

SUMBER GAGASAN PENCITAAN KARYA AUDIO VISUAL BERBASIS KONTEN LOKAL

Dyah Ayu Wiwid Sintowoko

Mahasiswa Prodi SI Televisi dan Film

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126 Jawa Tengah

E-mail: dyahayu646@ymail.com

ABSTRACT

Creativity can be done by utilizing the environment, natural resources, and human resources. Human Resources can attempt to pour out their thoughts, find problems, and take chances, and viable solutions to publish. Creativity through the media can inspire, encourage, influence, and able to bring a positive change for the audience. The potential of these natural resources that need to be developed by the community at the same time revive, that the stored wealth needs to be raised (one of them with audio-visual approach). In this case the community (residents) as actors, not only as a spectator only. Their awareness that we must lift to play the audio-visual media. Something extraordinary in rural or are citizens can see themselves, relatives, family, and neighbors through the medium of film and television, so that it becomes an individual and collective pride.

Keywords: ideas, creation, audio visual, and locality

PENDAHULUAN

Dewasa kini, masyarakat tampak menyibukkan diri dengan aktivitas pekerjaannya (merantau) di luar daerah. Kecenderungan masyarakat dalam berkarier sangat jelas terlihat melalui aksinya merantau ke luar kota. Kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Sumatra, dan Bali tampaknya menjadi tempat favorit untuk mengais rezeki. Pada umumnya masyarakat lulusan sekolah menengah mengantungkan

hidupnya secara berbondong- bondong meninggalkan desa dan negaranya masing-masing. Setelah merasa cukup (materi) yang diperolehnya saat bekerja, mereka baru bersedia pulang membawa hasil jerih payah (uang) meskipun setelah sekian tahun lamanya.

Menurut berita resmi Statistik Provinsi DKI Jakarta No. 26/05/31/Th. XVI, 5 Mei 2015 bahwa jumlah penduduk yang bekerja di DKI Jakarta pada

Pebruari 2015 sebesar 5,08 juta orang, bertambah sekitar 405,69 ribu orang jika dibandingkan dengan keadaan Pebruari 2014 sebesar 4,68 juta orang. Jika pertambahan jumlah pekerja di Jakarta setiap tahunnya meningkat, bisa dipastikan bahwa tingkat kesejahteraan penduduk kurang maksimal. Semakin bertambahnya penduduk yang berdatangan di Jakarta (mengadu nasib) seolah mencerminkan bahwa hanya kota-kota besar di Indonesia yang mampu menghidupi manusia. Uang menjadi prioritas, seakan karier adalah satu-satunya hal yang memberikan kesejateraan, sehingga kecintaannya terhadap dunia, segala hal yang menuntut kecepatan membuat seseorang lupa diri. Hal ini dikarenakan persaingan yang semakin tinggi, hingga pada akhirnya seseorang cenderung memikirkan diri sendiri.

Kota besar seperti Jakarta seolah menjadi kota harapan bagi seseorang yang ingin meningkatkan perekonomiannya. Pencitraan tersebut masih saja melekat di benak masyarakat sampai sekarang. Tuntutan perekonomian yang semakin tinggi dan kesenangan mengkonsumsi sesuatu seseorang rela mempertaruhkan dirinya dan hidupnya di kota metropolitan itu. Namun keniscayan untuk berkembang dan mengadu nasib di ibukota tampak tidak bisa dibendung lagi. Kota-kota besar menjadi alternatif paling ampuh untuk mencari lapangan pekerjaan terutama di industri-industri besar yang penghasilannya menggiurkan. Namun, jika dilihat fenomena ini lebih seksama (masyarakat yang cenderung meninggalkan daerahnya ke kota besar) kreativitas masyarakat dinilai masih belum tampak. Hal ini berbeda dengan

masyarakat di Desa Grabag, khususnya melalui Grabag TV, yang mengolah kreativitasnya dengan memanfaatkan potensi lokal.

