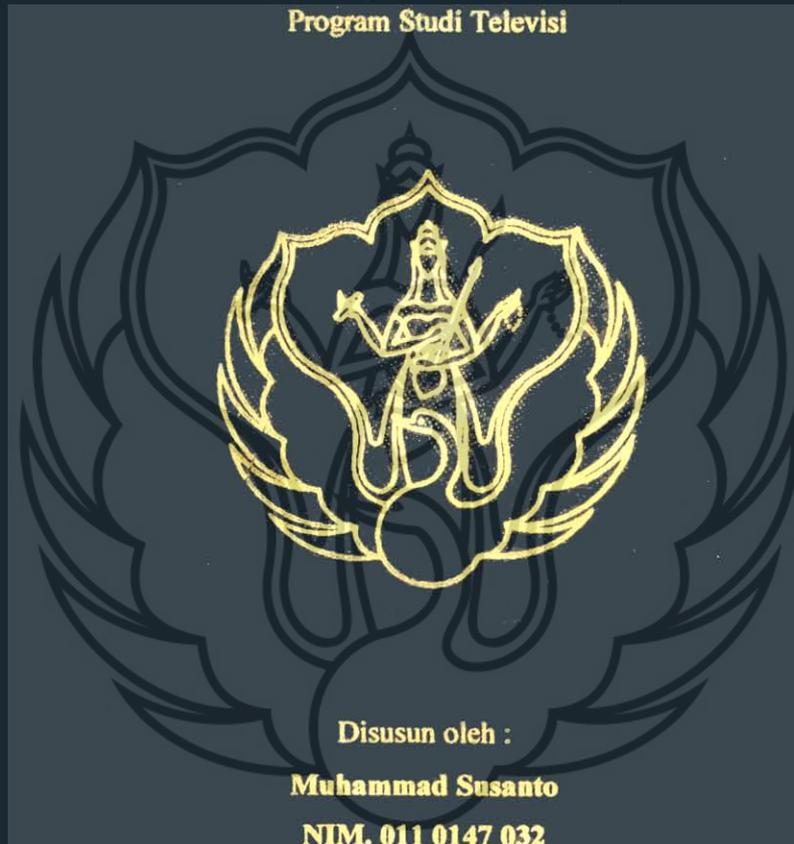
**EKSPLORASI CUTTING DALAM PROGRAM CERITA  
“AGENDA 19”**

**KARYA SENI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**

**Mencapai Derajat Sarjana Strata I**

**Program Studi Televisi**



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

**2008**

**EKSPLORASI CUTTING DALAM PROGRAM CERITA  
“AGENDA 19”**

**KARYA SENI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**

**Mencapai Derajat Sarjana Strata I**

**Program Studi Televisi**



Disusun oleh :

**Muhammad Susanto**

**NIM. 011 0147 032**

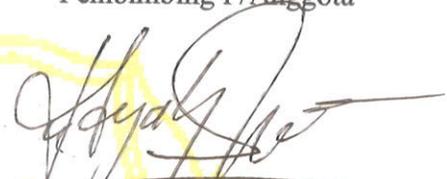
**JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2008**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh Penguji Jurusan Televisi  
Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.  
Pada tanggal 29 Agustus 2008.



**Arif Sulistiyono, S.Sn.**  
Pembimbing I / Anggota



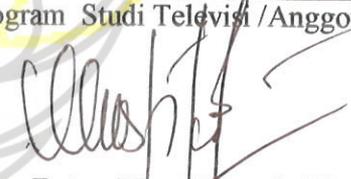
**Dyah Arum Retnowati S.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota



