

**PEMAKAIAN TEHNIK *VOX POP* DAN ANIMASI
SEBAGAI PENDUKUNG PENYAMPAIAN PESAN
DALAM NASKAH FEATURE
“WASPADA, SI HITAM PUTIH DATANG LAGI”**



Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PEMAKAIAN TEHNIK *VOX POP* DAN ANIMASI
SEBAGAI PENDUKUNG PENYAMPAIAN PESAN
DALAM NASKAH FEATURE
“WASPADA, SI HITAM PUTIH DATANG LAGI”**

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



KT001101

diajukan oleh :

**VIRGO SANTI PUSPA ANGGRAINI
No.Mhs. : 9610071032**

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

PENGESAHAN

Laporan Penciptaan Karya Seni ini telah diuji dan disahkan oleh tim penguji
Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pada Tanggal 4 April 2006



Lucia Ratnaningdyah S., SIP
Pembimbing I/ Anggota



Endang Mulyaningsih, SIP
Pembimbing II/ Anggota



Drs. Alexandri Luthfi R., MS
Cognate/ Anggota



Lilik Kustanto, S.Sn
Ketua Program Studi/ Anggota



Roni Edison, S.Sn
Ketua Jurusan Televisi/ Ketua

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia



Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D
NIP.130 936 793



Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta

P.Sudihardjo dan Umi Handayati

(Almarhum)

Juga Kakak-kakak dan Adik-adik Tercinta

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahil Alamin, Segala pujian hanyalah Milik Allah SWT Semata, Yang Senantiasa memberikan kesempatan dan peluang-peluang yang baik pada saya

Berhasil menyelesaikan tugas belajar saya adalah hal yang paling membuat saya lega. Melalui penciptaan karya dengan judul Pemakaian Teknik *Vox Pop* dan Animasi Sebagai Pendukung Penyampaian Pesan Dalam Naskah Feature “Waspada, Si Hitam Putih Datang Lagi” sebagai penanda telah selesainya tugas studi saya di Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta. Tema ini menurut saya menarik untuk dieksplorasi untuk diangkat dalam tema Tugas Akhir saya.

Terkait atas purnanya tugas akhir ini, saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang tidak lepas membantu saya:

1. Allah SWT Sang Pemilik Segala
2. Segenap sivitas akademika ISI Yogyakarta, dosen, karyawan dan terutama rekan mahasiswa yang bersama-sama menemani saya berproses selama aktif menjadi mahasiswa.
3. Bapak Drs. Soeprapto Soedjono, MFA.,Ph.D Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
4. Bapak Roni Edison, SSn selaku Ketua Jurusan Televisi,
5. Mas Lilik Kuswanto, SSn selaku Ketua Umum Program Studi

6. Retno Mustikawati, selaku sekretaris jurusan televisi.
7. Dosen Pembimbing saya Ibu Dra. Sri Djohar Nurani,
8. Mbak Lusi selaku dosen pembimbing 1 yang dengan sabar membimbing penulisan saya dari awal hingga akhir penulisan.
9. Mbak Endang selaku pembimbing II, yang dengan sabarnya menjadi dosen pembimbing Tugas Akhir saya selama 5 tahun (semoga saya adalah anak bimbing pertama dan terakhir yang membutuhkan waktu terlalu lama dalam menyelesaikan studi)
10. Drs. Alexandri Lutfi, MS selaku cognate
11. Hardono Wisnu (yang telah banyak sekali membantu produksi saya)
12. N Dick (untuk support editingnya)
13. Ririn Djuandi (untuk support announcer narasinya)
14. Arief Sulistyono, SSn
15. Roni, Yulin, Opang, Yudha, Studio Kasatmata (untuk animasinya), Budi Kudus, Haris Mokogintaz, Awang Bambang Setioaji, Kokok, Sulistiyani, Dewi Sukmawati, Mas Pryo , Riswan, Basuki, Kathy, Wika dan Yuni di Communication PTMI (Great Team). Deswita, Mbak Rohani, Ana, Tengku Achyarsyah, Reza, Muzta (terimakasih untuk doa-doanya yang mencerahkan), dokter Asri Priyani, Ibu Siti PUSKESMAS Mlati.

Teristimewa saya ucapkan juga terimakasih untuk orang-orang tercinta: alm bapak dan ibu saya, Kakak-kakak tercinta, Mbak Threedha, Mbak Hyu, Mbak Atik, Mas Imam, Mbak Niken, Mas Gagoc, Mbak Tutik, Mas Mul, Adik-adik tercinta

Anis, Budi Ubrux, Handri, Argo, Dimas, Brayut, Ronggo, Galuh, Sawung, Sasongko, (yang senantiasa tulus mendukung langkah-langkah saya)

Dan semua yang telah membantu kelancaran Tugas akhir saya yang mungkin lupa saya sebutkan.

Akhirnya kritikan positif yang diberikan merupakan masukan berharga bagi saya selaku pencipta terhadap naskah yang harus saya pertahankan dan pertanggungjawabkan ini.



