

**PENDEKATAN *DOGME 95* DALAM
PENYUTRADARAAN FILM TELEVISI
“JALAN SEPANJANG KENANGAN”**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



**Diajukan oleh
Edi Cahyono
NIM: 9910103032**

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PENDEKATAN *DOGME 95* DALAM
PENYUTRADARAAN FILM TELEVISI
“JALAN SEPANJANG KENANGAN”**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



KT001023

**Diajukan oleh
Edi Cahyono
NIM: 9910103032**

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PENDEKATAN *DOGME 95* DALAM
PENYUTRADARAAN FILM TELEVISI
“JALAN SEPANJANG KENANGAN”**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



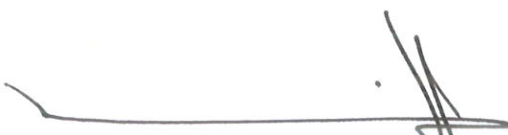
**Diajukan oleh
Edi Cahyono
NIM: 9910103032**

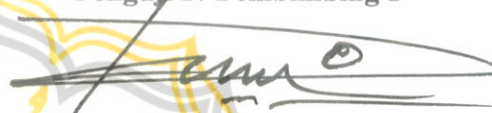
Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PENGESAHAN

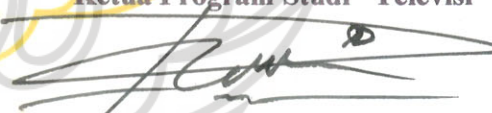
Tugas Akhir Karya Seni ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Jogjakarta dan diterima untuk disahkan guna memenuhi sebagian dari syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Studi Televisi pada tanggal 14 Agustus 2007.


Drs. Alexandri Luthfi R, MS
Penguji I / Pembimbing I


Roni Edison, S.Sn
Penguji II / Pembimbing II


Nanang Rahmat Hidayat, S.Sn
Cognate


Lilik Kustanto, S.Sn
Ketua Program Studi Televisi


Roni Edison, S.Sn.
Ketua Jurusan Televisi

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Jogjakarta




Drs. Alexandri Luthfi R, MS.
NIP. 131.567.124

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kepada saya anugerah untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Tantangan dan dorongan yang diberikan civitas akademika Institut Seni Indonesia, telah memberikan pelajaran yang sangat berharga untuk melahirkan kreatifitas dalam berkarya.

Adanya kesempatan untuk menyelesaikan masa studi di Jurusan Televisi Fakultas Media Rekam Institut Seni Indonesia, merupakan tanggung jawab yang besar untuk diselesaikan. Segala hambatan dan kesulitan pasti terjadi. Hanya dengan kesabaran dan ketekunan semuanya dapat teratasi. Meskipun jauh dari sempurna, semoga hasil karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi almamater.

Proses produksi ini tidak akan dapat terwujud atas dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberi kekuatan kepada saya untuk bertahan menyelesaikan masa studi saya :

1. Allah SWT dan Yang Maha Dogma.
2. Drs. Alexandri Luthfi, R.MS , dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dosen pembimbing I yang memberikan kebebasan dalam berkarya.
3. Roni Edison, S.Sn, Ketua Jurusan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dosen pembimbing II yang terus mendorong dan mengingatkan.
4. Mas Nanang Rachmad Hidayat, S.Sn, dosen wali yang sangat sabar.
5. Seluruh dosen dan karyawan jurusan televisi 1999-2007.
6. Ibu Lucia, yang telah meminjamkan bukunya dan saran-saran yang diberikan.
7. Mas Arif, yang selalu memberi kemudahan.
8. Kedua orangtuaku Pardjiwan dan Suparmi atas usaha, kerja keras, doa dan keiklasannya.

9. Kakak dan adikku, mbak Endang dan Ari atas dukungannya.
 10. Untuk kesabaran, kesetiaan, dan ketulusannya, Rina Mariana.
 11. *Fourcolours Films* yang terus berusaha menyelamatkan perfilman Indonesia. Jangan pernah menyerah!
 12. Ifa isfansyah dan Narina Saraswati, *together make our dream come true!!*
Kapan kita bisa produksi bersama sayang? Hehehe...
 13. Keluarga Besar Nagan lor 2, Ifa dan Dita, Rina dan Kus, Yosi dan Angling, Agra dan Andit, Mas Adi "*Koplo*", Greg, Bacep, Andi, Winta dan ???, Nur, Galuh, Budi "*Tobon*" dan Citra, Luki dan Lia, Keliek dan Novi, Ali, Krisna dan Rally, Seno dan Ale, Si Te, Mas Teguh, Pak Congo Fariz, Eko, Bowo, Joko, Pak Rebo dan semua keluarga besar *Fourcolours Films*.
 14. Anak-anak Purwokinanti, Dadik Jikustik, Bang Rahman, Iwan dan Irma, Handoko.
 15. Fendi, Sekar, Adi "*Koplo*" Marsono, Kotty.
 16. Semua pemain dan kru yang pernah bekerja sama denganku.
 17. Kru produksi dan para pemain "*Jalan Sepanjang Kenangan*". GILA-GILAAN!
 18. Semua yang telah membantu selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
Maaf jika ada yang terlewat!
- Semoga laporan dan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien.

Yogyakarta, 7 Agustus 2007

Edi Cahyono



**Untuk kedua orang tuaku,
Pardjiwan dan Suparmi
Terimakasih.**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	12
D. Tinjauan Karya dan Pustaka.....	14
E. Landasan Teori.....	21
F. Kerangka Konsep.....	23
G. Metode Penciptaan.....	24
BAB II OBJEK PENCIPTAAN.....	31
A. Penjelasan Umum.....	31
B. Objek Penciptaan.....	33
C. Analisis.....	38
BAB III LANDASAN TEORI DAN KONSEP KARYA.....	45
A. Landasan Teori.....	45
B. Konsep Estetik.....	57
C. Konsep Tekhnis.....	59
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	63
A. Tahapan Perwujudan.....	63
B. Penerapan Konsep Dalam Karya.....	78

BAB V KESIMPULAN.....	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Semenjak TVRI berdiri pada tahun 1967 perkembangan film televisi yang kemudian kita kenal dengan istilah sinetron mengalami kemajuan pesat. Kemajuan pesat itu terlihat pada tahun 1988 ketika tema-tema sosial diangkat seperti sinetron berjudul "*Dokter Sartika*", "*Serumpun Bambu*", "*Jendela Rumah Kita*". Kemunculan beberapa stasiun televisi seperti RCTI dan SCTV membuat dominasi TVRI semakin pudar. RCTI dan SCTV dengan gaya yang lebih modern hadir dan membuat program-program baru yang lebih dekat dengan masyarakat. Sinetron-sinetron mulai tumbuh dan mencuri perhatian pemirsa di rumah. Para pemirsa dimanjakan dengan tayangan-tayangan yang membuai mimpi. Kesuksesan RCTI dan SCTV diikuti dengan kemunculan stasiun televisi yang lain seperti TPI, ANTEVE, INDOSIAR. Menjelang tahun 2000 muncul hampir secara serentak lima televisi swasta yaitu : Metro TV, Trans TV, TV7 yang berubah menjadi Trans 7, serta beberapa stasiun televisi daerah yang sampai saat ini mencapai puluhan stasiun televisi lokal. Tidak ketinggalan pula munculnya televisi berlangganan yang menyajikan berbagai program dalam dan luar negeri.¹