**Latief Rahman Hakim S.Sn.**  
Cognate / Anggota

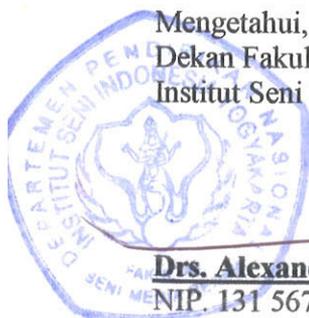


**Lilik Kustanto, S.Sn.**  
Ketua Program Studi Televisi / Anggota



**Retno Mustikawati, S.Sn.**  
Ketua Jurusan Televisi / Ketua Penguji

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.**  
NIP. 131 567 124

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabla'alamin, Tuhan semesta alam yang mengatur segala urusan di dunia dan akhirat. Puji Syukur atas segala karunia yang telah Kau berikan sehingga penciptaan karya seni *Eksplorasi Cutting Dalam Program Cerita "Agenda 19"* ini dapat diselesaikan dengan baik meskipun dengan segala keterbatasan pengetahuan penulis dan hambatan yang terus menerus hadir selama proses penciptaan. Keterbatasan pengetahuan dan segala bentuk hambatan tersebut menjadikan penulis lebih memacu diri untuk belajar menghadapi permasalahan dengan harus selalu berkonsentrasi, kerja keras, sabar dan disiplin. Penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna, masih terdapat sedikit kekurangan pada penciptaan ini, tetapi walau dengan hasil yang masih jauh dari maksimal ini penulis berharap tulisan ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan. Untuk itu, dengan kerendahan hati, ingin mengucapkan kata terindah, sebuah kata....terimakasih. Terimakasih yang setulusnya untuk :

1. Allah SWT atas segala ridho yang telah Kau berikan kepada hamba-Mu ini. Terima kasih atas jalan hidupku yang begitu indah hingga saat ini.
2. Arif Sulistiyono, S.Sn., selaku Pembimbing I terima kasih banyak atas waktu, saran, semangat dan segala bentuk ilmu, waktu serta keringanan yang telah diberikan kepada penulis sebagai solusi yang diberikan dari awal hingga akhir proses penciptaan karya seni program cerita televisi ini, sehingga penulis mendapat pengetahuan dan pemahaman atas segala konsep ilmu yang menyadari untuk penulis lebih memahami dalam penyelesaian sebuah karya khususnya pada proses editing akhir.

3. Dyah Arum Retnowati, S.Sn. selaku Pembimbing II, sebelumnya penulis ucapkan kata maaf atas segala kelalaian yang telah penulis lakukan selama penciptaan karya seni ini. Tidak lupa ucapan terima kasih atas waktu dan segala bentuk solusi yang diberikan pada penciptaan karya seni program cerita televisi ini, sehingga penulis mendapat pengetahuan dan pemahaman atas bahan-bahan objek penciptaan karya.
4. Retno Mustikawati, S.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi FSMR ISI Yogyakarta.
5. Lilik Kustanto, S.Sn., selaku Ketua Program Studi Jurusan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, penulis ucapkan terima kasih atas semua dukungan selama masa perkuliahan serta dalam penciptaan karya seni ini.
6. Ibu Lucia Ratnaningdyah S, SIP, selaku Dosen Wali, terimakasih atas semangat serta tujuh tahun bimbingannya.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas waktu, tenaga, pengetahuan dan keikhlasannya selama mengajar. Semoga mendapatkan segala tujuan hidup yang di cita-citakan baik di dunia maupun akhirat. Amin.
8. Mas Midi, Mas Jendro, Mas Yus, Mbak Ijah atas semangat serta bantuannya selama mengikuti perkuliahan dan Tugas Akhir ini.
9. Segenap Karyawan dan Dosen Fakultas Seni Media Rekam atas bantuan dan bimbingannya selama ini.

10. Tidak lupa kedua orang tuaku sembah sujudku atas segala kerelaan memberikan yang terindah selama ini, kesabaran atas waktu dan tenaganya, serta para keluargaku yang senan tiasa memberikan motivasi untuk tetap semangat dan terus aja semangat.
11. Semua teman-teman angkatan 2001 Adin, Probo, Arif, Dian, Dolli, Riyo dan lainnya, terima kasih atas supportnya yang tak lelah mengingatkanku tuk terus maju hingga terwujudnya karya seni ini.
12. Semua sahabat, teman-teman, kerabat yang telah membantu, memberikan masukan saat penulisan dan turut memberikan dukungan hingga terwujudnya penciptaan karya seni ini dan semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.
13. Komunitas Kopy Kental, semoga aja persahabatan kita tetap kental adanya. Terimakasih yang tak terucapkan atas segala perpaduan ide kreatif kita menjadi langkah untuk kita terus mencari imajinasi baru dalam sebuah karya nantinya.