Yogyakarta, Juli 2006

Pencipta,

Virgo Santi Puspa Anggraini

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii

Bab I.

Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	9
D. Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka.....	10
E. Kerangka Teori.....	13
F. Metode Penciptaan	15
a. Objek Penciptaan.....	16
b. Tahapan Penciptaan	17
c. Alat dan Bahan	19
d. Jadwal.....	21

Bab II.

Kajian Sumber Penciptaan	21
A. Demam Berdarah	21

a. Apakah Demam Berdarah Itu?	22
b. Penyebab Demam Berdarah dan Gejalanya	22
c. Perbedaan Demam Dengue dan Demam Lainnya	23
d. Bahaya Demam Dengue	24
e. Hal Yang Menyebabkan Pasien Meninggal Karena DB	24
f. Pengobatan Demam Berdarah	24
g. Pencegahan Demam Berdarah	25
B. Program Feature Demam Berdarah untuk TV Komunitas di PT. Mattel	
Indonesia Sebagai Sumber Ide Penciptaan.....	26
 Bab III.	
Landasan Teori dan Konsep Karya	31
A. Landasan Teori	31
a. Naskah Feature Sebagai Informasi Kesehatan	31
b. Standard Operation Procedure (SOP) dalam Feature	37
B. Konsep Karya	38
a. Proses Kreatif dalam Pembuatan Video Feature”Waspadai, Si Hitam Putih Datang Lagi”	38
b. Penyusunan Naskah dan Skenario dalam Pembuatan Feature Demam Berdarah	38
c. Pemakaian Tehnik <i>Vox Pop</i> dan Animasi sebagai Pendukung Penyampaian Pesan Naskah Feature	39
d. Penciptaan Naskah Pra Produksi.....	40

Bab IV.

Proses Perwujudan dan Analisa Karya	42
A. Proses Perwujudan	42
B. Analisa Karya	48

Bab V

Kesimpulan dan Saran.....	52
a. Kesimpulan.....	52
b. Saran.....	53

Daftar Artikel

Daftar Pustaka

Daftar Web Site

Daftar Video

Lampiran

Berkas-Berkas Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ide Penciptaan Naskah Program Feature “Waspada, Si Hitam Putih Datang Lagi” berawal dari keprihatinan melihat kasus jumlah korban demam berdarah dari tahun ke tahun di Indonesia belum mengalami penurunan yang berarti. Memerangi demam berdarah membutuhkan penanganan yang serius dan melibatkan peran aktif seluruh lapisan masyarakat. Indonesia sebagai negeri tropis secara geografis dan iklim menyebabkan siklus penyakit ini berpeluang untuk muncul setiap tahun.

Masyarakat perlu diingatkan untuk selalu waspada terhadap peluang munculnya wabah penyakit ini, televisi sebagai salah satu media layanan publik dirasa tepat untuk ikut mensosialisasikan kewaspadaan masyarakat terhadap wabah demam berdarah. Tema ini pernah diangkat di TV Komunitas PT.Mattel sebelumnya dengan durasi 5 menit. Melihat wabah ini adalah wabah musiman yang selalu terjadi dalam tiap tahun maka tema demam berdarah dirasa masih perlu diangkat. Tema ini kembali dibuat untuk bisa ditayangkan di TV Komunitas maupun di luar TV Komunitas. Untuk itu diperlukan sebuah desain yang berbeda dari tayangan sebelumnya, dengan melihat kebutuhan masyarakat. Desain tayangan dimulai dengan pembuatan penulisan skenarionya .

Demam Berdarah merupakan penyakit musiman yang sering terjadi di Indonesia dan disebabkan oleh *virus dengue* yang dibawa oleh nyamuk *Aedes*

Aegypti. Wabah Demam berdarah ini banyak mengakibatkan korban dalam setiap tahunnya¹. Masyarakat bisa ikut berperan aktif dalam mencegah DBD apabila mengetahui cara yang tepat dalam menanggulangi penyakit ini. Hal ini menarik karena terdapat beberapa pihak yang merasa takut adanya wabah ini dan mencegah penyakit ini dengan cara selain menguras, menimbun dan mengubur, yaitu dengan menanam beberapa tanaman hias yang ditengarai bisa mengusir nyamuk. Tanaman pengusir nyamuk seperti zodia, lavender dan sereh tersebut membuat seorang penjual tanaman merasa diuntungkan dari terjadinya wabah ini. Beberapa fenomena ini dirasa lebih menarik apabila divisualisasikan dalam tayangan kesehatan yang juga mengangkat sisi menguntungkan dari wabah demam berdarah bagi penjual tanaman hias.

