

Gaya Bahasa *Story Telling* Dalam Penulisan Naskah Dokumenter Televisi “Buana Indonesia” Edisi “Lompatan Kawah Sikidang”

Story Telling Style in the Scriptwriting of Television Documentary “Buana Indonesia” Edition of “Lompatan Kawah Sikidang”

Dinda Besthari, Sudono

Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta

Email: dhonosudono@gmail.com

Abstract

In this production work, the writer discusses the difference opinion between Wonosobo and Banjarnegara in understanding the myths exist in Sikidang Crater, Dieng. Sikidang Crater is located in the Dieng Kulon Village, Batur District, Banjarnegara Regency. Sikidang Crater is rather unique compared to other craters in Dieng, since the fact that at a certain time period it moved from one place to another. People of Wonosobo believe that Sikidang Crater is the incarnation of a Prince named Kidang Garungan. In the contrary, people of Banjarnegara believe that Sikidang Crater is arising from the activity of Dieng Plateau. The writer of this study who took a role as the Scriptwriter of the production took Story Telling Style as the method of the production. The use of this method in the production is able to create a coherent storyline and clear language so that it is easily understood by the audience. The writer presents this work in the format of a contradiction documentary, by comparing the myths and facts behind the Sikidang Crater. The script composed by the writer then is produced into a Contradiction Documentary with duration of 17 minutes. The goals of applying Story Telling style is to provide information and to educate the audience that though there is a dessent but there should not be a dispute; since the myth of Sikidang Crater certainly has moral values that can be used as lessons for both community life and environmental management.

Keywords: *Sikidang Crater, scriptwriter, story telling style, contradiction documentary*

Abstrak

Pada penciptaan karya produksi ini, penulis membahas tentang perbedaan pendapat antara Wonosobo dan Banjarnegara dalam memahami mitos yang ada di Kawah Sikidang, Dieng. Kawah Sikidang berlokasi di wilayah Desa Dieng Kulon, Kecamatan Batur, Kabupaten Banjarnegara. Kawah Sikidang memiliki karakteristik yang unik dibandingkan kawah lain yang ada di Dieng, karena bisa berpindah tempat dengan sendirinya. Masyarakat Wonosobo mempercayai bahwa Kawah Sikidang merupakan jelmaan dari seorang Pangeran bernama Kidang Garungan. Namun, berbeda dengan masyarakat Banjarnegara yang meyakini Kawah Sikidang adalah bentuk aktivitas dari Gunung Api Dieng. Penulis yang bertugas menjadi seorang penulis naskah mengambil judul Gaya Bahasa *Story Telling*. Penggunaan metode ini mampu menciptakan alur cerita yang runtut dan bahasa yang jelas sehingga mudah dipahami oleh *audience*. Penulis menyajikan karya ini dengan format Dokumenter Kontradiksi, dengan membandingkan mitos dan fakta apa saja yang ada dibalik Kawah Sikidang. Naskah yang dibuat oleh penulis diproduksi menjadi sebuah karya Dokumenter Kontradiksi dengan durasi 17 menit. Tujuan yang hendak dicapai dengan menerapkan gaya bahasa *Story Telling* adalah memberikan informasi dan mengedukasi kepada *audience* bahwa adanya perbedaan tidak perlu menjadi sebuah perselisihan, karena mitos di Kawah Sikidang tentu memiliki nilai moral yang bisa dijadikan sebuah pelajaran baik untuk kehidupan bermasyarakat ataupun pengelolaan lingkungan.

Kata kunci: Kawah Sikidang, penulis naskah, gaya bahasa *story telling*, dokumenter kontradiksi

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Ragam budaya khas tiap daerah menjadi kebanggaan bagi bangsa Indonesia. Keragaman budaya dikenal dengan istilah “*cultural diversity*”. Keanekaragaman budaya tersebut menjadi ciri tersendiri bagi masyarakatnya. Perbedaan ciri tersebut menjadi daerah tujuan wisata tersendiri. Salah satu wisata yang ada di Indonesia yang disebabkan karena budaya dan potensi alamnya adalah Kawah Sikidang. Berlokasi di wilayah Desa Dieng Kulon, Kecamatan Batur, Kabupaten Banjarnegara, Kawah Sikidang memiliki karakteristik yang unik dibandingkan kawah lain yang ada di Dieng. Kawah Sikidang memiliki banyak lubang yang mengeluarkan gas dari dalam tanah. Selain itu, karena lokasi Kawah Sikidang yang berada di tanah datar membuat pengunjung bisa dengan leluasa melihat lumpur panas yang meletup-letup dan gas atau asap mengepul di udara. Area Kawah Sikidang dikelilingi oleh tanah berwarna putih dan hutan hijau. Hal ini semakin membuat Kawah Sikidang terkenal dimata wisatawan karena keindahan alamnya.