Bersama doa yang tulus serta kata maaf, semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua pembaca, dan bagi semua kalangan yang mempunyai kepentingan ke arah peningkatan pengetahuan yang lebih baik. Amin Ya Rabbal'alamin.

Yogyakarta, Agustus 2008

Penulis

**DAFTAR ISI**

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	5
C. Tujuan Dan Manfaat.....	6
D. Tinjauan Karya.....	7
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS KARYA</b>	
A. Obyek Penciptaan.....	9
B. Analisis Karya.....	10
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengertian Editing Dalam Produksi Penciptaan Karya.....	18
B. Metode Dasar Teknik Cutting dan Switching.....	19
<b>BAB IV KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Konsep Estetik.....	30
B. Disain Program.....	30
C. Pelaksanaan Poduksi.....	36
D. Paska Produksi.....	37
<b>BAB V PERWUJUDAN dan PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Tahapan Perwujudan Karya.....	41
B. Pembahasan Karya.....	43

**BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	52

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Menyadari potensi televisi sebagai media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan secara efektif dan mampu mempengaruhi perilaku seseorang, serta menunjang usaha pemerintah dalam menanamkan nilai-nilai budi pekerti, maka Copy Cental memproduksi film televisi dengan judul "Agenda 19". Yang mempunyai misi untuk Memberikan penanaman nilai budaya kepada masyarakat serta pengenalan nilai kesenian kepada anak-anak dengan jalan memberi semangat dari nilai kecintaan seorang anak akan kesenian Reog, untuk dijadikan motivasi agar tetap mencintai nilai-nilai seni budaya kita.

Media komunikasi massa abad ini yang tengah digandrungi masyarakat adalah televisi. Sehingga televisi menjadi fenomena tersendiri dalam proses komunikasi massa terhadap masyarakat akan informasi yang luas dikarenakan televisi memiliki jangkauan yang tak terbatas dan dapat menyentuh rangsang pandang dengar manusia dan menyajikan secara langsung kepada penonton. Peran media massa televisi saat ini mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media lain. Televisi sebagai media massa dapat dijadikan suatu media untuk menyiarkan secara langsung berbagai peristiwa yang berlangsung pada saat kejadian, siaran langsung itu bisa berupa dalam bidang seni, olah raga, ekonomi, politik, atau informasi lainnya. Media televisi merupakan media yang cara menikmatinya tidak secara khusus meluangkan waktu atau tempat yang secara psikologis mengikat penonton untuk selalu berkonsentrasi. Media televisi dapat dinikmati sambil melakukan aktivitas yang lain atau sambil rileks. Karena sifatnya yang seperti itu maka rangkaian gambar-gambar menarik dan dinamis yang ditampilkan televisi akan mampu membuat suatu acara mengikat penontonnya untuk mengikuti suatu program acara hingga usai.

Televisi sebagai media massa memiliki tiga fungsi yang batasan-batasannya tidak dapat dijelaskan secara tajam, yaitu sebagai wahana hiburan, penyebaran informasi, dan pendidikan yang disusun menjadi sebuah format acara televisi. Dari ketiga hal tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.<sup>1</sup>

Pada salah satu bentuk program televisi yang berupa hiburan yaitu film televisi yang memberikan kenikmatan kepada penonton, sehingga banyak dijadikan program andalan oleh beberapa stasiun-stasiun televisi swasta. Sebuah film pada hakekatnya dibuat di ruang editing. Materi syuting hanyalah merupakan bagian kecil dari proses tersebut. Dalam "*The Parades's Gone By*", Bronlow mengatakan bahwa editing adalah penyutradaraan film untuk kedua kalinya.<sup>2</sup> Editing menjadi bagian dari kerja kolaborasi tersebut, karena menjadi penyempurna hasil kerja tim pada tahapan sebelumnya. Editor memberi sentuhan akhir yang menghidupkan sebuah hasil produksi dan dapat mengekspresikan gagasan estetik dalam sebuah karya

Berbagai format acara televisi yang ada, Format kemasan hiburan yang tampaknya menjadi primadona dilayar kaca penonton khususnya pada program acara sinetron. Hal ini yang menjadikan masing-masing stasiun penyiaran berlomba dengan berbagai acara untuk merebut minat penontonya. Begitu juga dengan rumah-rumah produksi terus berlomba-lomba memproduksi sinetron.

