

JURNAL
ANALISIS ISI KEMUNCULAN UNSUR DRAMATIK PADA PROGRAM
ACARA LINTAS IMAJI NET TV

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh:

Handri Saputra
NIM: 1210616032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2017

ANALISIS ISI KEMUNCULAN UNSUR DRAMATIK PADA PROGRAM ACARA LINTAS IMAJI NET TV

Oleh : Handri Saputra (1210616032)

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Analisis Isi Kemunculan Unsur Dramatik Pada Program Lintas Imaji NET TV” bertujuan untuk mengetahui letak kemunculan dramatik pada setiap struktur dramatik dalam menciptakan dramatisasi pada Program Lintas Imaji. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dengan pemaparan deskriptif sebagai upaya mendeskripsikan data yang diperoleh dalam bentuk kata-kata dan berupa tabel data kemunculan unsur dramatik secara detail sehingga pada akhirnya akan membentuk sebuah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan *sample* sebanyak 6 episode dengan menggunakan *random sampling* yaitu pemilihan episode secara acak karena semua objek dianggap sama.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa kemunculan dramatik dalam program Lintas Imaji mampu membangun dramatisasi di setiap eksperimennya. Dramatik terbentuk dari respon tokoh *protagonis* ketika eksperimen sedang berlangsung. Unsur dramatik yang muncul pada program Lintas Imaji ini yaitu *suspense*, takut, *surprise*, sedih dan senang.

Kata Kunci : Kualitatif, Kuantitatif *Sample*, Dramatik

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Televisi adalah salah satu media massa berkarakteristik audiovisual memberikan informasi kepada khalayak luas dengan berbagai program televisi yang diproduksi untuk disampaikan ke penikmat tayangan program televisi. Morrisan dalam buku Manajemen Media Penyiaran menjelaskan program acara dikelompokkan menjadi dua bagian besar berdasarkan jenisnya yaitu, program informasi (berita) dan program hiburan (*entertainment*) (Morrisan, 2011: 218). Adapun pengertiannya, yaitu :

Program informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak audien (Morrisan, 2011: 218), sedangkan program hiburan adalah segala bentuk siaran

yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan dan program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (*game*), musik, dan pertunjukan (Morrisan, 2011: 223).

Program pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan (*performance*) seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun di luar studio (Morrisan, 2011: 229) dan program pertunjukan merupakan salah satu jenis program alternatif masyarakat dalam mencari hiburan di televisi. Program jenis ini biasanya menampilkan sesuatu yang berupa atraksi atau untuk membuat kagum kepada penonton sehingga penonton dapat terhibur dengan tayangan yang disajikan tersebut.

Programer harus menentukan elemen-elemen atau hal-hal apa saja yang harus dimasukkan ke dalam program sesuai dengan target dan jenis daya tarik yang ditentukan (Morissan, 2005:129). Kreativitas penciptaan program televisi berkembang seiring dengan kebutuhan penonton. Penonton menginginkan hal yang baru dan konsep yang segar terutama dalam program hiburan. Di Indonesia banyak program jenis hiburan mulai dari drama, permainan, musik hingga pertunjukan. Semua program menampilkan kreativitas serta ciri-ciri khas dari program yang ditampilkan. Menyajikan program acara dengan peningkatan kualitas secara konten dan teknis baik berupa sinematik visual dengan kamera, penataan lampu, audio, editing dan lain-lainnya. Aspek editing bersama pergerakan kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film (Pratista, 2008:123). Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa editing dan sinematografi berperan penting dalam sebuah penyampaian pesan atau penuturan cerita kepada penikmat audiovisual, program acara selalu berkaitan dengan penyajian konten cerita, cerita yang baik untuk difilmkan haruslah cerita dramatik (*dramatic story*), yakni cerita yang mengandung unsur dramatik (Misbach, 2006:18), artinya membuat sesuatu menjadi menegangkan, menakutkan, menyedihkan dan sebagainya (Misbach, 2006:95).

Salah satu stasiun televisi yang menyajikan program pertunjukan adalah NET TV, NET TV merupakan stasiun televisi swasta yang baru mengudara sejak 26 Mei 2013. Walau terbilang baru NET TV mampu bersaing dengan stasiun

televisi swasta dalam menghasilkan program-program yang menarik menghibur serta mengedukasi setiap penontonnya.

Banyaknya stasiun televisi swasta di Indonesia, menciptakan beragam pula program yang diproduksi, Lintas Imaji salah satunya, program ini merupakan program jenis hiburan dengan mempertunjukkan sesuatu hal yang terkadang tak terpikir oleh manusia. Lintas Imaji satu dari sekian program unggulan dari NET TV program yang dibawa oleh Romy Rafael dimana sang Master Hipnotis akan mengajak penonton melintasi imajinasi dan pikiran disertai dengan penjelasan fakta ilmiah mengenai aksi yang telah dilakukan sebelumnya bersama para bintang tamu. Setiap episode-nya selalu menampilkan bintang tamu yang berbeda-beda dengan aksi-aksi yang berbeda pula.

Lintas Imaji yang ditayangkan oleh NET TV pada periode 22 September 2014 – 12 Desember 2015 dijadikan sebagai objek penelitian mengenai analisis isi kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji. Program ini dipilih karena memiliki penyajian visual secara editing yang berbeda yang mempengaruhi konten secara cerita serta menarik untuk diteliti.

Selain konten yang berbeda dari program televisi kebanyakan, program ini disajikan dengan teknik sinematografi yang berbeda seperti penggunaan *split screen*. Dalam buku Memahami Film karya Himawan, *split screen* merupakan teknik yang memungkinkan sebuah shot menyajikan beberapa gambar sekaligus dengan *frame*-nya masing-masing. *Split Screen* pada program Lintas Imaji mendominasi secara visual dan mempengaruhi secara emosional yang ingin disampaikan kepada penonton.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan timbul ketertarikan untuk meneliti kemunculan unsur dramatik yang dibangun pada program Lintas Imaji. Bagaimana dramatik ditampilkan pada program Lintas Imaji dan teknik editing yang digunakan tak hanya sebagai pendukung visual secara sinematik namun juga mempengaruhi tingkat dramatisasi dari program tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, agar dalam penelitian tidak melebar luas dalam pembahasannya, maka dibuatlah rumusan-rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan pada penelitian ini, yaitu :

1. Berapa banyak kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji NET TV ?
2. Bagaimana kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji NET TV ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Mengetahui banyaknya kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji NET TV ?
2. Menganalisis kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji NET TV ?

D. Manfaat Penelitian

Pada setiap penelitian pasti mempunyai manfaat praktis dan manfaat teoritis. Pada penelitian ini manfaat teoritis diwujudkan sebagai penerapan atas pengetahuan dan teori mengenai editing dan naskah di bidang akademis. Penelitian ini menjadi bukti bahwa teori yang sudah dirumuskan benar-benar digunakan dengan baik. Di samping itu, manfaat praktis yang tercipta adalah, diharapkan penelitian ini dapat membuka wawasan baru baik dalam pengembangan ide penciptaan program televisi ataupun dalam ranah pengkajian. Selain itu, para pembaca juga mempunyai referensi baru dalam memilih tayangan yang bermanfaat untuk ditonton.

