

KREATIVITAS PRODUSER DALAM FEATURE TELEVISI “ANOTHER SIDE” EDISI “JEJAK SANTET DI BANYUWANGI”

Aqilatun Nabilah¹, Kusumo Gambriyanto², Dri Korina Relawati³, Susilowati⁴, Tituk Utari⁵
Program Studi Manajemen Produksi Berita, Manajemen Teknik Studio Sekolah Tinggi Multi Media
Yogyakarta

gambriyanto.ky@gmail.com

ABSTRAK

Santet salah satu praktik ilmu hitam yang dikenal luas di Banyuwangi sering kali dikaitkan dengan kemampuan untuk mencelakai orang lain melalui kekuatan gaib, kepercayaan terhadap santet dan ilmu hitam lainnya dipengaruhi oleh sejarah panjang animisme, dinamisme, dan sinkretisme antara kepercayaan asli dengan agama-agama besar yang datang, seperti Hindu, Buddha, Islam, dan Kristen. Urgensi dalam mengangkat topik ini dalam sebuah karya *feature* televisi “Another Side” edisi “Jejak santet di Banyuwangi” masih terdapat stigma tentang santet di Banyuwangi. Karya *feature* ini memilih jenis *feature human interest* karena menyoroti sisi kehidupan masyarakat Banyuwangi. Karya ini mengangkat isu sosial-budaya, sehingga metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kualitatif agar data dapat diperoleh secara menyeluruh dan mendalam. Teknik wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam melalui berbagai narasumber. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, Sedangkan teknik observasi banyak dilakukan untuk memperluas pengetahuan terkait objek yang di angkat pada karya ini. Penulis sebagai produser mengembangkan kreativitas melalui berbagai cara. Kreativitas tersebut juga tertuang dalam pre produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil karya ini menunjukkan bahwa kreativitas produser berperan penting dalam menjaga keseimbangan antara hiburan dan edukasi dalam program televisi, terutama yang mengangkat topik sensitive seperti santet.

Kata-kata Kunci: Kreativitas Produser, Santet Banyuwangi

PRODUCER CREATIVITY IN FEATURE TELEVISION “ANOTHER SIDE” “TRACTS OF WITCHCRAFT IN BANYUWANGI” EDITION

ABSTRACT

Witchcraft, one of the black magic practices that is widely known in Banyuwangi, is often associated with the ability to harm other people through supernatural powers. Belief in witchcraft and other black magic is influenced by a long history of animism, dynamism and syncretism between indigenous beliefs and major religions. who came, such as Hinduism, Buddhism, Islam and Christianity. The urgency in raising this topic in a television feature work "Another Side" edition "Traces of black magic in Banyuwangi" is that there is still a stigma about black magic in Banyuwangi. This feature work chooses the type of human interest feature because it highlights the life of the people of Banyuwangi. This work raises socio-cultural issues, so the method used for data collection is qualitative so that data can be obtained comprehensively and in depth.

Interview techniques are used to dig up more in-depth information through various sources. Documentation is used as supporting data, while observation techniques are often used to expand knowledge related to the objects raised in this work. Writers as producers develop creativity in various ways. This creativity is also expressed in pre-production, production and post-production. The results of this work show that producer creativity plays an important role in maintaining a balance between entertainment and education in television programs, especially those that cover sensitive topics such as witchcraft.

Keywords: *Producer Creativity, Banyuwangi Witchcraft*

PENDAHULUAN

Mistis dan kepercayaan terhadap hal-hal gaib telah menjadi bagian integral dari budaya dan tradisi nusantara sejak zaman dahulu. Masyarakat

di kepulauan Indonesia memiliki berbagai cerita, mitos, dan legenda yang berakar pada kepercayaan mistis yang kaya dan beragam. Salah satu yang menjadi bagian mistis di nusantara adalah Santet.