Menurut Darwanto Sastro Subroto dalam buku *Produksi Acara Televisi*, sebagai berikut :

Televisi sebagai media massa dengan kelebihan yang dimiliki, tidak lalu menjadi saingan dari media massa lainnya, bahkan bersama media cetak dan media radio merupakan tritunggal media massa, yang mempunyai pengaruh dan dengan sendirinya akan membentuk kekuatan yang besar, merupakan suatu tantangan bagi para pengelolanya karena harus mampu menjawab tantangan tersebut, apa lagi Indonesia menganut kebijakan udara terbuka (*Open Sky Polici*), menyebabkan terjadinya perang program siaran, dalam arti terjadi persaingan

---

<sup>1</sup> P.C.S. Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan scenario Televisi dan Video*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1993, p.1.

<sup>2</sup> Holland Patricia, *The Television Handbook*, London : Routledge, 1997. p. 83

program siaran dari berbagai stasiun penyiaran yang masuk ke kawasan suatu negara.<sup>3</sup>

Di balik itu semua, kiranya dapat dimengerti mengapa perkembangan televisi itu begitu cepat, dari banyaknya program televisi faktor program hiburan yang menjadikan setiap stasiun televisi berlomba-lomba untuk menjadi perhatian penonton. Dengan banyaknya pilihan tayangan sinetron untuk pemirsa televisi sekarang ini, bisa menyebabkan mereka mudah memindahkan saluran jika apa yang disajikan televisi itu tidak mampu menarik perhatian penonton. Disini kreativitas para sineas diuji.

Legenda adalah program acara sinetron yang dikemas berbeda oleh stasiun televisi TRANS TV. Di kemas dengan konsep sederhana, akan tetapi menunjukkan nilai budaya Indonesia akan nilai kesenian. Dengan pola cerita-cerita rakyat yang menjadi legenda ditampilkan dengan pola baru sebagai nilai kelestarian akan cerita itu ada, walaupun kebenarannya belum bisa dipastikan. Sinetron ini setiap penayangan selalu dikemas dengan cerita lepas, tidak ada penyambungan episode di setiap penayangan. Seperti pada episode *Si Pahit Lidah*, yang berasal dari cerita rakyat *Sumatera Barat*, yang sakti akan ucapannya sehingga ia sombong dan di segani oleh para satria di seluruh Sumatera Barat. Akan tetapi iapun kalah oleh seorang satria bermata tiga. Dari cerita legenda ini, masyarakat bisa mengenang kembali akan cerita legenda tanah Sumatera Barat akan tokoh cerita *Si Pahit Lidah*, yang dikemas sedemikian rupa agar lebih mengasikkan. Sinetron ini memang tidak luar biasa dalam sudut pandang estetika ataupun kedalaman dan kepadatan mengalirkan ceritanya, namun inilah satu dari sedikit sinetron yang memberikan kreatifitas nilai seni budaya Indonesia melalui eksplorasi ide cerita dari obyek cerita legenda yang ada dimasyarakat Indonesia.

Beranjak dari sebuah tradisi seni dan budaya Indonesia merupakan satu kekayaan peninggalan masyarakat kita yang agraris. Salah satu kekayaan seni dan

---

<sup>3</sup> Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana, Jakarta, 1994., p. 14

budaya peninggalan masyarakat tradisional kita yang agraris itu adalah kesenian Reog dari Ponorogo, Jawa timur. Dari nilai seni yang ada pada budaya Reog menanamkan rasa nilai kecintaan akan budaya, sehingga menjadi inspirasi untuk memadukan kedalam bentuk program cerita Agenda 19 agar menjadi sebuah karya media visual yang memiliki nilai sebagai penyampai informasi kepada masyarakat. Media audio dan media visual mempunyai peranan yang sama dalam mengkomodir gagasan penciptaannya kedalam bentuk karya yang dapat dinikmati khalayak.