Dari beragam keindahan yang disajikan Kawah Sikidang, keunikan utamanya berkaitan dengan nama kawah ini, Sikidang. Dalam Bahasa Jawa, Kidang adalah Kijang. Kawah ini dinamakan “Sikidang” karena sifatnya yang seperti hewan Kijang, melompat dan berpindah dengan sendirinya. Masyarakat sekitar mempercayai bahwa Kawah Sikidang memiliki mitos tentang terbentuknya kawah tersebut. Beredar mitos bahwa Kawah Sikidang merupakan bentuk amarah seorang pangeran bernama Kidang Garungan yang dikubur hidup-hidup didalam sumur galiannya sendiri oleh Ratu Shinta Dewi.

Kisah yang menjadi latar belakang terbentuknya Kawah Sikidang memiliki keunikan dan

kecocokan dengan karakteristik Kawah Sikidang. Pangeran Kidang Garungan dikaitkan dengan salah satu wilayah yang ada di Wonosobo, yaitu daerah Garung. Hal ini memperkuat kepercayaan masyarakat Wonosobo untuk lebih menyakini kebenaran mitos Kawah Sikidang. Dilihat dari sisi sosiologis dan antropologis, wilayah Wonosobo memiliki rentetan sejarah yang sangat kuat dalam bidang kepercayaan mulai dari animisme, dinamisme dan hal-hal lain yang berkaitan dengan mitos. Sehingga, mitos sudah mengakar dalam dan kuat bagi masyarakat Wonosobo.

Lain halnya dengan masyarakat Kabupaten Banjarnegara. Kawasan Dieng memiliki pesona keindahan alam yang terbentuk dari aktivitas bumi sejak ribuan tahun lalu. Masyarakat Banjarnegara mempercayai bahwa sejak mereka tinggal disana, Kawah Sikidang sudah ada karena letusan dari Gunung Api Dieng. Selain itu, ada pemahaman lain tentang nama Sikidang yang identik dengan nama hewan Kijang. Karena lokasi kawah berada di tengah hutan banyak hewan yang berdatangan termasuk Kijang, hingga akhirnya masyarakat Banjarnegara menyebutnya dengan nama Kawah Sikidang.

Untuk itu, penulis mengembangkan gaya bahasa *Story Telling*, agar mudah dipahami dengan menggunakan kata-kata sederhana namun bisa memberikan pemahaman secara menyeluruh bagi penonton. Menurut Siswanto (2008), Gaya Bahasa *Story Telling* adalah teknik bercerita dengan bahasa yang mudah dimengerti secara jelas. Dalam gaya bahasa *Story Telling* mampu mengembangkan nilai personal apabila pesan yang disampaikan dapat: 1) Memberikan kesenangan dan kenikmatan. 2) Mengembangkan imajinasi. 3) Memberikan pengalaman yang benar-benar dapat dihayati. 4) Mengembangkan

pandangan ke arah perilaku manusia. 5) Menyuguhkan pengalaman-pengalaman yang bersifat universal.

Harapan penulis dan tim produksi adalah dapat menyajikan sebuah karya jurnalistik yang dapat mengandung nilai berita penting, mengedukasi serta menghibur penonton yang dikemas secara menarik. Dengan penerapan pada penulisan naskah sesuai dengan Gaya Bahasa *Story Telling*, tercipta cerita dari gabungan kejadian dan peristiwa secara berimbang.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Televisi

Menurut Skornis “*The Television and Society An Incupest and Agenda*” dalam Adi Badjuri (2010 : 6), “televisi merupakan gabungan dari media dengar dan media gambar. Sifat politisnya sangat besar karena bisa menampilkan informasi, hiburan dan pendidikan, atau gabungan dari ketiga unsur tersebut secara kasat mata.”

2. Dokumenter Televisi

Menurut Latief (2013: 61), “dokumenter adalah format program siaran televisi yang menyajikan suatu topik tertentu dengan narasi sebagai penunjang terhadap gambar yang sudah bercerita.”