E. Landasan Teori

A. Editing

Secara sederhana editing adalah proses memotong, mengasah dan menyunting gambar untuk menjadi satu kesatuan cerita yang berkesinambungan. Tentunya penyuntingan film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot* dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata-ulang) kembali potongan-potongan gambar yang diambil

oleh juru kamera. Menyunting film adalah menyusun gambar-gambar untuk menimbulkan tekanan dramatik dari cerita yang disajikan.

succeeded in building up in the minds of his audience an association of ideas welded with such logic and charged with such emotional momentum that its truth was not questioned (Crittenden,1995:3).

Bahwa dalam proses editing tidak hanya menyatukan gambar melainkan membangun emosi penonton sehingga tayangan yang disajikan menjadi menarik secara visual dan penuturan cerita.

Cutting dan *switching* merupakan peristilahan dalam dunia editing. Dalam buku Produksi Acara Televisi karya Darwanto menjelaskan tentang *cutting* dan *switching* adalah suatu cara untuk memilih gambar yang diperkirakan cukup menarik bagi penonton. Dengan demikian gambar yang diudarkan dipilih dengan menggunakan teknik *switching*, artinya teknik *switching* merupakan suatu teknik perpindahan gambar, yang ditinjau dari pelaksanaannya, sedangkan kalau ditinjau dari segi produksi disebut *cutting*. (Darwanto,1994:132-133).

Khusus untuk masalah *cutting*, kalau ditinjau dari pedoman dasarnya, bertujuan untuk :

1. Memperlihatkan apa yang ingin dilihat penonton
2. Menyenangkan khalayak penonton
3. Agar mempunyai daya tarik bagi penonton (Darwanto,1994:137).

Bila dilihat dari penjelasan di atas, stasiun televisi dipaksa untuk dapat memuaskan penonton dalam setiap tayangan yang disajikan. Untuk mendapatkan hasil *cutting* yang baik, terdapat beberapa faktor yang perlu mendapatkan perhatian, misalnya gerakan dalam gambar, reaksi dari artis yang dapat dipergunakan sebagai *cue cutting* (Darwanto,1994:137). Hubungan antara pembuat karya dan penonton sangatlah penting, Roger Crittenden dalam bukunya berjudul *Film and Video Editing* menarik kesimpulan sebagai berikut :

The psychology of film language is constantly being modified by the interactions between film-makers and audience. Consider, for instance, the reaction shot. Reaction is perhaps the most basic tool of dramatic construction, without which all narrative lacks its essential driving force (Crittenden,1995:90).

Beberapa cara untuk meningkatkan dramatik melalui *cutting* dan *reaction* menurut Crittenden dalam buku *Film and Video Editing (Second Edition)*, yaitu :

- a. *The camera can pan to the reaction*
- b. *The camera can track or zoom in or out include the reaction*
- c. *Focus can be changed to emphasize the reaction*
- d. *The protagonist can turn or move in shot to include or reveal the reaction*
- e. *The person reacting can turn or move into shot for the reaction.*
- f. *The reaction can be given in dialogue out of the shot, while the camera remains on the protagonist*
- g. *Conversely the build-up to the reaction can all be taken on the character from whom that reaction is expected*
- h. *The provocation and reaction can be represented by the way a 'neutral' observer responds to the whole interaction* (Crittenden,1995:90-91).

B. Unsur Dramatik

Menurut Misbach dalam buku Teknik Menulis Skenario Film Cerita dramatisasi terhadap sesuatu adalah dengan membuat sesuatu itu berada pada situasi dramatik. Yakni kalau situasi itu memiliki unsur dramatik. Unsur-unsur dramatik menurut Misbach yaitu :

- a. *Suspence/Tegang*

Ketegangan dapat terjadi jika tokoh protagonis dihadapkan pada sebuah keraguan, apakah bisa melampaui hambatan atau tidak melampaui hambatan dan kalau gagal ada resiko bahaya. Umumnya, unsur ini banyak terdapat pada film-film superhero.

Lutters menjelaskan *suspence* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi sehingga tokoh menebak-nebak apa yang akan terjadi atau merasa harap harap cemas akan peristiwa yang akan dihadapi (Lutters,2010:101). Unsur *suspence* biasanya digunakan untuk mengikat dan mempertahankan penonton, karena efek yang ditimbulkan adalah sebuah ketegangan, membuat perhatian penonton menjadi lebih tinggi terhadap adegan atau aksi yang berlangsung.

Kecemasan membuat orang menduga-duga apa yang akan terjadi baik atau buruknya sebuah peristiwa. Dugaan itu sendiri pada dasarnya tidak menyenangkan, dugaan itu bertentangan dengan hasrat kita untuk menjadi orang yang bahagia dan riang, sering sekali orang yang mengalami kecemasan mencoba menghindari situasi tersebut karena kecemasan menimbulkan efek tegang/*suspence* (George,2013:117-121).

b. Takut

Rasa takut tidak sama dengan *suspence*. Rasa takut muncul ketika melihat Protagonis terikat di rel kereta api, sementara diperlihatkan ada kereta sedang datang dari kejauhan. Maka penonton merasa takut menghadapi tergilasnya tokoh yang telah disamakan (identifikasi) sebagai dirinya.

c. *Surprise*

Rasa *surprise* kalau yang terjadi di luar dugaan. Unsur terpenting dalam terbentuknya dampak *surprise* adalah adanya unsur “duga”. Besar kecilnya nilai dampak *surprise* tergantung dari tingkat keyakinan penonton atas bagaimana sesuatu itu seharusnya itu terjadi.

Terkadang kita sulit membedakan terkejut dengan kaget, keduanya memiliki emosi hampir sama hanya saja itu tergantung dari apa mereka mengekspresikannya hal tersebut. Menurut Ekman ekspresi kaget itu berbeda dengan terkejut, Ekman mencoba menganalogikan ada orang yang menembakkan pistol yang kosong untuk memicu kaget kepada subjek penelitian yang tidak diduga sebelumnya. Mereka dengan secara responsif langsung menutup mata rapat-rapat (jika dalam terkejut mata tetap terbuka lebar), alis mereka direndahkan (pada terkejut alis mata terangkat), dan bibir mereka terentang dengan kuat (pada terkejut rahang terbuka) (Ekman,2010:241-242).

d. Senang, Susah, dan Sedih

Perasaan senang didapat kalau kita mendapatkan apa yang kita sukai atau menghilangkan apa yang tidak kita sukai. Kalau kita tidak mendapatkan apa yang kita inginkan dampaknya belum tentu sedih, tapi susah. Mungkin kesal, Sedih bukan hanya sekedar tidak mendapat atau kehilangan sesuatu, tapi banyak berhubungan dengan sentuhan perasaan dengan yang bisa menimbulkan rasa haru.

C. Emosi

Emosi menyangkut tentang apa yang dirasakan oleh manusia atau yang kita sebut dengan istilah emosional. Emosi menjadi penting nilai nya karena akan mempengaruhi dramatisasi dari sebuah karya tersebut. Efek emosional juga erat dan sulit untuk dipisahkan dari bagian sebuah karya seni khususnya karya audio visual atau tayangan program televisi. Penonton dapat merasa senang, sedih, takut bahkan tegang karena adanya efek emosi yang diperlihatkan oleh tokoh atau cerita.