Mengangkat tema kesehatan dalam tayangan televisi bukan merupakan hal yang menarik, meskipun tema tersebut merupakan tema populer di masyarakat seperti wabah demam berdarah. Tema kesehatan menjadi membosankan terutama bila yang diangkat hanya data dan fakta. Kasus demam berdarah meski telah memakan korban barangkali menjadi tema yang membosankan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk memberantas penyakit ini, namun dari tahun ke tahun di beberapa daerah masih juga terdapat korban demam berdarah, terutama pada saat musim hujan. Melihat kondisi ini, upaya mengangkat tema demam berdarah yang membosankan menjadi tayangan yang menarik dirasa perlu. Sebagai informasi kesehatan tema ini harus diinformasikan untuk mengingatkan penonton bahwa wabah ini sedang terjadi. Agar tidak membosankan penonton, tayangan dibuat

¹ www.kompas.com/metro/news/0402/16/192642.htm, diakses Senin 14 Februari 2004

dari sudut pandang dan dimensi yang berbeda, yaitu sudut pandang penonton mengenai hal apa yang telah diketahui dan ingin diketahui tentang demam berdarah melalui *vox pop*. Hal yang ingin diketahui penonton ini kemudian dijelaskan oleh dokter atau ahli yang mengerti tentang demam berdarah. Dalam Feature ini, penulis skenario menganggap penonton telah cukup mengerti apa penyebab dan pencegahan demam berdarah yang standar, seperti slogan 3M ditambah dengan pengasapan, sebagai tindakan pencegahan. Maka dengan mengungkap aspek yang ingin diketahui banyak penonton, diharapkan tayangan ini juga menarik karena juga menawarkan sisi lain wabah demam berdarah dengan pencegahan alternatif selain 3M.

Hal lain yang melatar belakangi penciptaan naskah program feature dokumenter yang berjudul “Waspadai, Si Hitam Putih Datang Lagi” adalah berdasarkan ketertarikan terhadap program feature yang melibatkan peran penulis skenario dalam proses pra produksi dan pasca produksi. Program feature merupakan turunan dari program dokumenter. Dan dalam hal ini penulis skenario terlibat pada tahap pra produksi dan pasca produksi, ini dirasa menarik sebab naskah awal yang direncanakan penulis skenario bisa berubah karena kondisi pasca produksi sebuah tayangan bisa sedikit berubah dari naskah awal. Di sinilah kerjasama dan kemampuan penulis skenario terhadap tim sangat dibutuhkan. Keterampilan dan kemampuan dalam menggali serta mengeksplorasi skenario program feature dirasa akan memperkaya pengalaman penulis skenario dalam bekerjasama dengan orang lain. Ide pembuatan feature ini berasal dari data-data atau dokumen-dokumen yang dikumpulkan oleh penulis skenario, selain

diperoleh dari artikel-artikel tentang demam berdarah, dialog dengan dokter yang pernah menangani penyakit ini, juga dialog dengan orang yang pernah terkena penyakit demam berdarah dan pedagang tanaman hias.

Semua uraian tentang permasalahan pembuatan program feature kesehatan tersebut dapat dijadikan dasar rumusan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana menciptakan Naskah Feature kesehatan tentang wabah demam berdarah ini seoptimal mungkin, sehingga menjadi media komunikasi, yang mencakup informasi kesehatan, hiburan dan pendidikan yang ingin disampaikan seorang penulis skenario program feature kepada penonton.

Perkembangan seekor nyamuk *aedes aegypti* dari sebuah telur hingga menjadi nyamuk dewasa hanya memerlukan waktu 14 hari, yang kemudian nyamuk dewasa tersebut banyak berkeliaran pada siang hari dan bertempat tinggal di tempat-tempat yang bersih dan sejuk. Nyamuk pembawa *virus dengue* ini yang akan dibahas oleh narasumber yaitu dokter. Untuk memudahkan pemahaman dalam menyampaikan pesan kepada penonton bagaimana nyamuk ini berkembang biak akan ditampilkan animasi tentang nyamuk ini beserta ciri-ciri fisiknya dan proses perkembangbiakannya hingga cara penyebaran virusnya..

Beberapa opini masyarakat tentang penyakit demam berdarah akan dijadikan beberapa cuplikan dalam tayangan. Kemudian apa yang sering menyebabkan wabah ini dan pengetahuan mereka tentang penyakit demam berdarah ini akan dimasukkan dalam scene berikutnya. Unsur-unsur 5W+1H (*Who, What, When, Where, and Why*) dan *How* akan digunakan dalam pembuatan tayangan ini, meskipun mungkin nanti pada praktiknya yang lebih

ditekankan adalah unsur *How*. Pemakai tehnik vox pop akan digunakan sebagai pengganti visualisasi presenter sehingga apa yang ingin diketahui dan ingin diketahui masyarakat akan langsung dijawab oleh narasumber yang ahli dan mengerti tentang demam berdarah.