Sedangkan menurut Ayawaila dalam Fachruddin (2012 : 321), dokumenter televisi adalah :

Program dokumenter dengan tema topik tertentu, disajikan dengan gaya bercerita, menggunakan narasi (dengan *voice over*, hanya terdengar suara tanpa wajah yang menyuarakan tampak di layar monitor), menggunakan wawancara, juga ilustrasi musik sebagai penunjang gambar visual (*picture story*).”

3. Penulis Naskah

Ada bermacam metode bagi penulis naskah untuk mengembangkan ide dari produser. Salah satunya adalah metode observasional dimana dalam menulis naskah, penulis terjun ke lapangan, melihat kejadian yang sesungguhnya dan membuat jalan cerita sesuai dengan aslinya tanpa menambah dan mengurangi. Naskah film / skenario yang disebut juga *script* diibaratkan sebagai kerangka manusia, dimana Penulis Naskah adalah orang yang mempunyai keahlian dalam membuat karya dalam bentuk tertulis atau pekerja kreatif yang mampu mengembangkan sebuah ide menjadi cerita tertulis yang selanjutnya divisualisasikan. Penulis Naskah memiliki tugas penting yang harus dikerjakan : 1) Membangun cerita melalui jalan cerita yang baik dan logis. 2) Menjabarkan ide / gagasan melalui jalan cerita dan bahasa. 3) Harus mampu menyampaikan maksud / pesan tayangan audio visual tersebut.

Menurut Lutters (2010 : 46) Ide cerita dari penulis bukan berarti 100% adalah kisah pribadi penulis. Ide dapat ditemukan di mana saja dan dalam keadaan apapun. Ide cerita dapat tercipta dari pengalaman pribadi, namun bisa juga berasal dari pengalaman orang lain.

4. Gaya Bahasa *Story Telling*

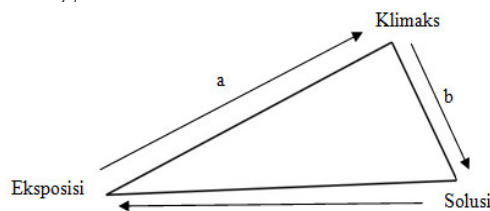
Menurut Siswanto (2008), Gaya Bahasa *Story Telling* adalah teknik bercerita dengan bahasa yang mudah dimengerti secara jelas. Gaya bahasa *Story Telling* mampu mengembangkan nilai personal apabila pesan yang disampaikan dapat: 1) Memberikan kesenangan dan kenikmatan. 2) Mengembangkan imajinasi. 3) Memberikan pengalaman yang benar-benar dapat dihayati. 4) Mengembang-

kan pandangan ke arah perilaku manusia. 5) Menyuguhkan pengalaman-pengalaman yang bersifat universal. Bentuk cerita adalah kendaraan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah diserap. Teknologi sekarang ini telah memberikan banyak kendaraan transmisi dalam bercerita. Tetapi pada dasarnya hanya ada dua cara utama, yaitu kata (lisan atau tertulis) dan gambar.

Menurut Capputo (2003:10) aturan dalam visual *story telling*, diantaranya : 1) *Clarity*. Tugas dari seorang *artist* (penulis naskah) adalah menciptakan bahasa yang mudah dipahami oleh penonton. Dengan begitu penonton bisa membaca pesan, emosi serta tindakan yang sedang terjadi didalam cerita. 2) *Realism*. Rasa nyata diciptakan untuk membuat penonton percaya bahwa cerita itu benar-benar terjadi di kehidupan nyata. Rasa nyata dalam visual *story telling* dapat dicapai dengan menambahkan simbol yang bisa ditemukan dalam kenyataan. 3) *Dynamic*. Rasa dinamik dapat dicapai menggunakan efek khusus. Efek khusus ini ditujukan untuk melebih-lebihkan atau menambahkan penekanan terhadap suatu pesan. Dinamik sendiri dapat membawa gaya dramatis dan unik. Penambahan efek khusus haruslah dimaksudkan sebagai bentuk pelayanan dalam bercerita. 4) *Continuity*. Ketika bercerita dalam visual setiap adegan haruslah ada kesamaan gaya, karakter, dan elemen lainnya. Agar penonton bisa berpikir setiap adegan memang merupakan satu kesatuan dalam cerita. 5) *Intuity*. Pembentukan visual *story telling* selalu dimulai dari intuitif dan representasi pribadi.