Menurut George kita akan merasa lega, sebuah sensasi terpecahkan masalah secara menyenangkan yang disebut kegembiraan atau pembebasan atas masalah-masalah yang menekan dan kesenangan dapat dikatakan perasaan senang bila berhasil menyudahi teka-teki silang atau memenangkan sebuah permainan atau olahraga sedangkan menghadapi sebuah masalah tidak menyebabkan kesusahan dan itulah kesusahan. Kesusahan adalah sisi perasaan pada situasi saat itu atau yang sedang dialami dan kesusahan bisa menimbulkan kejengkelan atau kesal, bahkan keterusikan dapat menimbulkan sebuah rasa frustrasi sedangkan sedih adalah kesusahan karena harapan akan perubahan internal dan bersifat kecewa akan sesuatu yang tidak sesuai dengan harapan (George,2013:118-121).

Sedih merupakan bagian dari emosi, sedih timbul dari berbagai macam permasalahan, kita bisa menangis atau sedih bila ditinggalkan seseorang yang kita sayangi, itu adalah tanda halus dari sebuah kesedihan tersebut. Kesedihan atau penderitaan yang sangat kuat akan muncul dan secara tidak sadar terlihat dari bagaimana orang berekspresi, menurut Ekman satu tanda yang sangat kuat dan dapat diandalkan adalah sudut dalam alis matanya. Itu bisa diandalkan karena sedikit orang yang bisa membuat gerakan ini dengan tanpa sengaja, alis mata dengan posisi miring seringkali akan membocorkan kesedihan mereka (Ekman,2008:165). Menurut Ekman air mata tidak lagi unik bagi kesedihan. Air mata bisa juga muncul ketika dalam keadaan sangat senang dan dalam tertawa yang berlebihan, artinya air mata dapat memberikan tanda tidak hanya sebuah kesedihan melainkan mampu memberikan tanda kesenangan atau kebahagiaan tergantung dari apa peristiwa yang terjadi (Ekman,2008:157).

Ekspresi ekspresi ini yang dapat menginformasikan kepada orang lain dengan tanpa harus kita memberitahu apa yang sedang kita rasakan. Ada berbagai ciri yang dapat kita perhatikan lagi dari orang yang merasa sedih atau kesedihan, menurut Ekman orang yang merasa sedih alis mata menjadi tanda yang sangat dipercaya untuk menandai kesedihan, sudut bibir yang ditekuk kebawah, ini adalah tanda lain kesedihan yang sangat halus atau bisa terjadi ketika orang tersebut mencoba membatasi seberapa banyak kesedihan yang mereka tampilkan (Ekman,2008:172-173). Sedangkan orang merasa senang atau bahagia mereka cenderung memiliki ciri ciri pipinya menjadi lebih tinggi, garis luar pipinya pun berubah dan alis matanya agak bergerak kebawah dan bila alis mata dan mata menutupi lipatan (kulit antara pelupuk mata dan alis mata) yang ditekan kebawah oleh otot yang menggerakkan mata adalah senyum kesenangan yang lebar (Ekman,2008:322-323).

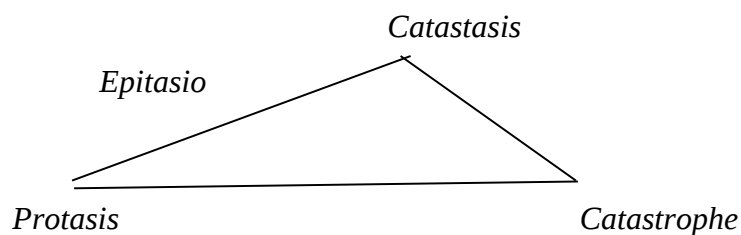
Ekspresi menjadi kunci di mana kita mengetahui emosi apa yang sedang dirasakan oleh orang lain, Ekman menjelaskan ekspresi emosional itu tidak dapat disadari, ekspresi itu mulai nampak, bahkan ketika kita tidak menginginkannya. Kita bisa menyembunyikan, akan tetapi tidak selalu bisa benar benar menyembunyikannya, jika kita mampu mengurangi ekspresi emosional tersebut, sehingga tidak ada jejaknya dalam suara, wajah atau tubuh, maka kita harus mengakui ekspresi yang selama ini kita tampilkan tidak bisa dipercaya dengan kata kata yang kita bicarakan (Ekman,2008:155).

D. Struktur Dramatik

Dalam pemaparan kisah-kisah dramatik ke dalam plot yang merupakan kerangka, dimanifestasikan dalam perwatakan yang diolah menjadi suatu rangkaian cerita, dimana cerita terdiri dari adegan-adegan yang di dalamnya terdapat karakter, dialog, tindakan, insiden dan sebagainya. Penataan plot harus terstruktur sehingga dramatik tinggi dicapai tepat pada saat klimaks, tidak terhenti ditengah atau menurun sebelum mencapai puncaknya. Ada beberapa pola struktur tangga dramatik yang biasa digunakan namun kebanyakan struktur tersebut hampir memiliki unsur-unsur yang sama yaitu paparan, komplikasi, klimaks, resolusi (penyelesaian) atau kesimpulan (Joseph M, 1992: 35).

Tangga dramatik menurut Aristoteles terbagi atas empat tahap meliputi, *protasis* yang merupakan permulaan dimana mulai dijelaskan peran motif dan lakon, *epitasio* merupakan jalinan kejadian, *catastasis* merupakan puncak laku di mana peristiwa mencapai titik klimaks, *catastrophe* adalah penutupan (Harymawan,1993:18).

Struktur 3 babak yang digunakan menurut Aristoteles :



Gambar 3.1 Tangga Dramatik Aristoteles menurut Harymawan

Dari beberapa penjelasan tentang struktur dramatik di atas, teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori struktur dramatik Aristoteles pad buku ‘‘Dramaturgi’’ karangan RMA. Harymawan yaitu :

1. *Protasis* adalah tahapan yang berisi permulaan, dijelaskan peran dan motif lakon.
 2. *Epitasio* adalah tahapan yang berisi jalinan kejadian, mulai timbulnya masalah yang ada.
 3. *Catastasis* adalah puncak masalah atau klimaks
 4. *Catastrophe* adalah penyelesaian masalah atau penutupan cerita.
- (Harymawan,1993:19).

Untuk mencapai penanjakan yang mencukupi kebutuhan dramatik diperlukan unsur seperti konflik, ketegangan rasa takut, kengerian, rasa seram, *surprise*, senang, susah dan sedih (Misbach,2006: 95-104). Namun pada penelitian analisis kemunculan unsur dramatik yang digunakan hanya *suspence*/ tegang, takut, *surprise*, senang, susah dan sedih.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran antara metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam angka dan dianalisis dengan teknik statistik (Sangadji, 2010: 26) metode ini tujuannya untuk melihat prosentase kemunculan unsur dramatik yang digunakan. Setelahnya dilakukan proses kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik (Sangadji, 2010: 26).

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah program Lintas Imaji yang ditayangkan setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 22:30 WIB. Program Lintas Imaji merupakan jenis program hiburan pertunjukan, program Lintas Imaji dibawakan oleh sang Master Hipnotis (Romy Rafael), Lintas Imaji akan mengajak penonton melintasi imajinasi dan pikiran disertai dengan penjelasan fakta ilmiah mengenai aksi yang telah dilakukan sebelumnya bersama para bintang tamu.