Santet adalah salah satu praktik ilmu hitam yang dikenal luas di Indonesia, sering kali dikaitkan dengan kemampuan untuk mencelakai orang lain melalui kekuatan gaib. Praktik ini telah ada sejak zaman prakolonial dan dipengaruhi oleh kepercayaan animisme dan dinamisme yang meyakini bahwa roh-roh dan kekuatan gaib dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Santet sering kali digunakan sebagai alat untuk balas dendam, menyelesaikan perselisihan, atau menimbulkan rasa sakit pada orang lain.

Menurut para antropolog, kepercayaan terhadap santet dan ilmu hitam lainnya di Indonesia dipengaruhi oleh sejarah panjang animisme, dinamisme, dan sinkretisme antara kepercayaan asli dengan agama-agama besar yang datang kemudian, seperti Hindu, Buddha, Islam, dan Kristen. Metode dan praktik santet sangat bervariasi di seluruh nusantara. Di Jawa, praktik santet sering melibatkan boneka atau benda-benda tertentu yang diisi dengan mantra atau energi negatif untuk menyerang korban. Metode lain termasuk penggunaan jarum yang ditusukkan ke boneka atau benda yang mewakili korban.

Banyuwangi, sebuah kabupaten di ujung timur Pulau Jawa, memiliki sejarah panjang terkait kepercayaan dan praktik santet. Wilayah ini dikenal dengan berbagai tradisi mistis dan kepercayaan terhadap ilmu hitam, termasuk santet. Santet di Banyuwangi sering kali dikaitkan dengan konflik sosial dan politik, serta dianggap sebagai cara untuk menyelesaikan perselisihan atau mengendalikan nasib seseorang. Menurut

sejarawan lokal, praktik santet di Banyuwangi telah ada sejak zaman Kerajaan Blambangan, kerajaan Hindu terakhir di Jawa Timur sebelum masuknya pengaruh Islam pada abad ke-16.

Kepercayaan terhadap kekuatan gaib dan ilmu hitam ini terus berlanjut dan mengalami perubahan seiring waktu, dengan memasukkan elemen-elemen dari agama-agama yang kemudian masuk ke wilayah tersebut. Santet di Banyuwangi memiliki berbagai bentuk dan metode. Salah satu bentuk yang terkenal adalah penggunaan boneka atau benda-benda pribadi milik korban yang diisi dengan mantra-mantra tertentu. Praktik ini sering kali dilakukan oleh seorang dukun atau ahli santet yang dianggap memiliki kemampuan gaib untuk mempengaruhi orang lain dari jarak jauh. Metode lain termasuk penggunaan media seperti kembang tujuh rupa, tanah kuburan, dan benda-benda lain yang dianggap memiliki kekuatan mistis. Dalam beberapa kasus, santet dilakukan dengan mengirimkan makhluk halus atau roh jahat untuk mengganggu atau mencelakai korban. Setiap metode memiliki ritual dan tata cara yang berbeda, tergantung pada tujuan dan kompleksitas santet tersebut.

Banyuwangi memiliki sejarah kelam terkait kasus-kasus santet yang mencuat pada akhir abad ke-20. Pada tahun 1998, terjadi gelombang kekerasan terhadap orang-orang yang dituduh sebagai dukun santet. Konflik ini berakar dari ketegangan sosial dan politik, serta rumor yang menyebar luas di masyarakat tentang aktivitas santet. Banyak korban yang dibunuh, menimbulkan

ketakutan dan trauma di kalangan penduduk. Menurut laporan dari berbagai sumber, termasuk Amnesty International, sekitar 100 orang tewas dalam kekerasan massal ini. Peristiwa tersebut menyoroti betapa kuatnya kepercayaan terhadap santet di Banyuwangi dan dampak destruktif yang dapat timbul dari ketakutan dan prasangka yang tidak berdasar.

Kepercayaan terhadap santet di Banyuwangi merupakan bagian dari sistem budaya yang lebih luas yang mencakup animisme, dinamisme, dan kepercayaan tradisional lainnya. Santet sering kali digunakan sebagai cara untuk mengendalikan situasi yang tidak pasti atau untuk memberikan penjelasan atas kejadian yang tidak dapat dijelaskan oleh logika atau ilmu pengetahuan modern. Menurut Dr. Surya Adi dari Universitas Airlangga, "Kepercayaan terhadap santet di Banyuwangi adalah manifestasi dari ketidakpastian dan kecemasan yang dihadapi masyarakat. Dalam banyak kasus, tuduhan santet muncul sebagai respons terhadap ketegangan sosial atau ekonomi."