¹ Morissan, *Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Tangerang : Ramdina Prakarsa, 2005. p.8

Tumbuhnya berbagai stasiun televisi baik nasional maupun lokal harus disambut dengan positif karena masyarakat mendapat banyak alternatif program acara. Dunia televisi adalah dunia yang bergerak dengan cepat. Selera pasar menuntut kita untuk terus menciptakan sesuatu yang baru. Begitu juga dengan perkembangan film televisi atau di Indonesia sering disebut dengan istilah sinetron (sinema elektronik) juga menuntut kreatifitas yang baru dan segar. Jika mengacu pada perkembangan televisi dunia, film televisi berkembang dengan konsep atau tema yang bervariasi dan juga berdurasi yang berlainan pula. Dari berbagai perbedaan konsep, tema, dan durasi membuat kreator semakin mendapat ruang untuk berkreasi. Begitu juga dengan perkembangan film televisi di Indonesia, film televisi berdurasi 30 menit, 60 menit, dan 90 menit terus berkembang.

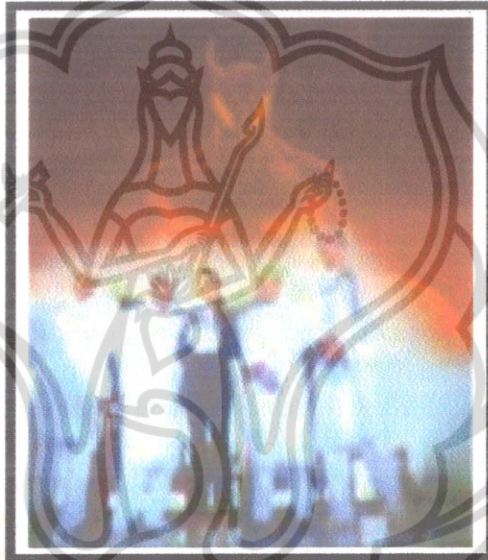


Gambar 1.1. *“Pinokio dan Peri Biru”*, salah satu tayangan adaptasi dari budaya luar. (dok. SCTV)

Namun sayangnya perkembangan kuantitas tersebut tidak diimbangi dengan pemikiran yang matang dalam kaitannya dengan tatanan sosial dan tatanan

kebudayaan di Indonesia yang berbudi luhur. Tayangan sinetron yang mengadopsi budaya barat dan unsur-unsur hedonis dan gemerlap terus dilakukan. Semua stasiun televisi berlomba-lomba untuk memanjakan pemirsa dengan tayangan dengan menampilkan bintang terkenal dan tema-tema yang *glamour* dan penuh impian.

Perkembangan sinetron pun semakin memprihatinkan dengan menayangkan sinetron bertema religius yang menampilkan hal-hal spiritual dalam wujud fisik dan mistis yang tidak masuk akal.



Gambar 1.2. Salah satu tayangan sinetron bertema mistis. (dok. swaramuslim.net)

Tayangan seperti ini menyebabkan pemirsa akan mempersepsikan suatu kekuatan baik dan jahat akan selalu berbentuk materi atau benda. Jika mengacu

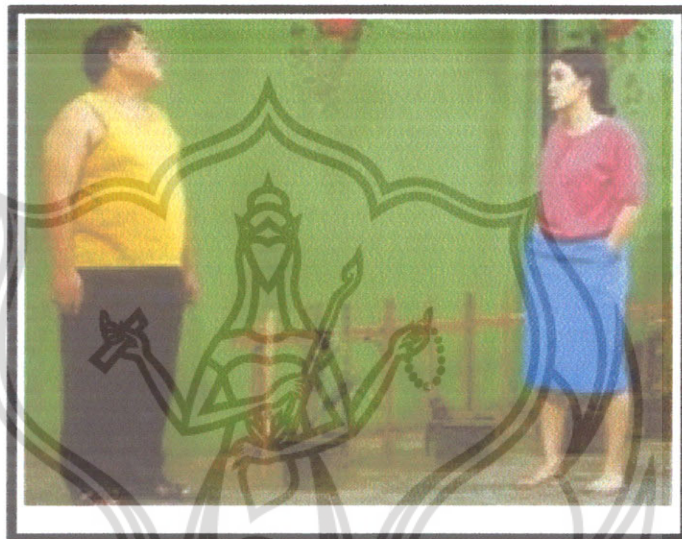
kepada fungsi televisi itu sendiri sebagai media informasi, pendidikan dan hiburan,² maka tayangan sinetron tersebut bukannya fungsional namun disfungsional, karena menurunkan nilai-nilai sosial dan budaya. Untuk itulah dituntut profesionalisme yang penuh idealisme tetapi bertanggung jawab sehingga dampaknya akan terasa di waktu mendatang.

Program-program atau tayangan yang berkualitas, memiliki kedalaman, serta mempunyai dimensi eksplorasi kebudayaan perlahan terabaikan. Pemakaian artis yang sama dan setting sosial Jakarta, mendominasi wajah televisi kita. Hal tersebut disebabkan karena (1) Pertimbangan agen periklanan, (2) Biaya produksi, serta (3) Miskinnya kreativitas.³ Tidak ada keberanian stasiun televisi untuk mengangkat tema-tema sosial dan budaya. Hal ini sangat disayangkan karena melihat kemajemukan masyarakat di Indonesia seharusnya sadar akan potensi bangsa sendiri. Adanya program baru yang di tawarkan stasiun televisi semacam film televisi (FTV) membawa dampak positif. Berbagai macam cerita lepas dibuat dengan memikirkan aspek cerita dan teknis. Hanya saja dalam perkembangannya FTV pun juga tidak lepas dari unsur-unsur hiburan semata. Dengan latar belakang semacam itu, akibat yang segera tampak adalah simplifikasi atau main mudahnya. Pertimbangan apapun tidak dipedulikan karena "*the show must go*" kejar tayang. Maka juga jangan terlalu heran, dengan setting Jakarta untuk kemudahannya membuat sinetron berwajah

² Darwanto Sastro Subroto. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Penerbit Duta Wacana University Press, 1994. p.17.

³ Sunardian Wirodono. *Matikan TV-Mu!* Yogyakarta: Penerbit Resist Book, 2005. p.19.

kosmopolitan, berdialog Jakarta “lu-gue”, dengan berbagai aksesoris metropolisnya.⁴ Hal ini sangat disayangkan melihat kekuatan FTV itu sendiri sebagai cerita lepas yang mampu menampung ide-ide cerita yang segar. Tema-tema sosial dan budaya semakin terpinggirkan, para pekerja film maupun televisi seolah-olah malas untuk berkarya baik dari mutu cerita maupun teknis karena pertimbangan komersial semata.