Lintas Imaji terdiri dari 3 segmen acara, semua segmen memiliki konsep yang sama yaitu mempertunjukan aksi dari pembawa acara namun yang membedakan setiap segmennya adalah berbedanya bintang tamu yang dihadirkan dan hasil akhir dari sebuah pertunjukan selalu diberikan ilustrasi berupa video sebagai penjelasan dari apa yang telah ditampilkan sehingga bintang tamu dan pemirsa di rumah memahami bagaimana proses tersebut bisa terjadi.

Pada penelitian ini mengambil sampel program pada periode 22 September 2014 – 12 Desember 2015 yang dirilis oleh situs resmi NET TV, episode yang telah dirilis sesuai dengan periode tersebut berjumlah 22 episode. Dari populasi tersebut diambil sampel penelitian dengan menggunakan teknik Sampel *Random*, menurut Sangadji dalam buku Metodologi Penelitian Sampel *Random* merupakan teknik sampling di mana peneliti melakukan pengambilan sampel dengan mencampur subyek di dalam populasi sehingga semua subyek dianggap sama.

Dari jumlah 22 episode yang ada sejak periode 22 September – 12 Desember 2015, sampel yang akan diteliti antara 10-15% atau 20-25 % atau lebih (Sangadji, 2010:179). Mengacu pada teori Sangadji, 25 % dari 22 episode adalah

5.5 dibulatkan menjadi 6 episode yang dipilih secara random, sehingga di dapatkan episode yang akan dilakukan penelitian, yaitu episode pada 11 Oktober 2014, episode pada 1 November 2014, episode pada 8 Februari 2015, episode pada 15 Februari 2015, episode pada 1 Maret 2015 dan episode pada 11 Oktober 2015.

2. Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data dapat dilakukan dengan berbagai cara yang akan digunakan untuk pengamatan, antara lain :

a. Mencari Rekaman Video

Dokumentasi yakni dengan merekam objek penelitian yang tayang di televisi kemudian akan diamati. Mencari rekaman video karena beberapa episode sudah tidak ditayangkan di televisi

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung kepada suatu objek yang akan diteliti yaitu pada hal ini adalah program lintas Imaji pada periode 22 September 2014 -22 Desember 2015

c. Studi Pustaka

Yaitu sebuah teknik pengumpulan data dengan memakai literatur-literatur dari berbagai sumber seperti buku-buku yang relevan, artikel, makalah, hasil skripsi terdahulu yang pernah membahas masalah editing dan tangga dramatik suatu program, jurnal, maupun dari internet yang berhubungan dengan topik penelitian yang penulis angkat. Berbagai bahan yang terkumpul ini merupakan data-data sekunder yang nantinya dipergunakan sebagai kelengkapan data primer sehingga mendapatkan teori yang mendukung analisis.

3. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, analisa data dilakukan dengan menggunakan data data sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode campuran antara metode kuantitatif dan kualitatif. Metode ini tujuannya untuk melihat prosentase kemunculan unsur dramatik yang digunakan. Setelahnya dilakukan proses kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya

dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik (Sangadji, 2010: 26). Proses kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah mendeskripsikan fungsi unsur dramatik yang ada. Penelitian ini menganalisis program Lintas Imaji pada NET TV mengenai kemunculan unsur dramatik yang terdapat pada setiap struktur dramatik cerita dan menyajikan pembahasan dan kesimpulannya dengan data yang diperoleh.

Tujuan dari penelitian ini adalah melihat kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji. Pada setiap episodenya dramatik diperlihatkan dengan cara teknik berbeda dan itu selalu muncul dan menjadi daya tarik tersendiri secara visual yang ditampilkan. Analisis data pertama dimulai dengan mendeskriptifkan secara struktur dramatik agar mengetahui rangkaian ceritanya dan mendeskriptifkan sesuai dengan hasil data tabel kemunculan unsur dramatik dengan teori-teori unsur dramatik dari Misbach.

Berdasarkan data tabel tersebut akan terlihat bagaimana dramatik diterapkan pada sebuah program. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kemunculan dramatik pada program Lintas Imaji dalam mendukung dramatisasi dari program tersebut.