Program feature dibuat berdasarkan data dan fakta. Kasus yang hanya berisi fakta-fakta dan data-data dicoba diolah dari skenarionya dengan kemampuan berimajinasi penulis skenario agar menjadi tayangan yang membangkitkan perhatian penonton dari awal hingga akhir tayangan, dengan gambar dan narasi yang berbeda dari tayangan yang pernah ada sebelumnya. Usaha untuk menjadikan tayangan ini tampil menarik adalah dengan menggabungkan beberapa *vox pop* masyarakat mengenai demam berdarah yang ingin mereka ketahui dan apa yang ingin diketahui, hal ini kemudian dirangkai dengan pendapat dokter, ditambah dengan data jumlah korban demam berdarah dari tahun ke tahun melalui animasi grafik jumlah korban di Indonesia, animasi metamorfosis nyamuk *aedes aegypti*, ilustrasi musik pendukung adegan, cerita tentang pengalaman petugas penyemprot nyamuk yang dirangkai dengan wawancara pedagang tanaman hias yang menjual tanaman pengusir nyamuk sebagai upaya pencegahan penyakit ini dalam satu tayangan, jalinan *vox pop* yang saling mengikat dari scene satu ke berikutnya dipertimbangkan sedemikian rupa hingga bisa saling mengisi satu sama lain .

B. Ide Penciptaan

Berawal dari kejenuhan setelah melihat kasus demam berdarah yang terlalu berlarut-larut, sepertinya demam berdarah menjadi salah satu masalah rutin di Indonesia setiap tahunnya. Demam Berdarah adalah penyakit yang disebabkan oleh virus *dengue* yang penyebaran penyakit ini melalui nyamuk berkulit belang-belang hitam putih yaitu *Aedes Aegypti*.

Nyamuk *Aedes Aegypti* berkembang biak pesat di musim hujan. Memasuki musim hujan seperti sekarang ini, serangkaian program televisi dan media massa terus menerus menayangkan keganasan demam berdarah. Wabah demam berdarah dirasa perlu diinformasikan agar khalayak masyarakat bias lebih mengenali penyebab penyakit demam berdarah, gejala dan penanggulangannya serta pertolongan pertama yang perlu dilakukan bila terjangkit penyakit ini.

Berawal dari hal tersebut, muncul gagasan untuk mengangkat kembali kasus ini. Gagasan tersebut dikembangkan, Permasalahannya adalah bagaimana mengemas kasus lama yang membosankan menjadi suatu tayangan yang menarik dalam format yang berbeda.

Gagasan utamanya adalah menyatukan kepentingan yang berbeda dari beberapa sudut pandang orang-orang yang peduli akan penyakit ini, orang-orang yang ingin tahu, yang terkena dampak demam berdarah, dan juga beberapa orang yang terkait dalam kasus demam berdarah ini. Hal tersebut kemudian dituangkan dalam rancangan format feature kesehatan yang juga memuat aspek sosiologis dan aspek ekonomi. Dengan melibatkan dokter sebagai narasumber, ibu-ibu yang khawatir anaknya terkena demam berdarah, penjual tanaman hias, juga petugas

penyemprot nyamuk kemudian dijalin dalam satu rangkaian tayangan feature dengan garis merah demam berdarah. Format feature dipilih karena dirasa paling tepat mengakomodir kepentingan beberapa orang yang sekilas tidak ada hubungannya, tapi bisa saling jalin menjalin dan saling mengisi dalam tayangan feature dengan membahas topik yang sama. Format feature dirasa paling berpotensi untuk menampung ide-ide yang ada berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan ditambah riset sederhana dengan mewawancarai beberapa orang tentang demam berdarah, gejala, penyebab dan pencegahannya. Direncanakan tayangan menampilkan beberapa *format vox-pop*, dan wawancara. *Vox pop* apa yang telah diketahui dan apa yang ingin diketahui masyarakat tentang wabah demam berdarah penyebabnya dan bagaimana penyakit ini menyerang. Format *interview* dan *vox pop* yang saling jalin menjalin ini kemudian dikuatkan dengan narasi yang dibawakan oleh suara presenter. Dalam feature nantinya lebih ditekankan bagaimana tehnik mengolah *vox pop* dan merangkai informasi demam berdarah ke dalam sebuah narasi. Tayangan ini tidak akan menampilkan presenter secara visual tapi cukup suaranya saja, Visualisasi *vox pop* bisa mengisi kekosongan gambar sekaligus sebagai penghubung atau pemindahan ke topik selanjutnya.

Perancangan Feature kesehatan ini juga akan mengangkat aspek humanisme dan selain aspek ekonomi sehingga memerlukan kerangka pikiran yang dipertimbangkan dan diharapkan bisa membangkitkan perhatian khalayak penonton untuk melihat dari awal tayangan hingga berakhir .