Gambar 1.3. Sinetron komedi “Bajaj Bajuri”.
(Gbr dari www.tabloidnova.com)

Dari banyaknya sinetron atau film televisi yang ditayangkan memang ada yang mengangkat tema budaya dan realita sosial yang ada. Beberapa diantaranya adalah “Bajaj Bajuri” dan “Kiamat Sudah Dekat”. Kedua sinetron itu benar-benar menggali bukan saja budaya dan realita sosial tetapi juga menggali sisi kompleks hidup manusia. Menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk mencoba menyutradarai

⁴ Ibid, p.79.

sebuah film televisi atau sinetron dengan tema-tema sosial dan budaya sendiri menjadi salah satu alternatif tontonan yang dapat disukai penonton.

B. IDE PENCIPTAAN

Tanah Jawa adalah simbol. Semenjak peradaban manusia berkembang di tanah Jawa, simbol-simbol tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat Jawa. Makna-makna simbolis baik yang tersurat maupun yang tersirat terlihat dalam karya-karya leluhur Jawa, baik yang ada pada mitos ataupun kisah-kisah dongeng (cerita lisan), karya *serat* (surat/tulisan/prosa), *tembang-tembang* (nyanyian Jawa), dan pelbagai perlambang (*simbol*) yang melekat dalam kisah (*lakon*), bentuk (*wanda*), warna wajah (rona muka), pakaian (busana) dan kesaktian (*daya sekti*) pelbagai macam tokoh wayang Purwa; dan juga bentuk-bentuk dan ornamen (ragam hias) karya seni budaya Jawa lainnya.⁵ Dengan simbol masyarakat Jawa merepresentasikan sebuah falsafah-falsafah hidup. Falsafah-falsafah tersebut bertujuan untuk menata tingkah laku yang ada di kehidupan bermasyarakat. Mitos adalah kepercayaan yang tidak bisa lepas dari masyarakat Jawa. Menurut Y. Argo Twikromo dalam buku "*Mitologi Kanjeng Ratu Kidul*" berpendapat bahwa;

Mitos dipandang masih mempunyai fungsi-fungsi esensial tertentu bagi kehidupan manusia, terutama masyarakat yang masih "memegang teguh" keberadaannya melalui penghayatannya. Dalam konteks ini, mitos masih digunakan sebagai model tindakan manusia dalam berhubungan dengan lingkungan sekitarnya.⁶

⁵ Budiono Heru Sutoto & Suyadi Digdoatmadja. *Seks Para Leluhur*. Jakarta : Penerbit Tinta (Kelompok penerbit Qalam), 2006. p.1.

⁶ Y. Argo Twikromo. *Mitologi Kanjeng Ratu Kidul*. Yogyakarta: Penerbit Nindia Pustaka, 2006. p.p 14-15.

Banyak mitos yang beredar di masyarakat Jawa, tetapi yang menarik adalah sebuah mitos mengenai keinginan seorang ibu hamil yang harus dipenuhi atau sering orang menyebut ngidam. Jika ngidam seorang ibu hamil tidak terpenuhi maka anaknya akan suka *ngileren*, *ngeces*, atau berliur. Disinilah peran seorang suami berfungsi untuk memenuhi hasrat sang istri yang timbul secara tiba-tiba dan kadang keinginan itu menurut sang suami kadang-kadang tidak masuk di akal. Sebagai ilustrasi; seorang istri tiba-tiba minta dibelikan bubur ayam di tengah malam buta, seorang suami pasti akan dibuat kalang kabut untuk mencari bubur ayam pada malam hari.

Ngidam disebabkan oleh hormon *Human Chorionic Gonadotropin* (hCG) yang dikeluarkan oleh indung telur. Hormon ini bertugas mempertahankan kehamilan dengan cara menghasilkan *progesteron* yang diperlukan saat hamil muda, sebelum plasenta dapat menghasilkan hormon. Namun pada saat usia kandungan memasuki usia 4 bulan atau 17 minggu, ngidam biasanya mereda bahkan hilang. Hal ini karena plasenta telah terbentuk dengan sempurna, sehingga indung telur tak perlu lagi memproduksi hormon hCG.⁷ Umumnya, ketika hamil, banyak perubahan akan terjadi pada wanita. Sebagian dari perubahan itu nyatanya sering tidak diharapkan, seperti perubahan bentuk tubuh yang jadi membesar, perubahan sifat dan sikap yang kurang menyenangkan, dan peningkatan sensitivitas indra penciuman yang seringkali bikin repot. Semua perubahan itu, tentu saja rawan masalah jika tidak diimbangi dengan

⁷ <http://www.lnicommunity.net/index.php>.

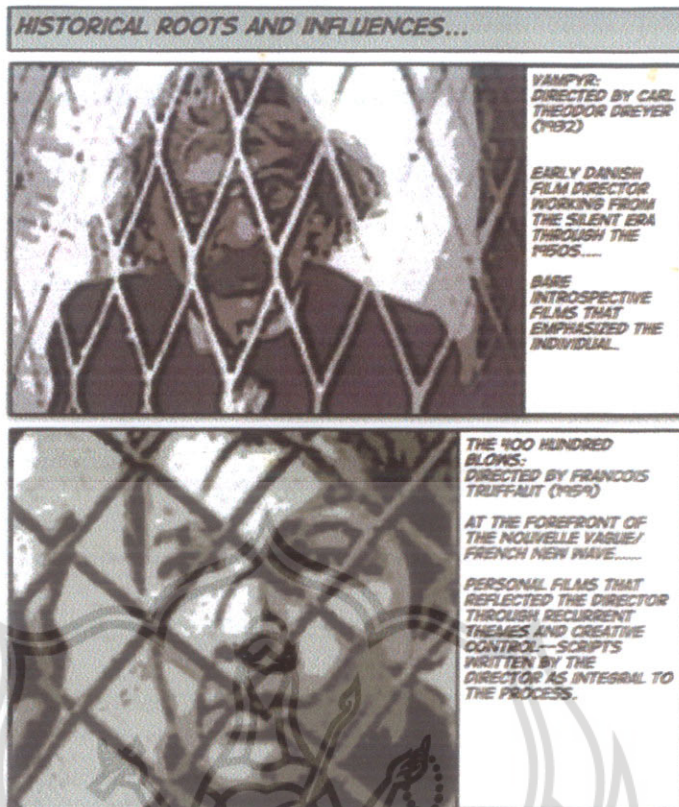
kesiapan mental suami.⁸ Dari pengertian diatas maka seorang suami haruslah menyiapkan mental agar perubahan yang terjadi tidak terlalu mengejutkan. Berangkat dari ide yang berasal dari budaya Jawa mengenai mitos ngidam akan dikembangkan menjadi sebuah skenario. Dalam karya penciptaan ini, penyutradaraan akan menggunakan pendekatan aliran *Dogme 95*.