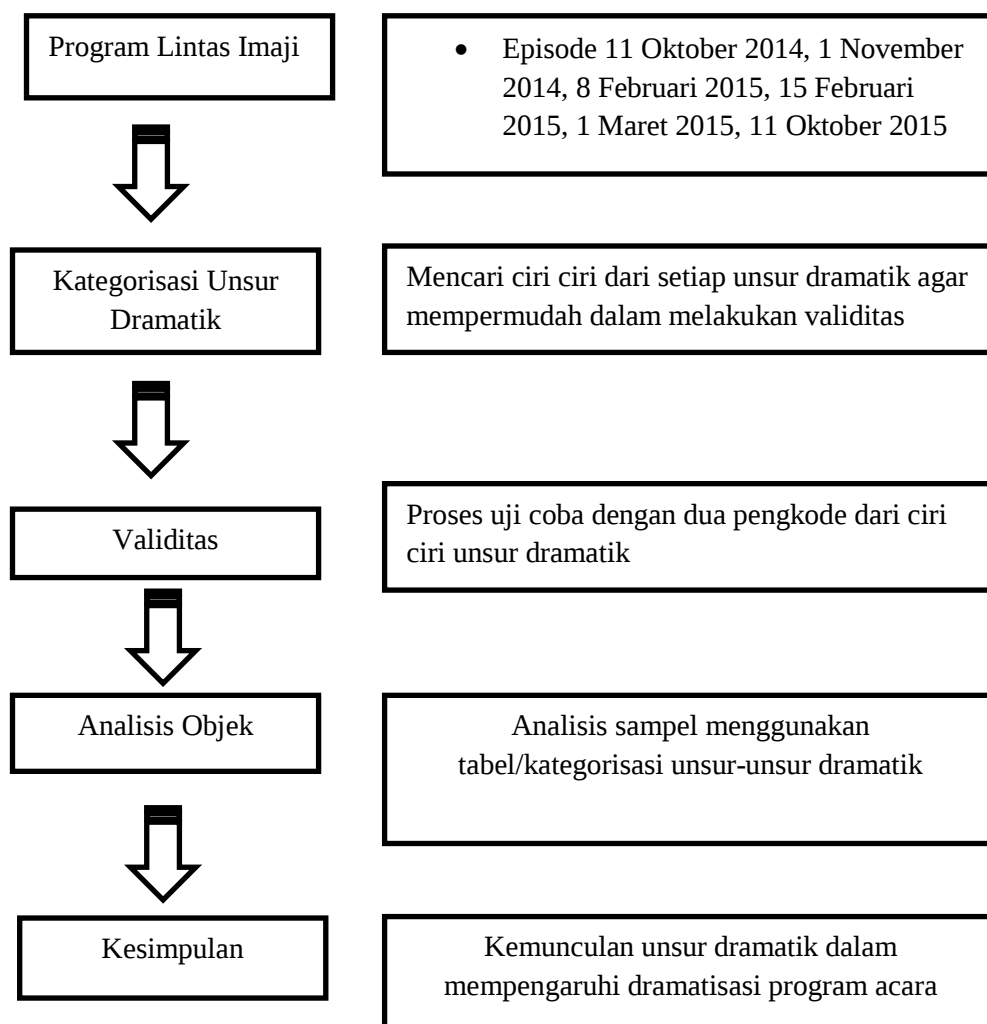
4. Validitas

Untuk mengurangi keraguan obyektivitas dari peneliti dalam hal pengkodean , serta menguatkan kesahihan maka dalam penelitian ini dilakukan semacam proses uji coba kepada dua pengkode lainnya. Uji coba merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pengembangan instrumen, karena dari uji coba inilah diketahui informasi mengenai mutu instrumen yang dikembangkan itu (Suryabrata,2003: 55-56). Sampel pengkode diambil dari seluruh objek program Lintas Imaji yang di teliti. Materi uji coba yang dilakukan sama dengan obyek penelitian, yaitu tetap dalam kategori program Lintas Imaji dengan bentuk tabel yang sama yaitu ciri-ciri unsur dramatik. Hasil tampilan data berupa tabel ini dilakukan dengan mengamati tayangan program Lintas Imaji yang direkam.

- a. Membuat lembar koding dalam bentuk tabel yang terdiri dari dua kategori unsur-unsur dramatik dan tangga dramatik.
- b. Uji kategori koding dengan proses uji coba kepada dua pengkode lain.
- c. Mengumpulkan data atau proses pengkodean.

5. Skema Penelitian

Skema penelitian pada penelitian ini berisi bagan-bagan gambaran hubungan antara variabel penelitian beserta analisisnya. Bagan tersebut sebagai berikut :



Gambar 2.1 Diagram Skema Penelitian Kemunculan Unsur-Unsur Dramatik

I. PEMBAHASAN

A. Desain Penelitian

Setelah menonton dan mengamati program Lintas Imaji yang ditayangkan oleh NET TV sejak tahun 2015, mulai melakukan pengumpulan data dengan cara mengunduh dari situs resmi NET TV. Lintas Imaji yang diambil sampel juga dipertimbangkan materinya yang sesuai dengan pokok pembahasan yang akan diteliti. Untuk membatasi hasil penelitian dari sekian banyak episode yang diproduksi dan ditayangkan di televisi agar pembahasan tidak terlalu luas. Maka sampel video yang diteliti sebanyak 6 episode pada periode 22 September 2014 – 12 Desember 2015 yang telah dirilis secara resmi di situs NET TV. Ada 2 pokok pembahasan dalam penelitian ini, yakni :

1. Mengetahui banyaknya jumlah kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji NET TV ?
2. Menganalisis kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji NET TV ?

Sesuai dengan apa yang telah dijabarkan di dalam metode analisis penelitian, data diteliti dengan cara mencari kemunculan unsur dramatik menggunakan tabel klasifikasi ciri ciri dramatik dengan teori-teori unsur dramatik dari Misbach lalu mendeskriptifkan hasil penelitian tersebut. Analisis data tersebut dari hasil penelitian mengklasifikasikan objek maka akan terlihat bagaimana kemunculan unsur dramatik tercipta mampu mendukung dramatisasi dari sebuah program Lintas Imaji. Berikut skema dan contoh tabel unsur unsur dramatik yang digunakan untuk penelitian ini sebagai berikut :

B. Validitas dan Data Tabel Hasil Penelitian

Sebelum memasuki tahap analisis data, untuk mengurangi keraguan objektivitas kategori-kategori yang ada maka dilakukan proses validitas kepada dua pengkode lainnya. Karakteristik objek uji coba ini sama dengan karakteristik objek penelitian dengan cara menggunakan program yang sama yaitu Lintas Imaji. Pengkode 1 dan Pengkode 2 merupakan sarjana yang memiliki ilmu di bidang pertelevisian. Episode program yang diambil oleh para pengkode adalah Lintas Imaji, dengan menggunakan tabel yang sama yaitu tabel unsur dramatik dari teori

Misbach. Namun dalam penelitian ini data yang akan ditampilkan adalah berupa tabel hasil analisa dari peneliti agar mempermudah pembaca dalam melihat hasil penelitian ini.

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Episode 11 Oktober 2014

Unsur Unsur Dramatik					
<i>Suspense</i>	Takut	<i>Surprise</i>	Senang	Susah	Sedih
8	1	4	2	-	-

Dari data tabel 2.1 di atas ditemukan kemunculan unsur dramatik pada episode 11 Oktober 2014 dan data yang dihasilkan terdapat 8 unsur *suspense*, 1 takut, 4 *surprise* dan 2 senang. Pada episode ini tidak ditemukan unsur dramatik dari susah dan sedih.

Tabel 2.2 Hasil Penelitian Episode 1 November 2014

Unsur Unsur Dramatik					
<i>Suspense</i>	Takut	<i>Surprise</i>	Senang	Susah	Sedih
7	2	3	1	-	-

Dari data tabel 2.2 di atas ditemukan kemunculan unsur dramatik pada episode 1 November 2014 dan data yang dihasilkan terdapat 7 unsur *suspense*, 2 takut, 3 *surprise* dan 1 senang. Pada episode ini tidak ditemukan unsur dramatik dari susah dan sedih.

Tabel 2.3 Hasil Penelitian Episode 8 Februari 2015

Unsur Unsur Dramatik					
<i>Suspense</i>	Takut	<i>Surprise</i>	Senang	Susah	Sedih
5	-	6	8	-	-

Dari data tabel 2.3 di atas ditemukan kemunculan unsur dramatik pada episode 8 Februari 2015 dan data yang dihasilkan terdapat 5 unsur *suspense*, 6 *surprise* dan 8 senang. Pada episode ini tidak ditemukan unsur dramatik dari susah, takut dan sedih.

Tabel 2.4 Hasil Penelitian Episode 15 Februari 2015

Unsur Unsur Dramatik					
<i>Suspense</i>	Takut	<i>Surprise</i>	Senang	Susah	Sedih
4	-	6	1	-	-

Dari data tabel 2.4 di atas ditemukan kemunculan unsur dramatik pada episode 15 Februari 2015 dan data yang dihasilkan terdapat 4 unsur *suspense*, 6 *surprise* dan 1 senang. Pada episode ini tidak ditemukan unsur dramatik dari susah, takut dan sedih.

Tabel 2.5 Hasil Penelitian Episode 1 Maret 2015

Unsur Unsur Dramatik					
<i>Suspense</i>	Takut	<i>Surprise</i>	Senang	Susah	Sedih
2	-	6	4	-	1

Dari data tabel 2.5 di atas ditemukan kemunculan unsur dramatik pada episode 1 Maret 2015 dan data yang dihasilkan terdapat 2 unsur *suspense*, 6

surprise, 4 senang dan 1 sedih. Pada episode ini tidak ditemukan unsur dramatik dari takut dan susah.

Tabel 2.6 Hasil Penelitian Episode 11 Oktober 2015

Unsur Unsur Dramatik					
<i>Suspense</i>	Takut	<i>Surprise</i>	Senang	Susah	Sedih
4	1	7	5	-	-

Dari data tabel 2.6 di atas ditemukan kemunculan unsur dramatik pada episode 11 Oktober 2015 dan data yang dihasilkan terdapat 4 unsur *suspense*, 1 takut, 7 *surprise*, dan 5 senang. Pada episode ini tidak ditemukan unsur dramatik dari susah dan sedih.