5. Alur Cerita

Tahapan alur cerita yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1

Gambar 1. Grafik Aristoteles

Sumber : Kunci Sukses Menulis Skenario – Elizabeth Lutters

Grafik ini adalah grafik umum yang diciptakan oleh Aristoteles, dan sampai saat ini masih banyak digunakan oleh beberapa penulis Indonesia. Grafik Aristoteles berisi mengenai *Expositions* atau ekposisi yaitu pengenalan tokoh dan mengidentifikasi masalah yang akan dihadapi oleh tokoh dalam cerita. Tahap selanjutnya adalah penggawatan merupakan lanjutan dari ekposisi. Dalam bagian ini, salah seorang tokoh mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu. Setelah terdapat konflik yang mengakibatkan penggawatan, maka dilanjutkan dengan klimaks. Klimaks adalah tahapan peristiwa yang telah dibangun oleh konflik. Tahapan akhir adalah penyelesaiannya dan apa yang hendak disampaikan dalam permainan drama. Resolusi sebaiknya tidak menimbulkan banyak pertanyaan yang janggal. Oleh karena itu, logika perlu selalu ditimbulkan dalam pemecahan masalah.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya produksi dokumenter “Buana Indonesia” edisi “Lompatan Kawah Sikidang” ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan riset

(buku dan internet). Kemudian dilakukan kegiatan observasi. Penulis dapat mengumpulkan data mengenai gambaran seperti apa tempat-tempat yang menjadi obyek perekaman. Selain itu pencocokan dari apa yang tertulis di buku dengan fakta di lapangan. Tidak hanya itu saja, observasi langsung ke lokasi, untuk memastikan data yang telah dicari sebelumnya di internet. Menurut Fachruddin (2012: 57), mengenai cara observasi yaitu :

Cara observasi langsung dan tidak langsung. Cara pertama jurnalis akan melihat, mengamati, dan menyaksikan langsung dengan indera matanya pada saat-saat terjadinya peristiwa. Kedua, cukup mendengarkan keterangan dari saksi mata atas suatu peristiwa/kejadian, atau keterangan dari orang-orang yang terlibat langsung dari suatu peristiwa/kejadian.

Setelah observasi kemudian akan muncul pertanyaan baru mengenai topik dokumenter ini. Maka wawancara dilakukan ke beberapa narasumber untuk memperjelas serta mencari kebenaran mengenai data yang sudah didapat. Setelah melalui beragam proses, penulis dan tim membuat penjabaran atas topik Kawah Sikidang meliputi membuat ide, topik, angle dan sub angle berikut ini :

1. Ide : Gunung Api Dieng
2. Topik : Kawah Sikidang
3. Angle : Lompatan Kawah Sikidang
4. Sub Angle :
 - a. Kawah Sikidang kawah yang bisa berpindah tempat.
 - b. Perbedaan pendapat tentang asal-usul Kawah Sikidang.
 - c. Pergeseran Kawah Sikidang secara geologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penciptaan karya produksi “Gaya Bahasa *Story Telling* dalam Dokumenter Televisi “Buana Indonesia” edisi “Lompatan Kawah Sikidang”, penulis membuat sebuah karya yang menceritakan tentang perbedaan sudut pandang antara wilayah Wonosobo dan Banjarnegara dalam memahami keberadaan mitos asal-usul Kawah Sikidang. Beredar mitos bahwa Kawah Sikidang merupakan bentuk amarah seorang pangeran bernama Kidang Garungan yang dikubur hidup-hidup didalam sumur galiannya sendiri oleh Ratu Shinta Dewi. Kisah yang menjadi latar belakang terbentuknya Kawah Sikidang memiliki keunikan dan kecocokan dengan karakteristik Kawah Sikidang.

Pangeran Kidang Garungan dikaitkan dengan salah satu wilayah yang ada di Wonosobo, yaitu daerah Garung. Hal ini memperkuat kepercayaan masyarakat Wonosobo untuk lebih menyakini kebenaran mitos Kawah Sikidang. Lain halnya dengan masyarakat Kabupaten Banjarnegara. Kawasan Dieng memiliki pesona keindahan alam yang terbentuk dari aktivitas bumi sejak ribuan tahun lalu. Masyarakat Banjarnegara mempercayai bahwa sejak mereka tinggal disana, Kawah Sikidang sudah ada karena letusan dari Gunung Api Dieng. Selain itu, ada pemahaman lain tentang nama Sikidang yang identik dengan nama hewan Kijang. Karena lokasi kawah berada di tengah hutan banyak hewan yang berdatangan termasuk Kijang, hingga akhirnya masyarakat Banjarnegara menyebutnya dengan nama Kawah Sikidang.