Fred Wibowo (1997) memaparkan bahwa unsur esensial diantaranya berupa penggunaan bahasa verbal dengan menggunakan wujud visualisasi kemudian melakukan kegiatan dalam rangka menyampaikan suatu pesan, informasi, pendidikan, ilmu, hiburan, dan seni budaya. Fungsi kreativitas salah satunya adalah untuk mendidik. Secara jelas media memiliki peran yang sangat penting dalam institusi sosial masyarakat. Menurut Denis Mc Quail (1996) terdapat lima alasan utama mengapa media dewasa ini mengambil peran penting sebagai institusi dalam masyarakat. Pertama, media merupakan industri yang berubah dan berkembang yang menciptakan lapangan kerja, barang, dan jasa serta menghidupkan industri lain yang terkait; media juga merupakan industri tersendiri yang memiliki peraturan dan norma-norma yang menghubungkan institusi tersebut dengan masyarakat dan institusi sosial lainnya. Pada sisi lain, institusi media diatur oleh masyarakat. Kedua, media (massa) merupakan sumber kekuatan alat kontrol, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat yang dapat didayagunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya lainnya. Ketiga, media merupakan lokasi (forum) yang semakin berperan, untuk menampilkan peristiwa-peristiwa kehidupan masyarakat, baik yang bertaraf nasional maupun internasional. Keempat,

media seringkali berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, tetapi juga dalam pengertian pengembangan tata cara, mode, gaya hidup, dan norma-norma. Kelima, media telah menjadi sumber dominan bukan saja bagi individu untuk memperoleh gambaran dan citra realitas sosial, tetapi juga bagi masyarakat dan kelompok secara kolektif; media menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dengan berita dan hiburan.

Penelitian deskriptif ini dalam pengkajiannya menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan dan dikaji berupa data kualitatif. Data tersebut digali dari data primer dan sekunder. Data primernya berupa aktivitas keseharian komunitas Grabag TV (selama 2 bulan), sedangkan data sekundernya berupa website Grabag TV, website potensi alam di desa Grabag dan kreativitas masyarakatnya, website tentang Berita Resmi Statistik BPS Provinsi DKI Jakarta, dan youtube tentang film Ketoprak Sinema *Anta Wiryo Leno* (karya masyarakat Grabag dan sekitarnya beserta mahasiswa/pelajar pemagang di Grabag TV). Sedangkan, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan studi pustaka.

Teknik analisis data menggunakan tiga komponen yang saling berkaitan untuk menghasilkan hasil penelitian yang layak dalam proses analisis dan saling berkaitan serta menentukan hasil analisis

(Lexy J. Moleong). Tiga komponen utama yang digunakan dalam penelitian kualitatif yakni reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Seluruh data primer maupun data sekunder yang telah diperoleh dan diamati, akhirnya direduksi, data disaring, diseleksi, dan dipilih sesuai dengan fokus kajian. Data hasil observasi akhirnya dideskripsikan dan disajikan sesuai beberapa sampel gambar. Penarikan kesimpuan dan verifikasi pada penelitian ini disusun sesuai dengan hasil pemberdayaan potensi lokal sebagai contoh cara berpikir kreatif (sampel Grabag TV dan masyarakatnya). Verifikasi data yakni melakukan pengecekan ulang hasil penelitian sesuai dengan kesimpulan terhadap kesesuaian data-data dan teori yang yang telah ditulis. Setelah itu, dirumuskan saran yang diperlukan.

PEMBAHASAN

Dalam buku *Kreativitas dan Humanitas* disebutkan bahwa kreativitas adalah sebuah kondisi humanitas pada diri seseorang atau kelompok sosial, yang terperangkap di dalam minimalisme perspektif dan visi, meskipun masih ada dorongan hasrat yang sangat kuat untuk tetap survei dan eksis di dalam dunia kehidupan (Pribadi Tabrani, 2007). Dari pemaparan tersebut dapat dijelaskan bahwa kreativitas biasanya muncul dari dalam diri seseorang dalam menemukan cara (solusi). Cara keluar dari zona keterbatasan sehingga mampu memaksimalkan potensi baik SDA maupun SDM-nya. Cara seseorang dalam menemukan solusi berbeda-beda sesuai dengan pengalaman estetis dan