C. Data Struktur Dramatik dan Analisa Penelitian

Bagian ini akan menunjukkan perolehan data penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati rekaman dan memasukan kategori kategori data unsur dramatik dalam sebuah bentuk tabel. Pada bagian ini juga akan dijelaskan secara rangkaian struktur cerita dan hasil penelitiannya pada setiap episodenya, untuk mempermudah memahami eksperimen yang dilakukan Romy pada episode tersebut.

1) Episode 11 Oktober 2014

a. Eksperimen *Drifting* dengan mata tertutup

Protasis

Pada tahap ini Romy seperti berada di taman dan menyapa kepada penonton dan menjelaskan bagaimana manusia dapat menangkap pesan pesan tersembunyi. Lalu pengenalan selanjutnya langsung kepada bintang tamu yang akan melakukan eksperimen. Menjelaskan profil dari *drifter* Emmanuelle Amandio menggunakan beberapa shot adegan menggunakan pengaman dan mengendarai mobil dan juga tampilan grafis sekilas tentang biodata dan prestasi yang pernah diterima oleh Dio. Romy datang mengampiri Dio dan menanyakan

seputar hobinya sebagai *drifter* dan Romy memanggil Anne yaitu sebagai *partner* Dio yang akan melakukan *drifting*. Anne di adalah teman Romy Rafael dan dia sudah mempelajari berbagai teknik dasar *drifting*.

Epitasio

Pada tahap ini Dio dan Anne diuji kemampuan kepekaannya terhadap pasangannya untuk mampu menebak sebuah teknik yang dipilih oleh Anne. Romy mengeluarkan 36 teknik *drifting*, sebelum melakukan percobaan kedua mata Dio harus ditutup agar tidak mengetahui teknik apa yang dipilih oleh Anne dan pada percobaan ini Dio harus menebak dengan tepat teknik tersebut hanya dengan merasakan melalui tangan Anne. Percobaan pertama dengan wajah yang bingung Anne memilih salah satu mencoba memperlihatkan respon dari masing masing pasangan dengan gambar *close up* bagaimana Dio memikirkan dan mampu menebak teknik yang dipilih oleh Anne. Begitu seterusnya sampai percobaan yang ketiga Dio mampu menebak tanpa ada kesalahan satu pun, ketika dirasa sudah cukup oleh Romy, baru mereka akan melakukan *drifting* sungguhan di area balap.

Catastasis

Pada tahap ini mereka akan melakukan *drifting* namun dengan mata tertutup dari Dio. Beberapa kali Anne meragukan untuk melakukan hal ini dengan memberikan respon wajah yang takut dan menanyakan keyakinan Dio dalam melakukan eksperimen ini. Anne diminta Romy untuk sebagai mata dari Dio dengan cara memegang tangannya pada saat *drifting* dan membayangkan teknik teknik *drifting* agar tersalurkan kedalam pikiran Dio. ketegangan semakin terlihat dari raut wajah Anne ketika memasuki mobil, gambar *close up* Anne memperlihatkan ketegangan itu dan disandingkan dengan gambar mereka berdua saling berpegangan tangan dan mendengarkan instruksi dari Romy.

Pada awalnya mobil berjalan dengan sangat lamban Dio masih dalam penyesuaian, semakin diinjak pedal gas semakin cepat laju dari mobil Dio dan ketakutan dan tegang sangat terlihat dari respon wajah Anne serta teriakan yang dilakukannya. Beberapa teknik *split screen* muncul dan memperlihatkan bagaimana Anne merasa ketakutan dengan memberikan respon ekspresi dan gambar laju

kecepatan mobil, eksperimen selesai sampai Romy menghentikan kendaraan mereka.

Catastrophe

Pada tahap ini Romy menjelaskan bagaimana Dio berhasil melakukan eksperimen dan dengan bantuan grafis video mempermudah penonton memahami cara kerja Romy membantu Dio dalam menyelesaikan eksperimen.

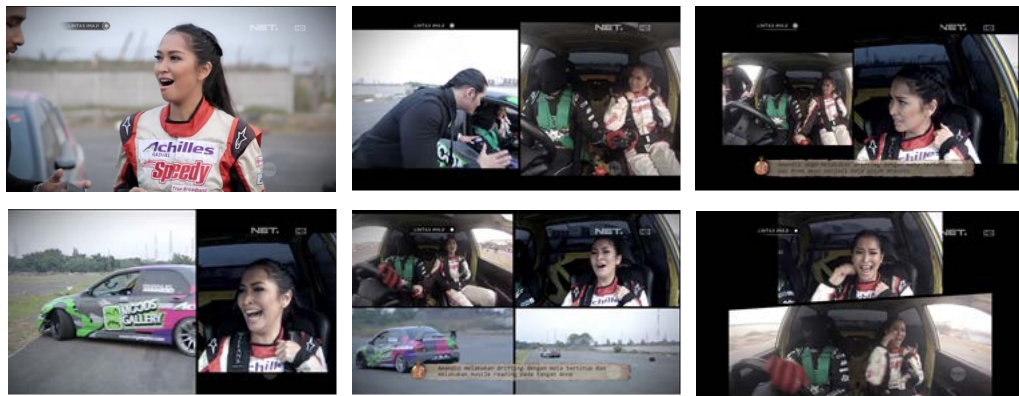
Di atas adalah struktur cerita secara tangga dramatik yang dilakukan pada eksperimen *drifting* dengan mata tertutup. Dari keseluruhan rangkaian cerita ditemukan beberapa kemunculan unsur dramatik *suspense*, *surprise*, takut dan senang yang dibangun pada eksperimen ini.



Gambar 2.1 Eksperimen *Drifting*

Pada gambar 2.1 diperlihatkan kemunculan unsur dramatik takut, *surprise* dan senang. Pada gambar pertama *suspense* terbangun pada tahap *protasis* karena sebuah penjelasan yang dinyatakan oleh Dio. Dio menjelaskan bagaimana resiko yang terjadi saat melakukan *drifting* “bahaya yang dapat terjadi seperti saat melakukan *kit the walk* bisa menabrak beton lalu terbalik terus *so far* sih bisa terbang kalau ada salah satu *service* yang lebih tinggi”. Dramatik *suspense* tercipta karena pada eksperimen ini tokoh yang menjadi objek adalah Anne, melalui penjelasan itu Anne terlihat sangat takut dengan kerutan wajah setelah mendengar penjelasan itu. Anne sudah mencoba membayangkan resiko yang telah dijelaskan oleh Dio. Pada Gambar kedua adalah pada saat Anne dan Dio melakukan eksperimen awal sebelum melakukan *drifting* pada tahap *epitasio*,

di mana pada eksperimen ini Anne dan Dio dilatih kepekaannya terhadap satu sama lain dengan cara mata Dio yang ditutup oleh kain hitam lalu diminta untuk menebak teknik yang dipilih oleh Anne. Pada gambar kedua memperlihatkan bagaimana munculnya dramatik *surprise* dan senang karena pada percobaan pertama Dio berhasil menebak teknik *drifting* apa yang dipilih oleh Anne. Anne terkejut dengan memberikan respon rahang mulut yang terbuka sangat lebar dan mata yang melebar menandakan Anne merasa terkejut akan tebakan Dio yang benar.