Penulis menyampaikan cerita ini dengan narasi dan dikemas serta disajikan dengan Gaya Bahasa *Story Telling* disetiap sequencenya. Penulis juga memperhatikan alur yang akan disajikan agar penonton tidak bingung dan bisa memahami karya ini secara keseluruhan.

Pada tahap awal, karya produksi menampilkan *Id's Program* dengan nama Buana Indonesia. Makna filosofis dari program Buana Indonesia memiliki arti dunia; jagat; benua dan membua-na/mem•bu•a•na/ berarti mendunia. Berangkat dari arti tersebut Buana Indonesia ingin mengajak *audience* untuk ikut melanglang buana mengelilingi setiap sudut jagat raya, mengungkap keindahan dan pesona alam Indonesia yang kaya akan legenda dan keajaiban. *Eye catcher* dibuat semenarik mungkin agar penonton penasaran menyaksikan karya produksi. Pada tahap ini, gambar-gambar yang dipilih disesuaikan dengan bagian-bagian yang menonjol dan penting dalam karya produksi dokumenter.

Pada bagian ini, penulis menceritakan sub angle 1 yaitu Kawah Sikidang adalah kawah yang bisa berpindah tempat. Penulis menceritakan hal ini secara umum terlebih dahulu. Penulis memperkenalkan Indonesia negara yang kaya akan budaya, kemudian dilanjutkan ke pengenalan letak Kawah Sikidang. Penulis juga menggunakan teori **Aturan Visual Story Telling** dari Capputo (1996:10). Dalam karya produksi ini penulis menerapkan kelima aturan *Story Telling*, salah satunya adalah *Continuity*. Menurut Capputo (1996 :10) “Ketika bercerita dalam visual setiap adegan haruslah ada kesamaan gaya, karakter, dan elemen lainnya. Agar penonton bisa berpikir setiap adegan memang merupakan satu kesatuan dalam cerita.”

Berikut penjabaran penulis pada narasi nomor 6 :

ADANYA KERAGAMAN BUDAYA DI NEGARA INI TENTU MEMBERIKAN MANFAAT DAN KEUNTUNGAN //

Kalimat diatas menjelaskan bahwa keragaman budaya yang ada di Indonesia memberikan banyak keuntungan dan manfaat. Salah satu

manfaatnya dalam bidang pariwisata yang menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia. Berikut kelanjutan narasi yang memiliki kesinambungan dengan kalimat sebelumnya, yaitu :

DALAM BIDANG PARIWISATA / POTENSI DARI ADANYA KERAGAMAN BUDAYA TENTU SAJA MENARIK / DAN COCOK UNTUK DIJADIKAN SEBUAH OBJEK WISATA // SALAH SATU WUJUD KEKAYAAN WISATA DI INDONESIA ADALAH KAWAH SIKIDANG //

Selanjutnya, penulis memperkenalkan Kawah Sikidang secara lebih rinci kepada *audience*. Untuk itu, penulis menerapkan aturan visual *Story Telling* yang kedua adalah *Realism*. Menurut Capputo (1996:10) makna dari *Realism* adalah rasa nyata yang diciptakan untuk membuat *audience* percaya bahwa cerita itu benar-benar terjadi di kehidupan nyata. Rasa nyata dalam visual *story telling* dapat dicapai dengan menambahkan simbol yang bisa ditemukan dalam kenyataan. Berikut penjabaran penulis tentang *Realism* pada narasi nomor 8 :

KAWAH SIKIDANG / ADALAH OBJEK WISATA YANG BERADA DI KAWASAN VULKANIK DATARAN TINGGI DIENG // BERLOKASI DI WILAYAH DESA DIENG KULON / KABUPATEN BANJARNEGARA // TEMPAT INI BERDEKATAN DENGAN KOMPLEKS CANDI ARJUNA DAN JUGA TELAGA WARNA // KAWAH SIKIDANG ADALAH KAWAH YANG PALING POPULER DIANTARA KAWAH LAIN DI DIENG / KARENA MEMILIKI AKSES YANG MUDAH UNTUK DIJANGKAU // JIKA DARI YOGYAKARTA / MELALUI JALUR MAGELANG MENUJU KE TEMANGGUNG / HINGGA SAMPAI