Memasuki musim hujan serangkaian program televisi dan media massa terus menerus menayangkan keganasan demam berdarah. Wabah demam berdarah dirasa perlu diinformasikan agar penonton bisa lebih mengenali penyebab demam berdarah, gejala demam berdarah, penanggulangannya dan pertolongan pertama yang perlu dilakukan bila menemui penyakit ini. Kasus demam berdarah yang selalu memakan korban dalam tiap tahunnya menarik untuk dijadikan sebuah feature kesehatan dengan melibatkan opini masyarakat tentang penyakit ini. Keinginan apa yang ingin mereka ketahui tentang demam berdarah, gejala dan penanggulangannya. Desain tayangan akan dibuat berbeda dari tayangan kesehatan yang pernah ada, selain menampilkan *vox pop* tentang hal apa yang ingin diketahui masyarakat tentang wabah, gejala dan pencegahan demam berdarah, wawancara dengan dokter, juga akan menampilkan penjual tanaman hias dengan ceritanya tentang tanaman hias yang bisa mengusir nyamuk. Meskipun feature kesehatan ini bersifat pendidikan namun tayangan akan dibuat tanpa kesan menggurui penonton. Penulis skenario menganggap penonton telah cukup mengerti tentang demam berdarah serta cara penanggulangan demam berdarah yang sudah populer yaitu program 3M, menguras, menutup dan mengubur, karena hal mendasar tentang demam berdarah pernah ditayangkan, yang berbeda dari tayangan ini adalah formatnya dan sedikit penambahan dengan menceritakan tanaman pengusir nyamuk yang merupakan upaya alternatif mencegah demam berdarah sebagai gaya hidup yang sehat dan ramah lingkungan. Dari hal tersebut di atas diharapkan penonton merasa bahwa tayangan dibuat untuk memenuhi kebutuhan tentang informasi demam berdarah yang sedang

terjadi ,dan tidak bosan dengan tayangan demam berdarah yang sudah ada dengan penyampaian yang berbeda.

Dalam mentransfer ide setelah melihat kasus demam berdarah yang banyak memakan korban, *vox pop* masyarakat, ilustrasi musik pendukung ditambah trend zodia tanaman hias pengusir nyamuk yang harganya relatif lebih mahal dibanding tanaman lainnya dan menguntungkan pedagang tanaman, ide tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk kerangka gagasan atau pemikiran dalam pembuatan feature demam berdarah.

Penulisan pada tugas akhir ini nantinya akan dititik beratkan pada tehnik pemakaian *vox pop* sebagai penunjang narasi sekaligus pengganti visualisasi presenter dalam feature demam berdarah untuk tayangan pendidikan kesehatan dalam televisi komunitas PT.Mattel Indonesia dan tidak menutup kemungkinan untuk dikonsumsi masyarakat umum.

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya ini bertujuan:

1. Mengeksplorasi tehnik penulisan naskah feature kesehatan, dan mengangkat potensi feature kesehatan dalam tayangan televisi.
2. Mengeksplorasi pemakaian tehnik *vox pop* dan animasi sebagai penyampaian pesan pada penonton
3. Mengingatkan masyarakat, khususnya di TV. Komunitas PTMI terhadap penyakit yang membahayakan tersebut sehingga mungkin bisa

ikut berperan aktif dan melakukan tindakan pencegahan terhadap demam berdarah.

4. Mengenalkan gaya hidup yang ramah lingkungan dalam mencegah demam berdarah

D. Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka

Film Dokumenter adalah mengabadikan suatu peristiwa secara audio visual. John Grierson, sutradara Inggris mendefinisikan film dokumenter sebagai karya cipta tentang kenyataan (*Creative Treatment of Actuality*). Berdasarkan batasan pengertian tersebut yang divisualisasi melalui pita kaset adalah peristiwa/ fakta yang benar-benar terjadi, berwujud atau ada. Seperti yang bisa dilihat dari video yang berjudul *Incredible Human Body* Produksi *The Simon and Goodman Picture* yang disutradarai *Karen Goodman*, film ini memberi inspirasi dalam perancangan karya feature “Waspada! Si Hitam Putih Datang Lagi” terutama dalam cara menyampaikan narasi pada animasi tentang genom yang merupakan kumpulan semua informasi genetika tubuh manusia, juga animasi embrio yang tumbuh menjadi bayi. Dalam rancangan karya nantinya direncanakan juga akan ada tampilan animasi mengenai bagaimana nyamuk *aedes aegypti* bermetamorfosis dan grafik korban demam berdarah dari tahun ke tahun. Grafik yang menunjukkan jumlah korban yang terkena penyakit ini tidak mengalami jumlah penurunan yang berarti.

Tayangan demam berdarah yang kasusnya selalu terjadi dalam tiap tahun, dirasa menantang kreativitas untuk ditampilkan dalam suatu tayangan pendidikan

kesehatan yang berisi data dan fakta tanpa terlihat menjemukan. Penulis Skenario dituntut untuk bisa mengemas informasi kesehatan ini menjadi tayangan estetik dan menarik, melalui narasinya.

Dalam tayangan kesehatan yang berjudul *Bacteria, Viruses and Allergies*, Discovery Channel School *Incredible Human Body*, National Geographic diperoleh ide bagaimana menampilkan sebuah video pendidikan kesehatan yang berisi data dan fakta tapi bisa menarik pemirsa, terutama dalam menampilkan animasi bagaimana metamorfosa nyamuk *aedes aegypti* mulai dari jentik-jentik hingga menjadi nyamuk dewasa yang berpotensi membawa virus *dengue* masuk ke dalam tubuh manusia. Cara menyampaikan narasi penulisan skenario nantinya lebih cenderung seperti yang digunakan pada video *Incredible Human Body* Produksi *The Simon and Goodman Picture* yang disutradarai *Karen Goodman*, yang berbeda adalah teknik penyampaiannya dan urutan bagaimana nyamuk itu menjadi pembawa virus. Pemilihan visualisasi dengan animasi dikarenakan animasi akan memudahkan penonton dalam menerima pesan bagaimana nyamuk ini berkembang biak. Alternatif lain dalam mencegah demam berdarah selain dengan cara yang pernah ada, nantinya juga akan ditampilkan. Tayangan ini menawarkan gaya hidup yang ramah lingkungan pada penonton.