Gambar 2.2 Eksperimen Drifting

Pada gambar 2.2 diperlihatkan kemunculan unsur dramatik *surprise* dan *suspense*. Pada gambar pertama ditahap *epitasio* diperlihatkan bagaimana tokoh Anne sebagai objek dalam eksperimen ini terkejut dengan memberikan respon melebarkan rahang mulutnya sebagai tanda terkejut akan melakukan eksperimen *drifting* dengan mata tertutup, karena mendengar penjelasan Romy “agar indera perasa dan *kinesthetic*-nya meningkat saya akan menggunakan ini” sambil mengambil lakban berwarna hitam, koin dan sarung kepala untuk menutup mata Dio. Pada gambar kedua dan ketiga terlihat bagaimana ketegangan sangat terlihat dari raut wajah Anne ini sudah masuk pada tahap *catastasis*, di mana ini adalah pengalamannya pertama dalam melakukan eksperimen *drifting* dengan mata tertutup, dengan sangat serius dan fokus Anne mencoba memahami instruksi yang diberikan oleh Romy. Anne diminta oleh Romy untuk memfokuskan pikirannya kepada lintasan dan genggamannya ditangan Dio, agar apa yang dilihat oleh Anne

mampu ditransferkan kepada pikiran Dio karena Anne diminta untuk menjadi mata dari Dio dalam eksperimen ini. Gambar keempat, kelima dan keenam masih dalam tahap *catastasis* adalah di mana ketegangan itu sangat jauh lebih terlihat ketika mobil berjalan lalu ekspresi Anne mencoba dipertegas dengan menggunakan teknik *split screen* dimana respon Anne yang berteriak disandingkan gambarnya dengan mobil yang berjalan seperti menginformasikan peristiwa yang sedang di alami oleh tokoh Anne.

b. *Thai Boxing* empati dengan Chacha Frederica

Protasis

Pada tahap ini Romy berada ditempat area latihan *Boxing* dan menyapa kepada penonton serta menjelaskan sejarah singkat tentang *Thai Boxing* dan bagaimana olahraga ini dapat dilakukan menggunakan kekuatan fisik dan kekuatan pikiran yang kuat. Lalu pengenalan selanjutnya langsung kepada bintang tamu yang akan melakukan eksperimen, Menjelaskan profil dari Chacha Frederica menggunakan beberapa shot adegan aksi Chacha sedang berlatih *Thai Boxing*. Romy berbincang dengan pelatih dan Chacha di atas arena menanyakan seputar kegiatan Chacha di olahraga ini dan pengalaman pelatih dalam olahraga *Thai Boxing*.

Epitasio

Pada tahap ini Romy menjelaskan bagaimana manusia dalam merespon kejadian dan dapat ikut terbawa dalam kejadian itu dengan proses empati. Romy mengajak mereka untuk melakukan eksperimen ini dengan Chacha sebagai pemukul dan pelatih sebagai penerima empati dengan kedua mata mereka saling tertutup. Sebelum melakukan eksperimen Chacha diminta untuk memikirkan 2 digit angka dari 30 sampai 69.

Catastasis

Pada tahap ini setelah Chacha memikirkan 2 digit angka secara tidak langsung pelatih menerima pesan angka itu melalui pikirannya. Untuk menyatukan kekuatan pikiran mereka Romy meminta kedua tangan mereka saling berdekatan dan saling bertatapan dan diminta kembali untuk saling

membayangkan ketika pertama kali melakukan latihan untuk menguatkan sugesti antara mereka berdua lalu secara perlahan mereka berdua berpisah menjauh dan untuk meningkatkan salah satu indera perasa Chacha dan pelatih Romy menutup mata mereka berdua untuk mematikan indera penglihatan.

Romy menanyakan kepada Chacha bagian mana yang akan dia pukul dan mempersilahkan melakukan pukulan ketika sudah merasa yakin untuk mengirim pesan kepada penerima pesan yaitu pelatih. Beberapa detik setelah menerima instruksi Chacha melakukan pukulan itu dan dengan gambar *medium shot* Chacha dan pelatih mencoba diperlihatkan respon dari keduanya saat pelatih menerima pukulan dan terjatuh.

Catastrophe

Pada tahap ini Romy menjelaskan bagaimana Chacha berhasil melakukan eksperimen dan dengan bantuan grafis video mempermudah penonton memahami cara kerja Romy membantu Chacha dalam menyelesaikan eksperimen.

Di atas adalah struktur cerita secara tangga dramatik yang dilakukan pada eksperimen *Thai Boxing* empati bersama Chacha Fredericha. Dari keseluruhan rangkaian cerita ditemukan beberapa kemunculan unsur dramatik *suspense*, *surprise* dan senang yang dibangun pada eksperimen ini. Berikut beberapa kemunculan unsur dramatik yang diperlihatkan pada saat melakukan eksperimen ini.



Gambar 2.3 Eksperimen *Thai Boxing*

Pada gambar 2.3 diperlihatkan kemunculan unsur dramatik *suspense*, *surprise* dan senang. Eksperimen ini adalah memanfaatkan empati dari seseorang, pada eksperimen ini Chacha dan pelatih diminta oleh Romy untuk melakukan eksperimen dengan kegiatan *Thai Boxing*. Chacha sebagai tokoh yang akan menjadi objek eksperimen diminta untuk memfokuskan pikirannya dan

memahami instruksi dari Romy “ Chacha coba pikirkan dua digit angka antara 30 sampai 69 dan fokuskan angkanya” angka disini sebagai sebuah komunikasi antara Chacha dan pelatih untuk saling mengingkat secara emosional pikiran. Pada gambar pertama terlihat dua gambar dijadikan menjadi satu dengan tokoh yang saling berhadapan pada tahap *catastasis*, disini eksperimen mulai dilakukan, kedua mata mereka ditutup untuk meningkatkan konsentrasi terhadap eksperimen. Romy memberikan instruksi “bila Chacha sudah siap, silahkan lakukan pukulan” dengan jarak yang cukup jauh Chacha diminta untuk memukul salah satu bagian tubuh pelatih dan tanpa diketahui pelatih kapan momen pukulan itu terjadi pelatih akan merasakan pukulan yang di layangkan oleh Chacha ke pelatih. Ketegangan muncul karena kedua objek ini sama sama tidak mengetahui apa yang terjadi, dengan satu *frame* dijadikan 2 shot mencoba memperlihatkan bagaimana ekspresi dari kedua tokoh ini dan menjadi menimbulkan persepsi atau dugaan apakah eksperimen ini akan berhasil. Pada gambar kedua mencoba diperlihatkan kembali secara detail bagaimana respon atau aksi dari kedua tokoh ini saat melakukan eksperimen dan ternyata eksperimen yang dilakukan berhasil. Pada gambar ketiga masih pada tahap *catastasis* karena telah berhasil melayangkan pukulan ke arah pelatih dan mengenainya muncul dramatik senang dan *surprise*, pertama merasa terkejut karena dengan jarak yang cukup jauh pukulan Chacha mampu mengenai pelatih dan sempat jatuh sambil menahan sakit “waw ... bisa ya” dan dramatik senang muncul karena Chacha terlihat senyum bahagia dan merasa tidak percaya bahwa dia berhasil melakukan eksperimen.