potensinya yang biasanya dimanfaatkan/diberdayakan sebagai jalan keluar bernalih guna. Dengan pemanfaatan lingkungan sumber daya alamnya untuk menciptakan sebuah kreativitas (penciptaan karya audio visual) oleh masyarakatnya seperti di Desa Grabag, Magelang. Dengan berbekal beberapa kamera dan komputer yang dilengkapi dengan software penyuntingan video, masyarakat dapat menciptakan sebuah karya sederhana. Format yang digunakan bervariasi bisa berupa film pendek, video *clip*, film dokumenter, *news*, maupun liputan. Tentu saja hal ini dapat memberikan rangsangan kepada masyarakat agar memanfaatkan potensi alamnya dengan membuat film sendiri yang lebih kreatif dan inovatif.

A. Pemanfaatan Potensi Sumber Daya Alam

Grabag adalah salah satu kecamatan di wilayah timur Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Desa ini dikelilingi oleh pegunungan sehingga bidang pertanian dan perkebunan tumbuh subur. Desa tersebut memiliki potensi alam seperti pertanian, perkebunan, dan kesenian. Potensi pertanian yang subur berupa padi, cabe, ketela (biasanya diproduksi menjadi *selondok*), kubis, wortel, dan aneka tanaman sayur lainnya. Sedangkan potensi keseniannya antara lain *kubrasiswa*, *jathilan*, *kuda lumping*, dan *kethoprak* yang tiap tahunnya kesenian tersebut selalu ditampilkan dalam pawai kemerdekaan (Pesona Grabag, 2011). Masing-masing potensi yang ada tersebut (pertanian, perkebunan, alam, dan didukung oleh semangat masyarakat yang ingin maju) menjadi sumber dalam kekreativitasan. Sumber daya alam tersebut mampu menjadi nilai

guna apabila dimanfaatkan maupun diberdayakan dengan pola pikir masyarakat yang ingin berkembang dan maju. Sumber daya manusia di desa Grabag beraneka ragam (profesi) seperti pendidik, seniman, pedagang, pengrajin, dan petani. Yang pada akhirnya keunggulan sumber daya alamnya tersebut menjadi lahan utama untuk menghidupi masyarakatnya sekaligus mampu bersaing dengan daerah lainnya. Dari masing-masing profesi tersebut pada akhirnya dapat disatukan dalam sebuah wadah komunitas yaitu komunitas Grabag TV.

Potensi SDA dan SDM tersebut tampak saling berkontribusi sebagai sumber penciptaan kreativitas melalui sebuah video (*video clip*, dokumenter, dokumentasi, dan film pendek). Melalui media audio visual inilah potensi (sekecil apapun) dalam satu desa atau wilayah dapat dideskripsikan dan digali oleh kreator. Salah satu kreativitas berbasis konten lokal tercermin pada upaya masyarakatnya dalam usaha memberdayakan kelokalan daerah melalui media film. Jika dicermati di Grabag TV, media audio visual digunakan sebagai wadah masyarakat untuk berkreativitas. Warga turut andil dalam menyampaikan informasi, mengutarakan peluang (baik potensi seni daerah), dan bermusyawarah untuk menciptakan karya bernalih edukasi dan seni, sekaligus berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu, bekerjasama antar warga menjadi keharusan untuk mengungkapkan pemikiran yang membangun meskipun profesi yang dimiliki tidak sama. Dengan begitu, keragaman pemikiran inilah, yang nantinya dapat menciptakan kreativitas media film berbasis lokal dengan memanfaatkan potensi lokal daerahnya.

Sehingga kedepannya, masyarakat minimal dapat berpartisipasi dengan dunia luar dan berdaya saing sekaligus media sebagai promosi potensi lokal yang ada.