Cara menyampaikan bagaimana sebuah wabah berkembang biak dalam masyarakat dari tayangan kesehatan yang berjudul *AIDS Answers and Breakthroughs*, dari Discovery Health Channel mengilhami bagaimana mestinya seorang penulis skenario bisa menjelaskan melalui narasi dalam feature demam berdarah, bagaimana *virus aedes aegypti* ini bisa menular, hal yang berbeda adalah

dalam tayangan nantinya lebih memperlihatkan wajah Indonesia, dalam pemilihan video maupun narasinya.

Beberapa unsur feature sebagai pendukungnya antara lain statement dokter mengenai demam berdarah, musik, narasi, dan wawancara dengan masyarakat atau *vox pop*. Peran *vox pop* yang merupakan kependekan dari *vox populi*, dalam istilah Indonesia sebagai “suara masyarakat”. Fred Wibowo mendefinisikannya sebagai berikut:

“... suatu program yang mengetengahkan pendapat umum tentang suatu masalah”.²

Pemakaian tehnik *vox pop* akan digunakan sebagai jembatan pemindahan topik satu ke lainnya. Tehnik *vox pop* nantinya juga digunakan sebagai pengganti visualisasi presenter dalam video demam berdarah untuk lebih menonjolkan pendapat masyarakat umum mengenai demam berdarah dari sudut pandang orang awam. *Vox pop* digunakan agar tayangan terkesan mewakili kebutuhan penonton. Morissan berpendapat :

“ *Vox Pop* sendiri bukan suatu berita, tetapi sebuah cerminan pendapat masyarakat terhadap suatu berita tertentu ”.³

Sebelum memulai wawancara terhadap pendapat masyarakat terhadap demam berdarah, penulis skenario terlebih dahulu menulis daftar pertanyaan yang akan ditanyakan. Kemudian pendapat masyarakat mengenai demam berdarah dikumpulkan maka pendapat umum dari masyarakat tersebut menjadi jembatan narasumber untuk menerangkan demam berdarah dari sudut pandang seorang dokter.

² Fred Wibowo, Dasar-Dasar Produksi Program Televisi, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. 1997. p.40

³ Morissan, Jurnalistik Televisi Mutakhir, Tangerang: Ramdina Prakarsa. 2005. p.49

E. Kerangka Teori

Memahami arti Feature yang merupakan bagian dari dokumenter, Fred Wibowo mendefinisikannya sebagai berikut,

”...Artinya, suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format”.⁴

kita dihadapkan pada dua hal, yaitu sesuatu yang nyata, faktual (ada atau terjadi) dan esensial, bernilai atau memiliki makna. Semestinya program dokumenter televisi atau video mengarah pada suatu daya tarik dan suatu kesetiaan atas aktualitas. PCS. Sutisno didalam bukunya mengatakan bahwa :

”Dokumenter adalah format yang menyajikan segala sesuatu dan peristiwa apa adanya dilengkapi rekaman peristiwa kejadian masa lalu.”⁵

Film dokumenter (*documentary film*) digunakan mengabadikan suatu peristiwa secara audio visual dan film pendidikan (*educational film*) untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan. Maka Tayangan demam berdarah yang menginformasikan tentang pendidikan kesehatan bagi *audiens* menginformasikan bahwa penyakit berdarah sebagai suatu peristiwa yang tengah terjadi di masyarakat bisa dikenali gejalanya, bagaimana penularannya dan bagaimana pencegahannya. Maka tayangan ini diharapkan sedikit membantu pemahaman penonton dalam menghadapi wabah demam berdarah yang sedang terjadi. Dalam

⁴ Fred Wibowo, Dasar-dasar Produksi Program Televisi, Jakarta:PT.GramediaWidiasarana Indonesia, .1997.p.124

⁵ P.C.S.Sutisno, Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video, PT. Gramedia Widia Sarana Indonesi, 1993, P 61.