Gerakan *Breaking New Wave Dogme 95* tidak bisa lepas dari gerakan sebelumnya, salah satu gerakan sinema yang terbesar dan paling berpengaruh pada masa itu adalah *French New Wave*. *French New Wave* dipelopori oleh nama-nama seperti, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, Eric Rohmer dan Jacques Rivette. Tidak seperti gerakan sinema lainnya, *French New Wave* awalnya muncul dari para kritikus muda yang gemar menulis pada sebuah jurnal sinema berpengaruh di Paris bernama, *Cahiers du Cinema*. Para kritikus muda ini juga gemar melakukan kritik film-film *mainstream* Perancis pada masa itu yang mereka anggap terlalu menekankan pada alur cerita tanpa sedikitpun memiliki visi sinematik.⁹ Penolakan atas montase klasik yang mengedepankan struktur naratif (bercerita) urut dan teratur. Estetika *New Wave* lebih condong pada apa yang disebut *mise-en-scene* (apa yang tampak di dalam film, seperti artistik, akting, pencahayaan, set), pengambilan gambar secara lama (*long takes*) dan komposisi kedalaman (*depth of field*).¹⁰

⁸ <http://www.tabloidnakita.com/artikel.php3?edisi=05249&rubrik=kecil>.

⁹ <http://montase.wordpress.com/2007/02/19/kilas-balik-sejarah-new-wave/>

¹⁰ <http://komet.blogspot.com/>



Gambar 1.4. Salah satu film dalam gerakan New Wave, *The 400 Blows* (Truffaut)
<http://www.violellaflour.com/danishnewwave/history.html>

Tidak puas dengan sekedar melakukan kritik mereka akhirnya terpancing juga untuk memproduksi film. Film-film seperti *The 400 Blows* (Truffaut), *Les Cousins* (Chabrol) dan *Breathless* (Godard) menandai munculnya sebuah gerakan sinema baru yang dinamakan *French New Wave*. Film-film tersebut tidak hanya sukses secara komersil namun juga sukses mendapatkan berbagai pengakuan internasional hingga gerakan ini tidak hanya berpengaruh di Perancis namun juga menyebar ke seluruh Eropa hingga seluruh penjuru dunia. Film-film *French New Wave* secara umum memiliki karakteristik yang khas seperti, penggunaan kamera tangan á la

dokumenter, budget produksi yang minim, menggunakan skrip kasar, kru film berjumlah kecil, penggunaan aktor non profesional atau amatir, mengambil lokasi syuting di lokasi sesungguhnya (non studio) dan mereka bekerja di luar industri film *mainstream*.¹¹

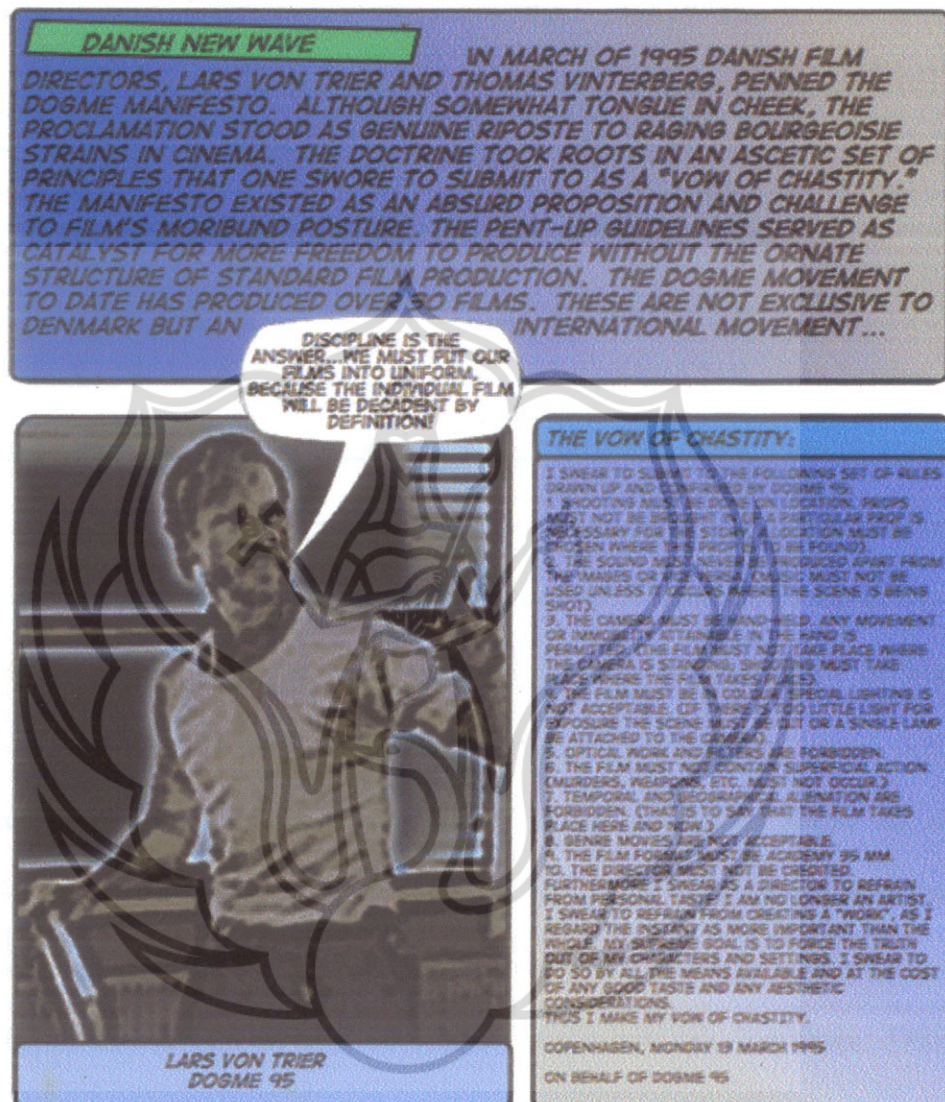
Pengaruh *French New Wave* hingga kini tidak pernah hilang. Bisa dibilang setiap film *independent* yang ada diseluruh dunia sedikit banyak dipengaruhi oleh gerakan ini. Hal ini terbukti dengan munculnya gerakan sinema *independent* di Amerika, Inggris, Jerman dan lainnya hanya beberapa tahun setelah gerakan *French New Wave* muncul. Sutradara-sutradara besar masa kini seperti, Martin Scorsese, Robert Altman, Steven Soderberg, hingga Quentin Tarantino seringkali menggunakan elemen-elemen yang tampak dalam film-film *French New Wave*. Gerakan *French New Wave* tidak hanya menawarkan karya seni film yang bernilai serta orisinil namun lebih dari itu mampu menunjukkan bahwa pembaruan dan perkembangan di bidang industri film dapat pula dilakukan oleh pemuda-pemuda berani dan berbakat yang hanya dilandasi dari kecintaan mereka terhadap sinema. Godard suatu ketika pernah berkata,

Kita semua adalah kritikus sebelum membuat film. Dan saya mencintai semua jenis film. Sinemalah yang membuat kami atau paling tidak saya berkeinginan membuat film. Saya sama sekali tidak tahu apa-apa tentang kehidupan kecuali melalui sinema. (Neohitcock)¹²

¹¹ <http://montase.wordpress.com/2007/02/19/kilas-balik-sejarah-new-wave/>

¹² *Ibid.*

Dalam perjalanannya, gerakan *French New Wave Cinema* dianggap oleh pencetus *Dogme 95* secara jelas memposisikan dirinya melawan gerakan yang telah mapan sebelumnya. "DOGME 95 adalah sebuah aksi penyelamatan!"