**WONOSOBO // DARI KOTA WONOSOBO
/ UNTUK SAMPAI DI KAWAH SIKIDANG
MEMBUTUHKAN WAKTU ENAM PULUH
MENIT //**

Maknanya, penulis menceritakan bagaimana kondisi Kawah Sikidang secara kasat mata. Hal ini bertujuan agar audience bisa membayangkan Kawah Sikidang secara nyata. Penulis juga mencantumkan jarak tempuh yang harus dilewati untuk bisa mencapai di Kawah Sikidang. Selanjutnya, penulis juga menerapkan aturan *story telling* lainnya yaitu *Dynamic*. Menurut Capputo (1996 :10) :

Rasa dinamik dapat dicapai menggunakan efek khusus. Efek khusus ini ditujukan untuk melebih-lebihkan atau menambahkan penekanan terhadap suatu pesan. Dinamik sendiri dapat membawa gaya dramatis dan unik. Penambahan efek khusus haruslah dimaksudkan sebagai bentuk pelayanan dalam bercerita.

Disini dijelaskan penggunaan bahasa yang dramatik serta mengandung unsur unik, sehingga membuat penonton penasaran dengan apa yang akan terjadi selanjutnya. Hal ini juga berfungsi menaikkan emosi penonton di awal *sequence* sebagai pengenalan konflik yang ada pada karya dokumenter. Berikut penjabaran penulis pada narasi nomor 8 :

**MASYARAKAT MEMPERCAYAI BAHWA
KAWAH SIKIDANG MEMILIKI MITOS
TENTANG ASAL USUL KAWAH TERSE-
BUT // BEREDAR MITOS BAHWA KAWAH
SIKIDANG MERUPAKAN BENTUK AMA-
RAH SEORANG PANGERAN BERNAMA
KIDANG GARUNGAN / YANG DIKUBUR
HIDUP HIDUP DIDALAM SUMUR GALI-
ANNYA SENDIRI / OLEH RATU SHINTA
DEWI //**

Narasi ini menjelaskan mitos yang ada di Kawah Sikidang. Penulis masih menjabarkan mitos yang beredar di kalangan masyarakat secara umum. Penyusunan diksi juga diperhatikan sesuai dengan narasumber serta literasi yang sudah dibaca sebelumnya. Aturan visual *story telling* *Dynamic* juga diperkuat pada naskah nomor 11 yaitu :

**BERADA DI DUA KABUPATEN / BANJAR-
NEGARA DAN WONOSOBO / MEMILIKI
PERBEDAAN PENDAPAT TENTANG MI-
TOS DI KAWAH SIKIDANG //**

Pada narasi ini penulis memunculkan konflik yang ada antara Wonosobo dan Banjarnegara. Perbedaan pendapat 2 wilayah menjadi awal dari konflik yang dibangun penulis. Dengan aturan visual *story telling* *Dynamic*, penulis memberikan rasa penasaran kepada audience untuk semakin masuk kedalam karya dokumenter di *sequence* selanjutnya. Pada *sequence* 2 penulis juga menerapkan aturan visual *story telling* milik Capputo (1996:10) yaitu *Continuity*. Menurut Capputo (1996 :10). "Ketika bercerita dalam visual setiap adegan haruslah ada kesamaan gaya, karakter, dan elemen lainnya. Agar penonton bisa berpikir setiap adegan memang merupakan satu kesatuan dalam cerita."

Berikut penjabaran penulis tentang *Continuity* pada narasi nomor 14 :

**KEBERADAAN MITOS KAWAH SI-
KIDANG / DITEPIS OLEH KEPALA DESA
KARANGSARI BANJARNEGARA // DESA
YANG BERJARAK SATU KILOMETER
DARI KAWAH SIKIDANG INI MEMILIKI
PEMAHAMAN TERSENDIRI MENGENAI
ASAL MUASAL KAWAH SIKIDANG //**