Naskah Feature ini terkandung unsur faktual dan nilai, maka bisa dikatakan bahwa feature merupakan bagian dari dokumenter, seperti yang ditulis Fred Wibowo:

“Feature merupakan gabungan antara unsur dokumenter, opini dan ekspresi”.⁶

Format Feature tentang wabah demam berdarah ini akan membahas demam berdarah dari sudut pandang dan pemahaman masyarakat. Gabungan interview ahli dan *vox pop* dari masyarakat diharapkan bisa saling mempertajam tema demam berdarah, seperti diuraikan Fred Wibowo :

“Sementara itu, opini dalam bentuk uraian, *vox pop* atau wawancara dapat merupakan sajian yang diharapkan saling memperkaya pandangan dan mempertajam pokok bahasan yang disajikan”.⁷

Demam berdarah yang banyak terjadi di Indonesia, penularannya melalui nyamuk *Aedes Aegypti*, nyamuk ini menyukai tempat yang bersih dan sejuk sebagai sarangnya. Maka pada musim hujan nyamuk ini berkembang biak dengan sangat cepat. Pasien yang sakit demam berdarah di dalam darahnya mengandung virus, yang apabila pasien tersebut digigit nyamuk *Aedes Aegypti* maka virusnya ikut terhisap masuk ke dalam tubuh nyamuk, bila nyamuk tersebut menggigit orang yang sehat maka akan ketularan penyakit. Penderita Demam berdarah akan mengalami demam karena masuknya virus kedalam tubuhnya, seperti diuraikan berikut:

“... adalah demam yang disertai perdarahan bawah kulit selaput hidung dan lambung, disebabkan oleh virus yang ditularkan melalui nyamuk *Aedes Aegypti*.”⁸

⁶ Opcit, Dasar-dasar Produksi Program Televisi , P.124

⁷ Opcit, Dasar-dasar Produksi Program Televisi, P.124

⁸ Demam Berdarah *Aedes Aegypti*, www.dinkes-dki.go.id. Diakses tanggal 7 Januari 2006

F. Metode Penciptaan

Hal pertama yang dilakukan sebelum membuat Naskah Feature adalah mempunyai gagasan. Proses munculnya gagasan sebuah program bermacam-macam sumbernya, dari membaca maupun menemukan suatu permasalahan yang menarik, menyaksikan suatu kejadian unik atau langka dan terangsang oleh suatu peristiwa yang terjadi di sekeliling. Gagasan ini kemudian dikonkritkan menjadi sebuah tema. Tema yang dipilih adalah demam berdarah yang idenya bersumber dari kasus demam berdarah yang sedang mewabah dan pernah ditayangkan dalam tv komunitas di PT. Mattel Indonesia. Pada tahun-tahun sebelumnya tema demam berdarah juga pernah ditayangkan dalam format informasi kesehatan tetapi dalam tayangannya hanya menampilkan pernyataan dokter mengenai apa dan bagaimana pencegahan demam berdarah. Tema demam berdarah akan diangkat lagi, namun ditawarkan dalam kemasan dan format tayangan yang berbeda, yaitu feature kesehatan.

Pengertian Feature adalah merupakan bagian dari dokumenter yaitu suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema yang diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis serta disajikan dalam beberapa format. Setelah menentukan pokok permasalahan, yaitu demam berdarah, penulis skenario melakukan riset mengenai tema demam berdarah yang akan dibahas. Riset pertama telah dilakukan dengan cara yang paling sederhana yaitu mewawancarai beberapa masyarakat terhadap topik yang akan diangkat. Dalam hal ini sasaran riset adalah beberapa teman dan khalayak masyarakat mengenai hal apa yang ingin diketahui tentang demam berdarah.

Riset kedua adalah mengumpulkan data-data dari artikel koran, *browsing internet* dan berdialog langsung dengan dokter tentang demam berdarah. Data-data yang telah dikumpulkan dituangkan dalam bentuk kerangka pikiran yang digunakan penulis skenario untuk menyusun suatu sinopsis. Seperti diuraikan Fred Wibowo:

“... Seperti pada umumnya naskah program TV, naskah program feature memerlukan suatu uraian gagasan ringkas atau kerangka pemikiran. Sinopsis ini memudahkan penulis naskah mengontrol tema dan membatasi permasalahan”.⁹

Sinopsis tersebut dijadikan sebuah kerangka treatment, kemudian dibuat treatment yang tepat serta cukup rinci untuk dijadikan pedoman saat pengambilan gambar.

a. Objek Penciptaan

Demam Berdarah disebabkan oleh virus yang dibawa oleh nyamuk *Aedes Aegypti* betina, yang menyukai genangan air sebagai media bertelurnya. Sering terjadinya banjir di daerah Jakarta mengakibatkan wabah demam berdarah semakin subur. Demam berdarah yang selalu mewabah dalam setiap tahun ini akan ditayangkan di TV, komunitas PT..Mattel dan Masyarakat Umum, mengingatkan masyarakat untuk selalu waspada terutama menjelang musim penghujan. Tayangan dimulai dengan menunjukkan banjir yang banyak terjadi di beberapa tempat, ditambah animasi grafik korban demam berdarah yang menunjukkan jumlah korban meninggal dari tahun ke tahun. Menyusul kemudian *vox pop* masyarakat tentang demam berdarah, wawancara dengan petugas penyemprot nyamuk kemudian *vox pop* pedagang tanaman

⁹ opcit. Dasar-dasar Produksi Program Televisi, p.-127.

zodia tentang trend dan larisnya tanaman yang dianggap bisa mengusir nyamuk demam berdarah tersebut. Hal ini dirasa menarik untuk memancing keingintahuan penonton terhadap adegan berikutnya.