Pada era sekarang, media visual merupakan sarana penyampaian informasi yang cepat dimengerti dan dapat langsung dipahami oleh masyarakat. Tayangan media visual baik film ataupun acara televisi yang ditonton oleh masyarakat memberikan sebuah kemasan informasi baik itu berupa hiburan atau pendidikan kepada masyarakat, dikatakan apabila informasi dalam media visual itu tercapai, dikarnakan tak lepas dari proses dan konsep produksi. Gambar yang dihasilkan menjadi media visual tak lepas dari pentingnya penyusunan kontinuitas pada stok gambar untuk menghasilkan penekanan nilai yang ingin disampaikan kepada penonton. Editing adalah suatu proses penyuntingan stok gambar untuk dipilih dan menyusunnya untuk disiarkan kepada masyarakat. Secara tidak langsung proses editing menjadi titik akhir untuk mengarah ke visual yang baik.<sup>4</sup>

Berdasarkan pemikiran diatas, menjadikan dasar pemikiran untuk memvisualkan segala unsur gambar dan suara dalam mengeksplorasi sesuatu yang tidak tampak seperti kegembiraan, kesenangan, kesedihan, dan lain-lain menjadi satu scene gambar, sehingga tercapai sintesis atau analisi dari “ Isi pesan dalam ceritanya “, agar dapat menjadi tontonan yang layak untuk masyarakat luas.

Menurut pendapat D.W. Griffith, bahwa penyuntingan film merupakan suatu hal yang terpenting dalam film karena penyuntingan film itu merupakan suatu seni yang tinggi. Seni itu sendiri merupakan pondasi dari film. Menyunting film adalah menyusun gambar-gambar film untuk menimbulkan tekanan

---

<sup>4</sup> (<http://www.politics1.com/p2004.htm/> kategori: *Multi media*)

dramatic dari cerita film itu sendiri. Sutradara dan iditor harus pandai dalam *selection of shot, selection of action* (scene demi scene yang harus dirangkaikan)<sup>5</sup>

## B. Ide Penciptaan Karya

Unsur visual adalah alat dasar film dalam berkomunikasi, sebagai penyampaian pesan yang tertera menjadikan factor visual yang sangat penting untuk menjadikan titik beratnya mengkomunikasikan apa yang paling penting dan menarik pada citra visualnya.<sup>6</sup> Dengan dunia penyiaran di Indonesia yang semakin meningkat dengan bertambahnya stasiun-stasiun televisi swasta dan diikuti semakin bertambahnya rumah-rumah produksi, semakin luas untuk mencoba bereksplorasi menciptakan program cerita yang memberikan nilai, wawasan, pengetahuan, dan hiburan yang terbaik dalam bentuk program cerita Agenda 19.

Ide dasar *eksplorasi cutting* mencoba merangkai dalam ketepatan menyusun, memperbaiki dari *stok shot* yang ada menjadikan *Continuity* penyambungan dari aksi sebelumnya serta mudah untuk dipahami dengan tidak melupakan makna-maknanya dan sesuai dengan naskah, sehingga menghasilkan suatu cerita yang dinamis dan wajar didalam proses editingnya. Dari faktor kesenian budaya yang diakui oleh bangsa lain, unsur kesenian reog yang menjadi inspirasi ide utama dalam pembuatan naskah dengan memberikan penambahan cerita rasa bangga seorang anak yang berusia delapan tahun untuk memperankan tokoh utama Lintar yang cinta akan kesenian reog, adanya nilai-nilai sindiran didalam cerita ini, menjadikan proses editing sebagai *eksplorasi* dalam menggerakkan emosi penonton dengan kekuatan gambar serta teknik-teknik *cutting* dan *swiching* didalam menyampaikan pesan yang ada didalam cerita ini menjadi mudah untuk dipahami. Sehingga *eksplorasi cutting* menjadi tepat didalam proses editing untuk mewakili setiap pergantian *shot, scene* dan *sequence* didalam membangun *continuity* kejelasan

<sup>5</sup> Griffith, 1972: 20-25)Kutipan Askurifai Baksin,dalam bukunya,*Membuat Film Indie Itu Gampang*, Penerbit Katarsis, jl, Pasir wangi no. 2 (Pasirluyu), Sukarnohatta, 2003, p. 85

<sup>6</sup> Joseph m. boggs terjemahan Drs. Asrul Sani, Cara Menilai Sebuah Film, Penerbit Yayasan Citra. Jakarta, 11 Maret 1992: 7-10.

gambarnya, menjadikan penonton lebih mengerti setiap perpindahan waktu dan adegan dengan cepat.