Dalam menggali potensi lokal, masyarakat hendaknya menggunakan pendekatan pengamatan (terhadap potensi lokal) seperti pertanian, perkebunan, maupun kesenian. *Interview* dengan masyarakat juga menjadi salah satu pendekatan yang paling mendalam untuk berinteraksi guna membangun sumber ide atau gagasan. Dengan pendekatan ini masyarakat dengan mudah dapat mengungkapkan permasalahannya sehingga media audio visual (yang akan digarap kreator) mampu memberikan

informasi sekaligus (harapannya) dapat memberikan solusi pada masyarakat.

Salah satu contoh film yang berhasil diproduksi oleh warga Grabag dan sekitarnya dengan memaksimalkan potensi lokalnya yakni film *Ketoprak Sinema Anta Wiryo Leno*. Film yang menceritakan tentang politik kenegaraan ini digarap dalam bentuk tradisi (*kethoprak*) sebagai upaya pemberdayaan kesenian lokal. Pemainnya berasal dari Tim Merbabu Budaya yang telah berkecimpung lama dalam dunia seni tradisi seperti *kethoprak*. Sedangkan, kru yang terlibat adalah beberapa masyarakat Grabag yang dibantu oleh para pendatang (pelajar magang) di Grabag TV.



Gambar 1. Salah satu lokasi syuting “*Ketoprak Sinema Anta Wiryo Leno*” di Lereng Merbabu.
(Foto : Dyah Ayu, 2010)

Setting film ketoprak ini menunjukkan bahwa masyarakat sekitar dapat memberdayakan potensi lokal wilayahnya dengan memanfaatkan alam di lereng pegunungan Merbabu. Dengan memanfaatkan lokasi daerah setempat

dapat memberikan efek perasaan bangga terhadap kekayaan alam desanya. Kekreativitasan inilah yang perlu terus dikembangkan dengan memanfaatkan potensi lokal sebagai ide pembuatan karya.



Gambar 2. Contoh pemain dan setting lokasi film *Kethoprak*

(Sumber: www.youtube.com, 2015)

Kreativitas masyarakatnya Grabag dan sekitarnya juga terlihat pada Gambar 2. Setting lokasi film (area air terjun Seloprojo) dengan pemainnya adalah warga setempat yang tampak sangat natural. Masyarakat luas dapat mengetahui potensi lokalnya (Grabag) melalui film yang disiarkan (*onair* dan *online*) tersebut.



Gambar 3. Buah nangka, contoh hasil perkebunan setempat.
(Foto: Dyah Ayu, 2015)

Dari Gambar 3 tampak bahwa berdasarkan potensi sumber daya alam, setting pertanian (buah-buahan) dapat dijadikan sebagai ide penciptaan karya.

Selain pemilihan tempat, masyarakat juga dapat memanfaatkan hasil pertanian, kesenian, aktivitas warga, kerajinan, dan alamnya sebagai ide dan materi liputan.

Secara garis besar potensi alam dapat dimanfaatkan sebagai ide penciptaan karya audio visual. Potensi tersebut seperti hasil kerajinan, kesenian, hasil perkebunan dan pertanian, aktivitas warga masyarakat yang menginspirasi, bahkan proses pembuatan sebuah produk juga berpotensi bagi penciptaan karya audio visual. Potensi-potensi inilah yang perlu dikembangkan oleh masyarakat sekaligus menyadarkannya, bahwa kekayaan tersimpan tersebut perlu dimunculkan (salah satunya dengan pendekatan audio visual). Dengan adanya kemauan dan kesadaran masyarakat yang tinggi, kelokalan dapat dikembangkan untuk menjaga eksistensi desa dan mampu bersaing dengan daerah lainnya.

B. Pemanfaatan Potensi Sumber Daya Manusia

Dalam merealisasikan potensi lokalnya, sumber daya manusia diposisikan sebagai perintis, penggerak, dan sumber pemikiran untuk merubah keterbatasan menjadi kelebihan. Masyarakat dituntut untuk lebih kreatif guna merealisasikan kegiatan ini. Dengan menyertakan warga setidaknya dapat meminimalisir angka pengangguran sekaligus melatih warga secara sukarela untuk berpikir kritis terhadap lingkungan sekitarnya. Seperti yang dilakukan oleh beberapa masyarakat di Grabag dan

sekitarnya yang berprofesi sebagai PNS, petani, pedagang, dan pelajar. Pada umumnya, warga ini merasa senang dan bangga ketika melihat dirinya melalui

media film dan televisi. Masyarakat juga penasaran untuk melihat karya audio visual di hari berikutnya.