Mengusir nyamuk secara tepat dan ramah lingkungan dengan menanam beberapa tanaman yang berpotensi mengusir nyamuk seperti sereh, pohon zodia maupun lavender yang belakangan ini menjadi trend. Feature ini menawarkan gaya hidup sehat pada pemirsa yaitu cara mengusir nyamuk dengan menanam tanaman yang ramah lingkungan.

Kewaspadaan akan kemungkinan demam berdarah perlu ditingkatkan terutama terutama menjelang musim hujan yang biasa terjadi pada bulan Desember hingga April.

b. Tahapan Penciptaan

Proses munculnya gagasan dari penulis skenario bermacam-macam caranya, seperti membaca, menemukan suatu permasalahan yang menarik. Menyaksikan wabah demam berdarah yang terjadi tiap musim hujan, menimbulkan gagasan bagi penulis skenario untuk menjadikan sebuah tayangan feature. Menurut Fred Wibowo, gagasan ini kemudian dikonkritkan menjadi suatu tema.

"...Setelah tema pasti, kemudian pencipta dokumenter menjalankan riset untuk mencari bahan-bahan yang diperlukan program dokumenternya. Riset meliputi riset kepustakaan, riset lapangan dan konsultasi-konsultasi dengan otoritas yang ahli mengenai tema itu".¹⁰

¹⁰ Fred Wibowo, Dasar-Dasar Produksi Program Televisi, Grasindo Jakarta 1997, p-100

Dalam Pembuatan Feature ” Waspada, Demam Berdarah Datang Lagi” Penulisan skenario dan tahapan pembuatan naskah mengacu pada *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi, Fred Wibowo*. Tahapan Produksi mengikuti tahapan yang digunakan pada produksi program dokumenter karena program Feature merupakan bagian dari dokumenter. Tahapan pertama adalah menentukan tema. Tema yang dipilih adalah Demam Berdarah, Tahapan kedua adalah melakukan riset sederhana dengan mewawancarai narasumber (dokter) yang pernah menangani Demam Berdarah, wawancara dengan orang-orang dekat mengenai hal apa yang telah diketahui dan ingin mereka ketahui tentang Demam Berdarah, kemudian mengumpulkan data dengan *browsing* di *internet* mengenai wabah ini dan mengumpulkan artikel dari media massa mengenai wabah demam berdarah.

Tahapan ketiga setelah riset sederhana tersebut kemudian menetapkan tesis, yaitu menyusun bahan mengenai Demam Berdarah dan diuraikan melalui gagasan ringkas atau kerangka pemikiran (sinopsis). Kerangka berikut merupakan kerangka gagasan yang disusun berdasarkan perolehan data dari riset pertama. Kerangka pemikiran tersebut kemudian dibuat treatment yang merupakan tahapan keempat, setelah team melihat treatment diatas, mempelajarinya dalam pengambilan gambar dan selanjutnya tahapan kelima adalah Produksi atau pengambilan gambar yang berpegang pada treatment. Tahapan keenam adalah membuat seleksi terhadap visual yang diperoleh, baru kemudian dilakukan editing off line. Dari hasil editing off line memasuki tahapan ketujuh adalah hasil editing off line ditulis dalam naskah. *Fred*

Wibowo menuturkan bahwa Naskah lengkap yang berisi susunan gambar dan narasi disebut *editing script*. Berdasarkan *editing script* memasuki tahapan kedelapan yaitu *editing on line* yang merupakan editing final penulis skenario. Tahapan kedelapan adalah *editing on line*. Selanjutnya tahapan kesembilan adalah mixing, pada tahap terakhir ini yang dilakukan adalah mencampur ilustrasi musik dan narasi di tempat yang direncanakan. Tanggungjawab penulis skenario pada tahap ini meliputi *script editing*, mengisi stok gambar yang ada dengan narasi yang sesuai.

2. Alat dan Bahan

Peralatan dan Bahan yang digunakan adalah:

1. DV Sony Camera 1000 DX
2. Mini DV Panasonic NV-DS28
3. Panasonoc MD 10000
4. Tripod
5. Microphone Wireless Shure (Clip On)
6. Microphone kabel
7. Komputer Editing
8. CD Lagu Yanni
9. CD Lagu Dewa Budjana album gitarku
10. Potongan / Kliping Berita koran mengenai demam Berdarah

d. Jadwal

Jadwal Pengambilan gambar direncanakan 15-17 Maret 2006

Proses Animasi Januari- Februari 2006

Proses Editing 24 – 30 Maret 2006

Editing Off Line 27- 30 Maret 2006

Mixing Audio 29- 30 Maret Maret 2006



d. Jadwal

Jadwal Pengambilan gambar direncanakan 15-17 Maret 2006

Proses Animasi Januari- Febuari 2006

Proses Editing 24 – 30 Maret 2006

Editing Off Line 27- 30 Maret 2006

Mixing Audio 29- 30 Maret Maret 2006