Gambar 1.5. "Disiplin adalah jawabannya...kita harus menyeragamkan film kita. Karena film individual akan dilunturkan oleh aturan-aturan," kata Lars Von Trier. <http://www.violetlafleur.com/danishnewwave/index.html>

Bagi Thomas Vinterberg dan Lars von Trier, gerakan *New Wave* yang bermula di Prancis dengan semboyan “*director as an author*”—di mana film-film di zaman itu dianggap sebagai “karya lukis orisinal” sutradaranya—telah mati. Mereka menganggap konsep “*author*” adalah romantisme para intelek-borjuis semata, sehingga gerakan *New Wave* yang awalnya menjamur sebagai protes anti-borjuasi justru menjelma menjadi gerakan borjuasi. Aliran yang dimotori oleh dua sutradara Denmark, Lars von Trier dan Thomas Vinterberg, ini mencoba mengembalikan fungsi asli kamera sebagai semata-mata perekam peristiwa, sementara fiksi hanya ada di tingkat cerita. Di luar itu, *Dogme 95* menolak adanya ilusi baik yang berasal dari manipulasi pengambilan gambar, editing maupun properti. Yang perlu di pastikan sejak awalnya adalah cerita itu sendiri. Cerita kemudian digulirkan dalam peristiwa-peristiwa yang direkam oleh sebuah kamera. Berawal dari ketertarikan aliran *Dogme 95* tersebut, penciptaan karya ini akan mencoba untuk menciptakan karya dengan pendekatan aturan yang berlaku dalam *Dogme 95*. Penciptaan karya dengan pendekatan *Dogme 95* dapat diartikan bahwa dalam penciptaan karya ini akan mengacu sampai dimana batas yang bisa dicapai untuk mengikuti aturan-aturan yang ada dalam *Dogme 95*. Penciptaan karya dengan pendekatan *Dogme 95* diharapkan akan terwujud sebuah karya baru di dunia pertelevisian di Indonesia. Dengan pendekatan *Dogme 95* juga diharapkan akan menciptakan sebuah karya yang sesuai dengan realita budaya dan sosial yang terjadi di Indonesia.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan :

- a. Menciptakan aliran dalam film televisi dengan pendekatan *Dogme 95*.
- b. Tontonan alternatif dalam rangka mengembalikan fungsi kamera sebagai perekam peristiwa.
- c. Menjadi tontonan alternatif dari sinetron telah ada, yang cenderung menampilkan sisi glamour maupun tema-tema mistik.
- d. Mengangkat cerita dari strata sosial kelas bawah (yang cenderung diabaikan) bisa disajikan secara realis dan menarik dengan mengangkat tema yang unik untuk kepentingan orang banyak.
- e. Selain sebagai tontonan yang menghibur, penulis berharap tontonan ini juga bisa mendidik dan memberi penerangan bagi pasangan suami-isteri yang sedang hamil maupun calon-calon pasangan suami-isteri.
- f. Membuat karya yang patut dipertanggungjawabkan sebagai wujud dari ilmu yang didapat di bangku perkuliahan.

2. Manfaat :

- a. Menambah keanekaragaman aliran film televisi.
- b. Menyadarkan masyarakat bahwa cerita-cerita yang berasal dari budaya sendiri lebih menarik untuk diangkat.
- c. Bagi pasangan suami-isteri akan dapat lebih memahami secara psikologis bahwa kesiapan mental dan fisik dibutuhkan untuk mengantisipasi perubahan yang terjadi saat kehamilan.

d. Bagi penulis akan menjadi sebuah pengalaman untuk bekal terjun ke dunia industri televisi dengan sikap dan tanggung jawab yang profesional.

D. TINJAUAN PUSTAKA DAN TINJAUAN KARYA

1. Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan pertama untuk membuat karya film televisi atau sinetron, penulis membutuhkan sebuah skenario. Referensi untuk mengetahui teori dan teknik menulis skenario, menggunakan acuan buku "*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*" karya H. Misbach Yusa Biran. Di buku ini teknik menulis skenario dituturkan secara gamblang dari mulai *premise*, ide atau gagasan dari karya yang akan dibuat sampai penulisan skenario bisa dikatakan sebagai *blue print* sebuah film.

Bahan pustaka kedua adalah buku "*The Art of Watching Film*" karya Joseph. M. Boggs atau "*Cara Menilai Sebuah Film*" yang diterjemahkan oleh Asrul Sani. Buku ini penting untuk dijadikan acuan agar dapat lebih melihat sebuah film dan menganalisisnya.

Untuk dapat menyutradarai film televisi, harus mempunyai dasar-dasar penyutradaraan yang kuat. Menurut Naratama dalam bukunya yang berjudul "*Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multicamera*", sutradara adalah orang yang menyutradarai program acara yang terlibat dalam proses kreatif dari pra

hingga pasca produksi, baik untuk drama maupun nondrama dengan lokasi *in door* maupun *out door* dan menggunakan sistem produksi *single* dan/atau *multi camera*.¹³

Dalam memproduksi sebuah program televisi, Alan Wurtzel menjelaskan dalam buku "*Television Production*" bahwa proses produksi terbagi dalam 4 tahap, atau yang lebih dikenal dengan istilah *Four Stage of Television Production*. Keempat tahapannya adalah sebagai berikut :

a. Pre Production Planning

Tahap ini merupakan tahap awal dari seluruh kegiatan yang akan datang atau juga disebut sebagai tahap perencanaan. Mencari ide kreatif agar dapat divisualisasikan dengan baik adalah kegiatan utamanya.

b. Set Up and Rehearsal

Merupakan tahap persiapan teknis yang dilakukan oleh tim produksi, yaitu mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses produksi serta membahas *storyboard* per adegan secara detil.

Dalam tahap ini, seluruh tim produksi memberikan pendapat sesuai dengan bidang kerja masing-masing melalui *technical meeting* untuk membahas segala sesuatu yang bersifat teknis. Hal tersebut penting dilakukan untuk mengetahui kemungkinan adanya kendala-kendala yang akan muncul, sehingga proses produksi dapat berjalan lancar.