Gambar 4. Cuplikan film dokumenter “Dunia Kecil dalam Kotak”
(Sumber: <http://www.grabagtv.com/film-dokumenter/dunia-kecil-dalam-kotak/>, 2015)

Pada Gambar 4 tampak Supriyanto (guru pelajaran Bahasa Indonesia di SLTP Negeri 2 Grabag) sedang menjelaskan kepada muridnya yakni bagaimana menjadi presenter berita. Terlihat di tangan kirinya terdapat handycam, sementara siswa terlihat di monitor televisi. Dari gambar tersebut

dapat dideskripsikan bahwa masyarakat tersebut memanfaatkan media audio visual sebagai alat untuk menyampaikan informasi (mata pelajaran) agar dapat lebih mudah dipahami. Meskipun berada di daerah terpencil, namun masyarakat desanya tetap berusaha berdaya saing dan mengikuti perkembangan teknologi.



Gambar 5. Cuplikan film dokumenter “Dunia Kecil dalam Kotak”
(Sumber: <http://www.grabagtv.com/film-dokumenter/dunia-kecil-dalam-kotak/>, 2015)

Pada Gambar 5 tampak Heru Budiyono (supir truk, warga Desa Grabag) sedang merekam adegan dengan setting lahan

pertanian. Profesinya sebagai sopir truk bukanlah menjadi penghalangnya untuk belajar menggunakan kamera video,

berpikir secara lokal dan tetap kreatif, sekaligus memanfaatkan potensi alam dan warga sekitar. Melalui gambar tersebut, tampak masyarakat (sumber daya manusia) mampu bekerjasama dalam upaya memanfaatkan potensi lokalnya untuk menciptakan sebuah karya video. Masyarakat daerah setempat diberdayakan untuk berpikir kreatif dalam menciptakan kebaruan pemikiran sehingga mampu kompetitif. Film dokumenter dirasa sangat tepat digunakan untuk mengembangkan sekaligus mempromosikan potensi local, salah satunya dengan pendekatan media audio visual. Pemilihan media audio visual dirasa juga sangat tepat sebagai solusi pemecahan masalah masyarakat karena sifatnya menghibur (*entertainment*) dan mendidik (*edukatif*). Kedua sifat ini dapat diterapkan pada masyarakat pemula yang ingin belajar media. Dengan begitu warga dapat “melek media” karena belajar memilih dan memikirkan sesuatu yang lebih bermanfaat dan membangun diri mampun masyarakat.



Gambar 6. Proses produksi kru Grabag TV (Foto: Dyah Ayu, 2010)

C. Proses Kreatif

Kecintaan masyarakat terhadap tema karya bervariasi. Pada umumnya warga pedesaan menyukai jenis tema pertanian dan musik Jawa (campursari) sehingga mereka selalu penasaran untuk kembali melihat karya yang baru. Untuk menciptakan sebuah karya, proses kreatifnya dapat dilakukan melalui penentuan tema, pencarian ide, riset, membuat sinopsis, dan perencanaan pemilihan gambar.

I. Ide dan Tema Cerita

Pemilihan ide dan tema cerita dapat disesuaikan dengan potensi lingkungan sekitar yang sekiranya ingin diangkat. Ide terbentuk melalui kesadaran untuk melihat, mengamati, merasakan, mendengarkan, dan memahami keadaan. Ide dapat berasal dari pengalaman pribadi, cerita orang, berita di koran, atau sesuatu yang paling dekat di sekitar kita. Penciptaan karya audio visual digunakan untuk menyediakan solusi kepada masyarakat melalui permasalahan (potensi konflik) dari tema dan ide yang telah ditentukan. Permasalahan tersebut diteliti sehingga bagaimana potensi lokal di lingkungan masyarakat diberdayakan oleh SDM-nya sehingga memiliki kemanfaatan dan bernilai ekonomis. Berawal dari sebuah pemikiran untuk maju dan membuat perubahan yang bermanfaat, maka timbulah sebuah ide gagasan yang menjadi landasan karya tersebut. Motivasi dari ide gagasan