Hasil data kemunculan unsur dramatik dari 6 sampel di atas dapat disederhanakan ke dalam bentuk tabel agar mempermudah pembaca dalam penelitian ini, berikut rekapitulasi data kemunculan unsur dramatik yang ditemukan.

Tabel 2.7 Data Jumlah Unsur Dramatik Hasil Penelitian

Sampel per Episode	Unsur Unsur Dramatik					
	<i>Su</i>	Ta	<i>Sur</i>	Sen	Sus	Sed
Episode 11 Oktober 2014	8	1	4	2	-	-
Episode 1 November 2014	7	2	3	1	-	-
Episode 8 Februari 2015	5	-	6	8	-	-
Episode 15 Februari 2015	4	-	6	1	-	-
Episode 1 Maret 2015	2	-	6	4	-	1
Episode 11 Oktober 2015	4	1	7	5	-	-
Total	30	4	32	21	-	1

Berdasarkan tabel 2.7 di atas dapat dilihat jumlah kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji. Unsur dramatik *surprise* lebih mendominasi dari semua sampel yang ada. Total dramatik menghasilkan 30 *suspence*, 4 takut, 32 *surprise*, 21 senang dan 1 sedih.

Tabel 2.8 Data Jumlah Kemunculan Dramatik Pada Struktur Dramatik

Sampel per Episode	Struktur Tangga Dramatik			
	<i>Protasis</i>	<i>Epitasio</i>	<i>Catastasis</i>	<i>Catastrophe</i>
Episode 11 Oktober 2014	2	4	8	1
Episode 1 November 2014	1	5	6	1
Episode 8 Februari 2015	3	8	4	4
Episode 15 Februari 2015	1	3	4	3
Episode 1 Maret 2015	2	3	6	2
Episode 11 Oktober 2015	2	5	8	2
Total	11	28	36	13

Berdasarkan tabel 2.8 di atas dapat dilihat jumlah kemunculan dramatik pada struktur dramatik di program Lintas Imaji. Ditemukan unsur dramatik pada tahapan *protasis* 11, *epitasis* 28, *catastasis* 36 dan *catastrophé* 13. Kemunculan unsur dramatik lebih sering pada tahapan *epitasis* dan *catastasis* pada program Lintas Imaji.

II. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditemukan dari hasil penelitian kemunculan unsur dramatik pada program Lintas Imaji adalah menemukan sebanyak 30 *suspence*, 4 takut, 32 *surprise*, 21 senang dan 1 sedih. Kemunculan unsur dramatik *suspence* dan *surprise* adalah yang paling dominan dari ke 6 sampel episode tersebut.

1. Dramatisasi yang diperlihatkan pada program Lintas Imaji ke 6 episode hanyalah unsur dramatik *suspence*, takut, *surprise*, sedih dan senang. Sedangkan unsur dramatik susah tidak ditemukan pada 6 sampel episode.
2. Sampel yang diteliti terdapat 6 episode namun hanya 1 episode dan 1 eksperimen yang hampir keseluruhan unsur dramatik tidak dimunculkan pada episode *Parkour* dengan mata tertutup.
3. Kemunculan unsur dramatik terbanyak pada tahap *epitasis* sebanyak 28 dan *catastasis* sebanyak 36 unsur dramatik yaitu dramatik *suspence*, *surprise* dan senang.
4. Untuk melihat kemunculan dramatik dalam melakukan eksperimen namun tidak memberikan secara respon emosi sulit untuk melihat dramatik apa yang terbangun pada adegan tersebut.
5. Kemunculan *split screen* yang tidak mempengaruhi dramatik biasanya hanya sebagai penyingkat waktu atau durasi dalam tahap pengenalan atau *protasis* dan hanya sebagai daya tarik secara visual bagi penonton.
6. Kualitas program Lintas Imaji sudah sangat menarik secara konsep program menggabungkan ilmu hipnosis dengan penjelasan secara ilmu sains agar penonton memahami bagaimana proses eksperimen terjadi dan mampu ditransferkan kepada bintang tamu.

Unsur unsur dramatik yang dimunculkan dengan penggunaan *split screen* pada program Lintas Imaji mencoba membantu memperlihatkan atau sebagai penekanan terhadap suatu emosi atau reaksi dalam dramatisasi cerita. Pada saat melakukan pemotongan gambar atau *cutting* program Lintas Imaji melakukannya dengan sangat detail dan tepat, *cutting* menjadi terlihat baik dan mampu mencuri perhatian penonton dengan memanfaatkan gerakan gambar atau reaksi dari para bintang tamu yang disebut dengan *cue cutting* dan pada beberapa episode dalam meningkatkan dramatik program Lintas Imaji mencoba memanfaatkan *cutting* dari pergerakan kamera seperti saat kamera *zoom in* dan *focusing*. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa untuk menciptakan suatu cerita yang memiliki nilai dramatik dapat menggunakan *split screen* sebagai penekanan unsur dramatik dalam cerita selain melihat secara respon emosi atau pergerakan kamera.

B. Saran

Dari pengalaman melakukan penelitian ini bisa direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin membahas kembali tentang kemunculan unsur dramatik sebaiknya melihat ini secara fungsi dan struktur dramatik dari penerapan teknik editing atau sinematografi.
2. Penggunaan kombinasi *framing split screen* menghasilkan kemasan program yang menarik secara visual bahkan mampu memberikan kesan dramatisasi dalam sebuah program.
3. Editor harus lebih peka terhadap respon atau emosi yang dikeluarkan oleh bintang tamu, sehingga dalam menentukan *cutting* pada *split screen* menjadi tepat bila ingin mendukung dramatisasi pada program tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Lestari Sinaga. 2013. "Analisis Transisi Pada Pemberitaan Kejahatan Makanan" Skripsi Sarjana Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Boeree, C. George. 2013. *General Psychology : Psikologi kepribadian, Persepsi, Kognisi, Emosi, & Perilaku*. Yogyakarta: Prismsophie
- David Bordwell, Kristin Thompson. *Film art : an introduction /.-8th ed*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc
- Crittenden, Roger. 1995. *Film and Video Editing (Second Edition)*. London: Blueprint.
- Darwanto, Sastro Subroto. 1994. *Produksi Acara Televisi*: Yogyakarta: Duta Wacana Universty Press.
- Ekman, Paul. 2008. *Membaca Emosi Orang*. Yogyakarta: Think Jogjakarta.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Keraf, Gorys. 2014. *Komposisi*. Flores: Nusa Indah.
- Kartika Adiasti. 2012. Analisis Penerapan Teori Tangga Dramatik dalam Film 49 Days. Yogyakarta: Skripsi Sarjana Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
- M.Boogs, Joseph. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Diterjemahkan oleh: Sani. Asrul. Jakarta: Yayasan Citra
- Morissan, M.A. 2011. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- RMA Harymawan. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sangadji, Etta Mamang & Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Suryabarata, Sumadi. 2003. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta PT Raja Grafindo Persaja