Keadaan di atas menjadikan inspirasi untuk membuat suatu karya yang dapat menggerakkan emosi penonton dengan kekuatan gambar dan juga tehnik-tehnik pemotongan dan penyambungan gambar atau yang sering disebut dengan proses aditing.

### **C. Tujuan Dan Manfaat**

#### **I. Tujuan**

1. Mencoba berkreasi dalam seni visual dalam penyusunan kontinuitas gambar sehingga mudah dipahami.
2. Agar lebih memahami akan tugas dan tanggung jawab editor untuk membangun kreasi dalam film.
3. Menerapkan ilmu editing yang dipelajari selama dibangku sekolah.
4. Agar lebih mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam mengediting film.
5. Menekankan daya pilih seorang editor dalam memilih shot terbaik diantara stok shot yang ada.
6. Melalui karya ini, menanamkan rasa kecintaan akan kesninan reog sebagai kesenian bangsa Indonesia
7. Menjadikan renungan dari kurangnya perhatian terhadap nilai kesenian budaya kita, sehingga menyadarkan kepada kita untuk lebih memperhatikan dan peduli terhadap kekayaan budaya di Negara kita

#### **II. Manfaat**

Karya ini diharapkan bisa menjadi wahana ke pada masyarakat Indonesia terhadap rasa Nasionalisme akan cinta tanah air melalui kesenian dan kekayaan

budaya bangsa. Melalui karya ini menyadarkan kepada masyarakat kurangnya perhatian terhadap budaya kita, menjadikan pengakuan terhadap bangsa lain. Bisa menjadi wahana untuk berkreasi, bereksperimen dalam *mengeksporasi cutting* didalam menyusun sebuah gambar pada karya film, sehingga pengalaman dari proses berkreasi dan bereksperimen itu tadi bisa dijadikan bekal ilmu dalam produksi tayangan audio visual yang lainnya.

#### D. Tinjauan Karya

Sebagai referensi karya mengambil salah satu tayangan film *Janji Joni* yang disutradarai Nia Dinata diperankan oleh Nicholas Saputra sebagai Joni peran utamanya, menceritakan seorang pengantar piringan pita kaset film untuk diputar kesatu bioskop ke bioskop lainnya yang harus diantar tepat waktu. Banyak rintangan yang dihadapi oleh seorang Joni sebagai pengantar pita film, semua itu tetap ia jalani sebagai Janji Joni dari arti judul film tersebut. Pada film Janji Joni memiliki penekanan pada nilai kecintaan akan sebuah profesinya sebagai pengantar film walaupun penuh perjuangan mengejar waktu. Adanya nilai sebuah rasa penanaman suatu kepedulian dan keprihatina terhadap animo masyarakat untuk menonton film di Bioskop, terutama film Indonesia. Sehingga dengan film Janji Joni menyadarkan kepada kita bahwa masih ada orang yang peduli dan aktif terhadap Film dibioskop. Namun pada Film Agenda 19 lebih menekankan kepada menumbuhkan nilai tradisi seni dan budaya akan kecintaan terhadap keberadaan budaya kita sekarang.

Film *The Legend Of Sleepy Hollow*, karya Tim Burton. Pada dasarnya ini adalah film horor. Terdapat contoh bagaimana sebuah teknik *cutting* dari dua buah stok gambar tempat yang sama dengan adegan yang sama bisa terlihat begitu beda karakternya. Sebelum tokoh utama, Ichabod Crane, menyelesaikan masalah dengan membasmi *Headless Horseman*, latar tempat begitu bernuansa kelabu, sendu, mengerikan, tapi pada akhirnya, tempat itu berubah menjadi lebih ceria dan indah, dan ini dicapai melalui proses editing dalam menentukan *cutting* yang tepat, setelah

melalui proses teknis dari penataan cahaya, koreksi warna yang sangat ekstrim, dan pergerakan kamera.