tersebut dapat tercermin dari nilai potensi local atau figur yang akan diangkat untuk menekuni profesi yang semulanya dipandang sebelah mata oleh masyarakat, namun malah sebaliknya, profesi tersebut membawa keberkahan. Nilai ketekunan seseorang inilah yang digambarkan pada sebuah film dokumenter, sehingga (harapannya) dapat menginspirasi, menyemangati, mempengaruhi, dan mampu membawa perubahan positif bagi penontonnya (warganya sendiri).

Film statement juga diperlukan dalam pembuatan film dokumenter ini sebagai batasan permasalahan yang semakin mempersempit bahasan. Selain itu mungkin bisa dijadikan sebagai solusi awal dari masalah tersebut. *Film statement* yang dimunculkan dari permasalahan sampah tersebut berasal dari pemikiran tentang bagaimana caranya agar limbah plastik tersebut dapat menjadi nilai lebih dan berguna bagi masyarakat, salah satunya menjadikannya (limbah plastik) bernilai ekonomis. Potensi konflik (sampah anorganik) apabila tidak ditangani secara intensif dapat semakin mencemari lingkungan karena proses penguraiannya hingga jutaan tahun. Oleh karena itu, muncullah ide berkarya ini (melalui pendekatan film dokumenter) sebagai media untuk pembelajaran, mengurai masalah, melihat peluang, dan mencari solusi. Tema yang dapat diangkat sangat beragam disesuaikan dengan potensi yang ada di sekitarnya.

2. Riset

Potensi lokal dapat diketahui salah satunya melalui riset. Informasi dapat diperoleh melalui riset yang berulang-ulang (tidak hanya sekali). Riset berfungsi untuk mencari tahu informasi sekaligus mengumpulkan data sebanyak mungkin dengan melalui observasi, wawancara, internet, dan media massa lainnya. Pada tahap inilah sumber daya manusia (warga) berkesempatan untuk mencerahkan pemikirannya, menemukan permasalahan, dan mengambil peluang, dan solusi yang layak untuk di-media-kan. Ketiga hal yang berurutan tersebut merupakan rangkaian proses dalam berpikir dalam mencari sumber gagasan. Kegiatan mencerahkan pemikiran berarti mencoba mengamati, membaca, merenungkan, dan merasakan, yang pada akhirnya diutarakan melalui sebuah ide. Pada proses perenungan inilah dapat mengurai masalah hingga ditemukannya solusi. Masalah diurai satu per satu, sehingga warga bisa mencari sebuah peluang (dari satu permasalahan) yang ada untuk dipecahkan melalui pendekatan media. Hingga pada akhirnya, satu dari semua permasalahan yang ada dapat terungkap. Melalui cara riset ini masyarakat bisa belajar melihat permasalahan, menemukan masalah, dan menyikapi masalah tersebut melalui media audio visual (pendekatan film dokumenter). Dengan begitu masyarakat lebih mudah untuk melek media, kritis terhadap media, dan berdaya saing melalui media. Karena film merupakan media yang

paling ampuh untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi penontonnya.