¹³ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: 2004, p. 23.

c. *Production*

Yang dimaksud dengan *production* adalah upaya untuk merubah naskah (*script*) menjadi unsur *audio* dan unsur visual yang saling mendukung, sehingga menjadi satu kesatuan program acara yang dapat dinikmati oleh pemirsa.

d. *Post Production*

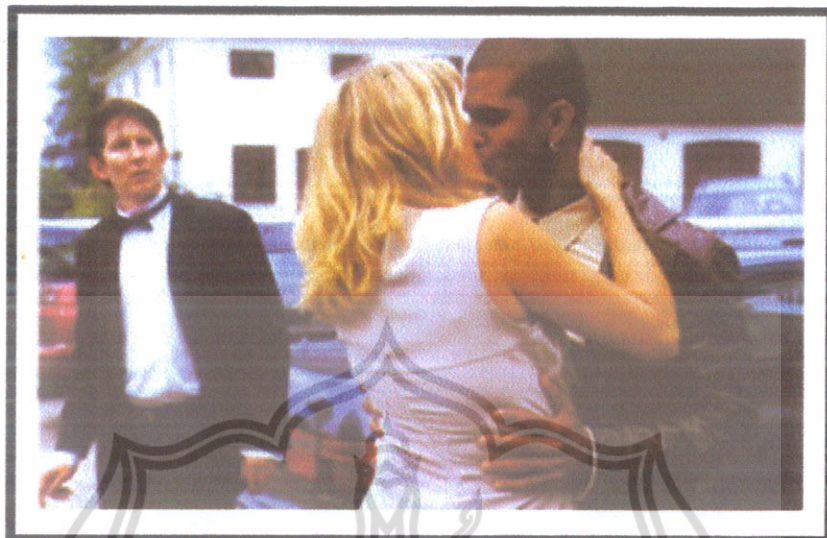
Tahap penyelesaian atau penyempurnaan yang merupakan tahap terakhir dalam *Standart Operation Procedure (SOP)*. Tahap ini lebih dikenal dengan istilah *editing*, yaitu penyusunan *shot* dan *scene* menjadi suatu rangkaian cerita yang menarik.

Untuk referensi yang lain guna mendukung pendekatan *Dogme 95* menggunakan buku "*Filming For Television*" karya A. Arthur Englander dan Paul Petzold. Dalam buku ini dijelaskan bagaimana peranan kamera *hand-held* dalam dunia pertelevisian.

2. Tinjauan Karya

Referensi karya sangat dibutuhkan, untuk itu dalam penciptaan karya ini akan mengambil beberapa referensi film yang berjudul "*The Celebration*" (*Festen*) *Dogme* #1: Thomas Vinterberg, Denmark/Sweden, 1998. Produksi Nimbus film dan didistribusikan secara *international* oleh Oktober film. Thomas Vinterberg (sutradara sekaligus salah satu penulisnya) dengan cerdas mengembangkan basis cerita yang berpotensi klise, menjadi sebuah narasi gelap yang sangat hidup, liar, dan meletup-letup. Spontanitas hadir lewat akting natural pemainnya, dan karenanya kejujuran itu

terasa dahsyat. Sebagai film pertama *Dogme 95* (dan bisa jadi yang terbaik), batasan-batasan dalam *Vow of Chastity* justru mengoptimalkan kekuatan film ini.



Gambar 1.6. Salah satu adegan dalam film *The Celebration (Festen) Dogme #1*

Resolusi gambar yang kasar, juga kamera *hand-held* yang bergoyang-goyang, sukses menggambarkan suasana pesta sesungguhnya—jauh dari cara *shooting* yang artifisial dan berusaha sempurna. Di tangan Thomas Vinterberg, drama klasik keluarga menemukan format baru yang lebih emosional ketimbang cara penuturan versi Hollywood—atau bahkan ala *New Wave* sekalipun.

Film ini bercerita tentang perayaan ulang tahun ke-60 seorang bapak, yang dihadiri anak, cucu, menantu, dan seluruh kerabat—acara yang harusnya menyenangkan—berubah menjadi jamuan makan malam yang absurd dan penuh kejutan yang benar-benar mengganggu. Ini bukan soal gelas yang tak sengaja pecah di tengah pesta yang khidmat. Bukan juga bocah yang tiba-tiba menangis keras pada

saat doa bersama. Ini soal kesaksian menohok dari si anak sulung tentang sang bapak, dan masa lalu yang berusaha disangkal. Kalimat "*every family has a secret...*" sangat pas untuk menggambarkan film ini.

Referensi karya kedua adalah, "*Mifune*" (*Mifune Sidste Sang*) *Dogme #3*: Søren Kragh-Jacobsen, Denmark/Sweden, 1999.



Gambar 1.7. Kresten sedang menenangkan kakaknya, salah satu adegan "*Mifune*" (*Mifune Sidste Sang*) *Dogme #3*

Kehidupan Kresten (diperankan luar biasa oleh Anders Berthelsen), seorang pengusaha muda yang meniti karier cerah di Copenhagen tiba-tiba harus berubah drastis saat ia mendapat kabar kematian ayahnya, sehari setelah hari pernikahannya dengan anak si bos. Malu dengan kemiskinan dan cacat keluarganya, sang istri dilarang ikut serta pulang ke desa tempat dia dibesarkan. Maklum, kakak laki-laknya adalah seorang idiot yang hidup dalam imajinasinya dengan para alien, dan mendiang ibunya mati secara misterius menggantung diri di tengah hutan. Demi mengatasi

kekalangkabutannya, Kresten memasang iklan mencari pembantu rumah tangga, yang segera ditanggapi oleh seorang perempuan cantik jelita. Ketika Liva, demikian nama pembantu yang minggat dari profesinya sebagai pelacur kelas atas tersebut, mengajak adik laki-laknya turut masuk ke dalam kehidupan mereka di desa, rahasia demi rahasia mulai terbongkar, dan drama penuh kekonyolan pun terjadi.



Gambar 1.8. Salah satu adegan dalam film "Idiot" (Dogme#2).

Tidak seperti para pendahulunya, yakni *"The Celebration"* (Thomas Vinterberg) dan *"The Idiots"* (Lars von Trier) yang lebih menitikberatkan cerita pada kritik pedas atas kaum borjuasi, *"Mifune"* menyuguhkan kisah sederhana yang hangat tanpa harus jatuh ke dalam idiom dramatisasi murahan. Walau Søren Kragh-Jacobsen, sang sutradara yang berpengalaman dalam membuat film anak ini dengan jelas menokohkan para karakternya secara klise—pria plin-plan yang bijaksana, pelacur berhati emas, berandalan yang insaf—namun dia berhasil menyorot detail-detail kecil kehidupan dengan pemingkiaan gambar dan arahan akting yang luar

biasa natural. Kesan alamiah ini tentu dihasilkan dengan batasan-batasan *Vow of Chasity*, seperti: "pengambilan gambar harus dilakukan di lokasi dan dengan kejadian (dalam akting) yang sebenar-benarnya", dan "kamera harus *hand-held*", meski secara teknis Kragh-Jacobsen melakukan sedikit kecurangan dengan penggunaan medium film yang secara visual memberikan efek lebih indah ketimbang medium *video* seperti film-film *Dogme 95* sebelumnya.