Narasi diatas merupakan pengantar untuk masuk ke narasumber, seorang kepala desa Karangsari Banjarnegara. Desa yang berdekat-

an dengan Kawah Sikidang ini memiliki pemahaman tersendiri tentang asal muasal penamaan Kawah Sikidang. Kawah Sikidang merupakan kawah yang berada di tengah petak hutan dengan banyak hewan kijang didalamnya, ketika sore tiba kijang tersebut mendekati ke wilayah kawah. Hal ini membuat masyarakat memberi nama “Kawah Sikidang”. Berikut hasil wawancara dengan narasumber:

“Konon ceritanya dinamakan Kawah Sikidang dari orang tua, karena itu Kawah terletak di tengah petak hutan, dan di hutan itu banyak Kijang. Pada waktu sore, kadang Kijang itu turun ke tanah putih. Menurut saya karena lingkaran di daerah masyarakat Banjarnegara khususnya, khususnya daerah Dieng itu ya, sepaham saya tidak ada yang percaya dengan mitos seperti itu. Tentang Kidang Garungan itu banyak diangkat oleh masyarakat Wonosobo. Dan saya kurang paham tentang mitos seperti itu, yang jelas di daerah sekitar sini itu tidak ada yang percaya sama sekali tentang mitos itu.”

Jawaban narasumber merupakan *Continuity* dari narasi sebelumnya. Disini penulis menerapkan sistem *Continuity* tidak hanya antar narasi saja, namun juga narasi dengan *statment* narasumber. Narasi pada nomor 14 diperkuat dengan *statment* narasumber yang muncul selanjutnya. Pada narasi ini penulis menerapkan aturan *story telling* yang keempat, yaitu *Clarity*. Menurut Capputo (1996 :10) :

Tugas dari seorang artist (penulis naskah) adalah menciptakan bahasa yang mudah dipahami oleh penonton. Dengan begitu penonton bisa membaca pesan, emosi serta tindakan yang sedang terjadi didalam cerita.

Hal ini diperkuat dengan statment narasumber dari Dinas Pariwisata Banjarnegara. Berikut informasi narasumber, Pak Muhson dari Dinas

Pariwisata Banjarnegara:

“Kawah Sikidang merupakan salah satu obyek wisata di Dataran Tinggi Dieng yang memiliki daya tarik tersendiri. Menurut saya, untuk mitos atau cerita tradisional adalah bukan sejarah. Jadi akan terasa sulit sekali untuk dibuktikan kebenarannya. Namun menurut hemat saya, mitos adalah bentuk kearifan lokal yang perlu dijaga dan dilestarikan sehingga keberadaan Kawah Sikidang selalu terjaga dengan baik.”

Antara informasi narasumber dan narasi memiliki kesinambungan satu sama lain. Penerapan aturan *visual story telling Clarity* bertujuan untuk memudahkan audience memahami maksud penulis yang disampaikan dalam bentuk narasi yang mudah dipahami dan diperkuat oleh *statment* narasumber.

Selanjutnya, untuk penutup sequence 3 penulis menerapkan aturan *visual story telling* yang kelima yaitu *Intuity*. Menurut Capputo (1996:10) “Pembentukan *visual story telling* selalu dimulai dari intuitif dan representasi pribadi.” *Intuity* berasal dari kata intuisi yang artinya kemampuan memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional diluar kesadaran. Berikut penerapannya dalam narasi nomor 25 :

MITOS SERINGKALI DIANGGAP SEBAGAI SUATU CERITA YANG ANEH DAN SULIT DIPAHAMI MAKNANYA // SEPERTI MITOS KAWAH SIKIDANG / PENGGAMBARAN PANGERAN KIDANG GARUNGAN / SEBAGAI MANUSIA BERKEPALA KIJANG TENTU BUKANLAH SUATU HAL YANG BISA DIPERCAYA BEGITU SAJA // PERBEDAAN ANTARA MITOS DAN FAKTA / WONOSOBO DAN JUGA BANJARNEGARA TIDAK PERLU DIJADIKAN PERMASALAHAN / KARENA MITOS MEMILIKI NILAI EDUKATIF YANG INGIN DISAMPAIKAN