3. Pembuatan Alur Cerita

Alur cerita merupakan deskripsi atau gambaran awal sebelum film. Pada alur cerita secara eksplisit memuat tentang waktu, tokoh, tempat, suasana yang diharapkan, konflik, rangkaian aktivitas, dan bagaimana solusinya. Waktu (kapan rangkaian cerita akan dimunculkan dalam kacamata *frame film*). Kemudian tokoh (siapa saja yang menggerakkan cerita), aktivitas (apa saja aktivitas yang dilakukan sesuai dengan ide cerita yang telah diusung). Konflik dalam film dokumenter dapat diartikan suatu permasalahan yang meresahkan sekaligus diupayakan untuk segera diselesaikan, karena sifanya mengganggu (secara personal). Biasanya dari permasalahan yang telah dikemas dalam media film, solusi yang diupayakannya tidak serta merta tersirat (di film) artinya pembuat film menyerahkan solusinya kepada penonton. Sehingga penonton dapat menyikapi permasalahan yang diungkapkan lewat film dokumenter dengan caranya sendri. Atau bisa juga pembuat film langsung memberikan solusi di *ending filmnya* kepada penonton. Pembuatan alur cerita yang dilakukan oleh masyarakat pemula ini, harapannya mereka dapat membayangkan bentuk visual yang akan ditampilkan dalam film yang akan diproduksi.

4. Pembuatan *Shooting Script*

Dalam sumber gagasan, tahap terakhir yang dapat dilakukan yaitu membuat *shooting script* sebagai panduan proses produksi. *Shooting script* tampak lebih rinci dibandingkan dengan alur cerita. Tablenya terdiri atas video dan audio yang akan direkam. Oleh karena itu, pada tahapan ini biasanya langsung merincikan *step by step* dari visual yang akan diambil gambarnya. Misalnya film akan diawali dengan *establish shoot* Pasar Tradisional di Desa Grabag yang diambil secara *Long Shoot*. Visual Pasar Tradisional di Desa Grabag merupakan rincian visual dari *shooting script*. Kemudian pengambilan satu bentuk visual tentang pedagang yang sedang menata sayuran dengan *Medium Shoot* (*tipe of shoot*). Masing-masing deskripsi *shoot* tersebut menjadi kerangka pikir pada *shooting script* sebelum melakukan tahapan produksi. Dari contoh *shooting script* tersebut, warga dapat memahami sekaligus membayangkan detail dan rincian visual yang akan diproduksi.

SIMPULAN

Sumber Gagasan Penciptaan Karya Audio Visual Berbasis Konten Lokal dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan lingkungan, sumber daya alam, dan sumber daya manusia. Seperti yang dilakukan oleh masyarakat Grabag Magelang. Warga di desa tersebut bekerja sama dengan masyarakat sekitarnya dalam upaya mencurahkan pemikirannya, menemukan permasalahan, mengambil peluang, dan solusi yang layak untuk di-

media-kan. Ide yang diusung yakni tentang pertanian, perkebunan, pendidikan, kesenian, hingga liputan kegiatan masyarakat desa Grabag.

Dalam menemukan Sumber Gagasan Penciptaan Karya Audio Visual warga dapat menggunakan proses kreatif dengan empat proses kreatif yakni penemuan ide dan tema cerita, riset, membuat alur cerita, dan *shooting script*. Ide dan tema berasal dari potensi lokal yang berusaha diberdayakan oleh Sumber Daya Manusianya dengan criteria menginspirasi, menyemangati, mempengaruhi, dan mampu membawa perubahan positif bagi penontonnya. Potensi-potensi SDA inilah yang perlu dikembangkan oleh masyarakat sekaligus menyadarkannya, bahwa kekayaan tersimpan tersebut perlu dimunculkan. Riset dilakukan dengan cara pengamatan secara mendalam oleh warga terhadap segala potensi daerah yang kemungkinan dapat diusung sehingga bernilai guna dan berdaya saing tinggi.

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Fred Wibowo. 1997. *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Heru Effendy. 2009. *Industri Pertelevisian Indonesia*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Fiske, John dan Hartley, John. 2003. *Reading Television*. New York: Routledge.
- Lexy. J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006., hal: 186.
- Primadi Tabrani. 2007. *Kreativitas & Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sulchan Yasyin (Editor). 1996. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Penerbit Amanah.

Internet :

- Grabag TV Dunia Kecil Dalam Kotak dalam <http://www.grabagtv.com/film-dokumenter/dunia-kecil-dalam-kotak/>
- GrabagTV, Lingkungan grabag dalam <http://www.grabagtv.com/category/lingkungan-grabag/>