Referensi karya ketiga adalah dengan pendekatan sebuah film yang berjudul "*Breaking The Wave*" karya sutradara Lars Von Trier produksi Zentropa Entertainmaents. Film ini memenangkan Grand Prix dalam festival film Cannes. Lars Von Trier adalah salah satu pencetus gerakan *Dogme 95*. Walaupun bukan dari katagori *Dogme 95* namun film ini sangat terpengaruh dengan *Dogme 95*. Film ini bercerita tentang Bess seorang perempuan yang naif, tinggal di pesisir skotlandia yang mempunyai aturan-aturan yang ketat. Bess sedang dalam proses penyembuhan mental akibat kematian saudaranya. Bess kemudian menikah dengan seorang pekerja tambang minyak bernama Jan. Awalnya mereka menikmati perkawinan dengan indah, Jan mengenalkan Bess misteri bercinta. Jan harus kembali ke pangkalan minyak. Saat melakukan pengeboran Jan mengalami kecelakaan yang mengakibatkan lehernya patah. Bess mengalami trauma emosi melihat Jan dirawat di rumah sakit dan mengalami kelumpuhan. Bess terobsesi untuk berdoa kepada Tuhan agar Jan disembuhkan. Jan menjalani perawatan dan mulai mengalami depresi. Jan meminta Bess berhubungan intim dengan laki-laki lain agar Bess dapat bahagia seperti sedia kala dan menceritakan kepadanya.

Von Trier dalam film ini membawa gaya *visual* yang unik. Dominasi gerakan kamera *hand-held* walaupun dapat membuat penonton mengalami pusing menjadikan itu bagian yang dapat menyeimbangkan moral dan spiritual yang kompleks. Sentuhan gaya dokumenter dalam gerakan *Dogme 95* menyuguhkan kepada penonton bagaimana melihat secara dekat keletihan dan kesedihan karakter.

Karena pendekatan *Dogme 95* ini untuk televisi, ada beberapa reverensi karya program televisi yang diambil, diantaranya adalah film seri "*NYPD Blue*" yang menceritakan kehidupan para polisi di New York dan "*The Osbourne*" yang menceritakan keluarga Osbourne dengan gaya *reality show*, yang ditayangkan di MTV. Dalam film seri "*NYPD Blue*", teknis dan gaya *Dogme 95* kental sekali terasa. Cerita terasa mengalir dengan penggunaan kamera *hand-held* yang merekam peristiwa tokohnya. Demikian juga dengan "*The Osbourne*", kamera mengikuti setiap gerakan tokoh. Kamera seolah-olah hanya berfungsi sebagai perekam peristiwa. Namun dibalik itu, kekuatan cerita yang mengalir akan tampak lebih jujur.

E. LANDASAN TEORI

Drama berasal dari bahasa Yunani yaitu *dran* yang berarti bertindak (*action*). Program drama adalah pertunjukan (*show*) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang melibatkan konflik dan emosi. Suatu drama akan mengikuti kehidupan atau petualangan para

tokohnya.¹⁴ Program televisi yang termasuk program drama adalah sinetron maupun film televisi baik itu cerita bersambung maupun cerita lepas. Sinema elektronik atau lebih populer dalam akronim sinetron adalah sandiwara bersambung yang disiarkan oleh stasiun televisi. Dalam bahasa Inggris, sinetron disebut *soap opera*, sedangkan dalam bahasa Spanyol disebut *telenovela*. Sinetron pada umumnya bercerita tentang kehidupan manusia sehari-hari yang diwarnai dengan konflik. Seperti layaknya drama atau sandiwara, sinetron diawali dengan pengenalan tokoh-tokoh yang memiliki karakter khas masing-masing. Berbagai karakter yang berbeda menimbulkan konflik yang makin lama makin besar sehingga sampai pada titik klimaksnya.¹⁵ Untuk itu dibutuhkan sebuah komunikasi *visual* yang terarah antara kreator dan penonton.

“Furthermore I swear as a director to refrain from personal taste! I am no longer an artist. I swear to refrain from creating a “work”, as I regard the instant as more important than the whole. My supreme goal is to force the truth out of my characters and settings. I swear to do so by all the means available and at the cost of any good taste and any aesthetic considerations. Thus I make my VOW OF CHASTITY”

Teks di atas adalah petikan sumpah *Dogme 95* yang mengakhiri 10 poin syarat teknis pembuatan film dalam *Dogme 95*. Dari sisi teknis pengambilan gambar, *Dogme 95* mensyaratkan semua adegan harus dilakukan di lokasi dimana *setting* dan properti yang dibutuhkan dalam cerita ada, dengan teknik *handheld camera*, tanpa *special lighting* dan tanpa rekayasa optik (*filter* tidak diperbolehkan). Dari segi

¹⁴ Morris. *Media Penyiaran, Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Tangerang: Penerbit Ramdina Prakarsa, 2005, p. 102.

¹⁵ http://id.wikipedia.org/wiki/Sinema_elektronik

editing, tidak diperbolehkan *dubbing* (suara atau musik harus direkam bersamaan dengan pengambilan gambar) dan alienasi tempat maupun waktu tidak diijinkan. Film tidak boleh mengandung aksi-aksi artifisial seperti pembunuhan atau superhero, yang dengan demikian menolak *genre film*. Terakhir, film harus berformat *Academy 35 mm* dan sutradara tidak termasuk dalam *credit title*. Dengan pendekatan *Dogme 95*, aturan-aturan akan membuat proses kreatif menjadi lebih sulit, dikarenakan semuanya harus “selesai” di lokasi *shooting*. Tetapi dengan aturan-aturan tersebut, tuntutan kreatif menjadi lebih meningkat.

F. KERANGKA KONSEP

1. Struktur

Film televisi ini bertutur secara *linier*. Pemilihan ini diambil agar mudah dipahami penonton, mengingat media yang diambil adalah televisi. Struktur dalam “*Jalan Sepanjang Kenangan*” ini akan menggunakan resep kuno yaitu struktur tiga babak. Rekayasa yang harus dilakukan adalah:

a. Babak pertama

- 1) Membuat penonton secepatnya memfokuskan kepada film.
- 2) Membuat penonton simpati pada protagonis.
- 3) Membuat penonton mengetahui apa problem utama protagonis.

b. Babak kedua

- 1) *Point of attack*.
- 2) Jalan cerita.

3) Protagonis terseok-seok.

4) Klimaks.

c. Babak ketiga

Penyelesaian.

2. Membangun Dramatika

Cerita yang dihasilkan adalah yang dapat bertutur secara jelas diakhir cerita. Tentang karakter, hubungan antar karakter, permasalahan dan alur cerita harus saling membangun cerita. Cerita yang dihasilkan minimal meliputi hal-hal di bawah ini :

1. Penataan Plot.
2. Perkembangan jalan cerita dan alur cerita.
3. Pengungkapan karakter pelaku.
4. Penyusunan dialog dalam ragam lisan yang wajar dan mendukung karakterisasi pelaku.
5. Penjabaran gagasan/idea dalam pemberian (deskripsi) filmis/dramatis.