OLEH LELUHUR // MITOS KAWAH SIKIDANG MERUPAKAN KEARIFAN LOKAL / YANG HARUS DIMAKNAI KEBERADAANNYA OLEH MASYARAKAT ///

Narasi penutup bertujuan untuk membuka pandangan audience setelah melihat karya ini dalam menanggapi adanya perbedaan dalam memahami mitos yang ada di Kawah Sikidang. Audience juga dibebaskan untuk meyakini atau tidak sebuah mitos, tergantung dari bagaimana audience bisa merepresentasikan karya ini dalam dirinya. Akan tetapi, secara garis besar adanya perbedaan pendapat antara Wonosobo dan Banjarnegara bukan menjadi sebuah permasalahan yang memecah belah, karena mitos memiliki pesan moral yang akan ditularkan dari nenek moyang ke generasi penerus.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis pada bab empat dapat disimpulkan bahwa penulis telah mampu membangun sebuah cerita dengan latar belakang perbedaan pandang antara dua warga yang berdekatan dengan kawah sikidang yaitu warga yang masuk wilayah wonosobo dan warga yang masuk wilayah Banjarnegara. Perbedaan pandang terhadap kawah sikidang tersebut adalah kepercayaan masyarakat sekitar kawah yang masuk wilayah Wonosobo yang percaya terhadap mitos kawah sikidang, dan masyarakat sekitar kawah yang masuk wilayah Banjarnegara yang lebih mempercayai asal-usul nama kawah sikidang yang disebabkan pada jaman dahulu kawah tersebut banyak didatangi binatang Kijang (kidang).

Penulis juga telah mampu membangun sebuah alur cerita dari topic diatas dengan menggunakan metoda story telling. Dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar penonton

mudah memahami, serta alur yang dibangun dengan runtut membawa penonton hanyut dalam cerita. Naskah disusun dengan memperhatikan kontinuitas dari naskah yang satu ke naskah berikutnya dengan runtut. Perbedaan cara pandang kedua masyarakat terhadap keberadaan kawah sikidang dibangun dengan tidak memberikan justifikasi kepada salah satu masyarakat, namun justru mampu membangun cerita yang memberikan pemahaman penonton akan pentingnya saling menjaga keberbedaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayawaila, Gerzon R. 2009. *Dokumenter : Dari Ide sampai Produksi Cetakan Ke 2*. Jakarta : FFTV-IKJ Press.
- Badjuri, Adi. 2010. *Jurnalistik Televisi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Capputo, T. 2003. *Visual Story Telling : The Art and Technique*. New York : Watson-Guption Publication.
- Connellu, Joseph & John Keller. *Time – Saver Standards for Building Types 2nd*. London : Architectural Press.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Effendy, Onong Uchjana. 2009. *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Eisner, W. 1996. *Graphic Story Telling*. Melbourn : Poorhouse Press.
- Fahrudin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi:Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*. Jakarta : Kencana. Prenadamedia Group.
- Ishwara Luwi. 2011. *Jurnalisme Dasar*. Jakarta : PT. Kompas Media Nusantara.

- Latief, Rusman. 2015. *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta : Grasindo.
- Mabruri, Anton. 2013. *Panduan Penulisan Naskah TV Format Acara Non Drama, News and Sport*. Jakarta : PT Grasindo.
- Malle, Louis. 2007. *World Documentary*. Perancis : Burgundy PTKP.
- Muda, Deddy Iskandar. 2008. *Jurnalistik Televisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir, Samsul. 2016. *Singgasana Diatas Langit*. Wonosobo : Media Kreasi.
- Morissan, MA. 2011. *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta : Kencana.
- Narimawati, Umi. 2007. *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Agung Media.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Rahmawati, Indah dan Rusnandi, Dodoy. 2011. *Berkarier di Dunia Broadcast Televisi dan Radio*. Bekasi : Laskar Aksara.
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta : Grasindo.
- Sumadiria, AS Haris. 2006. *Jurnalistik Indonesia, Menulis Berita dan Feature*. Bandung : PT. Refika.
- Suprpto, Tommy. 2006. *Pengantar Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Media Pressindo.
- Wibowo, Fred. 2009. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta : Pinus Book Publisher.
- <http://www.Legenda.siPangeranKijang diKawahSikidang.SitusBudayaIndonesia.html> diakses pada 28 Febuari 2019, pukul 20.00 WIB.
- <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/264-legenda-kawah-sikidang> diakses pada 28 Febuari 2019, pukul 21.00 WIB.
- <https://www.eprints.ums.ac.id/1144/> diakses pada 28 Febuari 2019, pukul 22.00 WIB.
- <https://enembe.wordpress.com/karya-ilmiah/> diakses pada 28 Febuari 2019, pukul 23.00 WIB.