Untuk mendukung dramatika yang dalam film ini, maka akan digunakan visualisasi dengan gaya dokumenter agar lebih mendekatkan penonton kepada karakter.

G. METODE PENCIPTAAN

1. Objek Penciptaan

Judul : “*Jalan Sepanjang Kenangan*”

Format Program : Drama

Durasi : 30 menit

Format Produksi : HDV

Bercerita tentang seorang pegawai kelurahan Slamet, 33 tahun, yang harus menghadapi situasi dimana isterinya Susi, 27 tahun, tiba-tiba ngidam tentang romantisme masa lalu yang harus terpenuhi. Susi menuntut Slamet untuk mengantar ke tempat-tempat dimana dahulu mereka pernah menikmati masa-masa pacaran. Haruskah Slamet menuruti permintaan Susi, isterinya? Disinilah awal konflik dimana kesiapan mental seorang suami diuji untuk menghadapi perubahan yang terjadi pada isterinya saat trimester pertama kehamilan.

2. Tahapan Penciptaan

Dalam tahapan penciptaan sesuai akan digunakan cara sesuai dengan *standar operational* produksi yang berlaku.

I. Pra Produksi :

1) Ide dan *Premise*

Ide, tema atau gagasan. Memilih ide penciptaan karya yang memiliki latar belakang permasalahan menarik. Dalam penciptaan karya ini mengangkat tema

berlatar belakang sosial dan budaya Indonesia terutama budaya Jawa yaitu mengenai ngidam. Temanya adalah “Seorang suami yang harus menuruti permintaan isterinya yang sedang hamil atau ngidam”. Dan dengan *premise* bahwa “dibutuhkan kesiapan mental baik suami maupun isteri untuk menghadapi kehamilan sehingga tidak terjadi salah paham”.

2) *Survey Data*

Mengumpulkan dan menganalisa data-data yang diperlukan. Pencarian data-data tentang mitos ngidam dilakukan di internet dan membaca buku mengenai apa itu ngidam dari sudut pandang ilmiah agar cerita yang disajikan benar-benar dekat dengan persoalan yang terjadi di masyarakat.

3) *Character development*

Pengembangan karakter yang akan divisualkan. Menganalisa karakter dan perkembangannya dengan pendekatan psikologis karakter sangat penting dilakukan agar di dalam cerita atau penulisan skenario tidak melenceng dari karakter yang telah dibuat.

4) *Storyline*

Sebelum skenario dibuat penulis mencoba membuat kerangka cerita atau plot sehingga dalam penulisan skenario akan lebih mudah. Karena karya ini untuk media televisi penulis mencoba menggunakan empat babak atau *act*, dengan di dahului *opening tease* dan di akhiri dengan *closing tease*. *Teaser* (Penggoda; babak untuk

menarik minat menonton para penonton televisi) dan *Tag* (penutup cerita yang menyisakan tanda tanya untuk tayangan berikutnya).¹⁶

Contoh Storyline:

OPENING TEASER

Berisi tentang awal adegan, pengenalan karakter, ataupun pengenalan awal cerita dan di buat semenarik mungkin.

ACT.1

Pengenalan karakter atau cerita dimulai dengan awal masalah. Apa yang sebenarnya karakter atau tokoh sedang alami.

ACT.2

Permasalahan berkembang dengan konflik yang lebih tajam.

ACT.3

Puncak dari permasalahan.

ACT.4

Penyelesaian.

CLOSSING / TAG

Penutup cerita biasanya hanya memberi penegasan terhadap cerita yang telah berlangsung atau penutup cerita untuk tayangan berikutnya.

5) *Script*

Setelah *storyline* jadi maka pembuatan skenario akan lebih mudah karena plot ataupun alur sudah tertata. Yang sekarang perlu diperhatikan adalah membuat adegan yang akan di-*visual*-kan dengan dialog-dialog yang berisi informasi mengenai cerita maupun karakter itu sendiri.

¹⁶ Nurhadian Sari, Dodi Ahmad Fauzi. *Membuat Film Dengan Kamera Video*. Jakarta: Restu Agung. 2006. p. 20

6) *Production Book / Production Design*

Membuat desain produksi sebagai panduan dalam proses penciptaan.

Production Design ini adalah panduan mengenai *look* film yang akan dibuat.

7) *Storyboard*

Membuat rancangan adegan dengan cara menggambarkan *shot-shot* penting yang kemudian tersusun dalam sebuah rangkaian adegan lengkap.

8) *Technical Meeting*

Melakukan pertemuan dengan anggota produksi untuk merencanakan hal-hal teknis dalam penciptaan karya.

II. *Set Up and Rehearsal :*

1) *Set up*

Sebelum mulai *shooting*, lokasi harus set up sesuai dengan yang kita inginkan. Demikian pula dengan *wardrobe* maupun *make-up* harus kita persiapkan terlebih dahulu sesuai dengan jalan cerita, karakter dan kebutuhan estetis.

2) *Rehearsal*

Agar dalam proses *shooting* lancar harus melakukan latihan-latihan. Latihan-latihan disini dilakukan bukan hanya pada pemain tetapi secara keseluruhan baik itu kamera maupun *wardrobe* dan *make-up* jika itu memungkinkan. *Rehearsal* ini perlu dilakukan untuk menghindari kemungkinan-kemungkinan yang terjadi selama kita *shooting*.

III. Produksi:

Setelah pra produksi dilakukan, mulailah proses *shooting*. Apa yang telah dipersiapkan dalam pra produksi hendaknya dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dalam proses *shooting*. Hal ini dikarenakan dengan pra produksi yang baik kelancaran proses *shooting* akan berjalan dengan baik sehingga tidak menambah biaya produksi. Begitu pula dengan team creative.

IV. Pasca Produksi:

1) *Editing*

Melakukan pengolahan *audio*, *video*, dan memberikan *finishing touch*.

2) *Print Master Tape*

Merekam hasil akhir ke format yang diinginkan (Mini DV dan DVD).

3. Alat dan Bahan

Berdasarkan penjelasan teknis diatas, maka untuk proses produksi kali ini dibutuhkan alat-alat produksi pendukung sebagai berikut:

a. *Video*:

1. *Camera HDV*
2. Kaset miniDV SP 60 menit, 5 buah
3. Baterray

b. Audio:

1. *Clip On 2 buah*
2. *Audio Mixer*
3. *Gunmic + stand*
4. *Baterray*

4. Jadwal

PROSES	JUNI			JULI			AGUSTUS	
1. Pengesahan judul								
2. <i>Production Book</i>								
3. <i>Script</i>								
4. <i>Rundown</i>								
5. Rapat Produksi								
6. Produksi								
7. <i>Editing & Master Tape</i>								
8. Penulisan Laporan								
9. Pengujian								

Catatan : Selama proses 1 s/d 9 dilaksanakan akan dilakukan konsultasi rutin dengan dosen pembimbing.