Karya ini dapat membuka pengetahuan masyarakat bahwa apa dan bagaimana bentuk santet di Banyuwangi yang sebenarnya. Sehingga karya ini menjadi edukasi terhadap masyarakat agar tidak menjadikan santet sebagai hal yang sangat ditakuti dan mengetahui fakta yang sebenarnya.

Karya ini menggunakan format *Feature* bertujuan menginformasikan sebuah fakta yang penuh dengan nilai budaya yang ada di suku Osing Banyuwangi. Jenis yang digunakan adalah

dokumenter ilmu pengetahuan karena akan membahas tentang keberadaan santet di tengah kehidupan budaya lokal masyarakat Osing, dimana hal tersebut akan mengedukasi penonton. Iswara (2007:77) menjelaskan, "program *feature* adalah berita atau kisah yang di susun secara deskriptif dengan lukisan kata – kata yang menyentuh rasa manusiawi para pembaca sehingga timbul rasa kagum, takjub, heran, geli, terharu, jengkel, iba, senang, dan lain lain perasaan."

Kreativitas adalah sebuah proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan inovasi dan variasi Munandar (2004 : 32).

Melalui karya santet di Banyuwangi bertujuan menjadi edukasi bagi Masyarakat yang masih bingung dengan ada atau tidak adanya santet di Indonesia.

Kreativitas dalam penciptaan cerita agar terciptanya kontinuitas dari awal hingga akhir program. Optimalisasi visual-visual yang dibuat dengan variasi gambar yang baik sehingga audiens dapat merasakan suasana secara tidak langsung dan tidak bosan ketika menyaksikan program. Optimalisasi visual itu juga diterapkan dengan memvisualisasikan informasi dengan ilustrasi dan reka adegan agar mampu mengekspresikan informasi yang ingin disampaikan. Satu Aspek yang juga tak kalah penting dalam sebuah tayangan

feature televisi adalah pemilihan *music background* untuk membuat tayangan menjadi lebih hidup dan berwarna.

Menurut Fachruddin (2012:60) Produser adalah seseorang yang bertanggungjawab terhadap perencanaan suatu program siaran dan harus mempunyai kemampuan berfikir dan menuangkan ide dalam suatu tulisan atau proposal untuk suatu program acara secara baik dan bekerjasama dengan seluruh kerabat kerja dan unsur produksi.

Produser, karya ini membalut *feature* ini dengan menggunakan beberapa gaya dan pendekatan untuk menciptakan tayangan yang informatif dan edukatif. Melalui kreativitas seorang produser, pengembangan informasi dengan mengaplikasikan berbagai cara kreatif dalam menyajikan karya, dan memakai pendekatan naratif untuk mengemasnya menjadi sebuah sajian film *feature* televisi.

Pendekatan naratif biasa dilakukan dengan menggunakan konstruksi konvensional yaitu struktur tiga babak penuturan. Sebagai produser penulis akan mengambil judul Kreativitas Produser dalam Program *feature* Televisi “*Another Side*” Edisi “ Jejak Santet di Banyuwangi”. Kreativitas produser ditunjukkan dalam berbagai cara mengemas dokumenter ilmu pengetahuan dengan menggunakan pendekatan yang sudah jelaskan sebelumnya. Kreativitas penulis juga tertuang saat melakukan negosiasi dengan narasumber dan beberapa *talent* dalam karya audio visual ini. Seni negosiasi adalah menentukan strategi mana yang harus diterapkan, memilih model dan sudut

pandang mana yang harus digunakan untuk meningkatkan pemahaman lintas budaya.

METODE PENELITIAN

Rumusan Ide Penciptaan

Ide merupakan roh fondasi sebuah bangunan karena menjadi dasar pijakan untuk pekerjaan berikutnya. Sebagai produser, menuangkan data yang telah didapat dilapangan menjadi sebuah karya yang bermanfaat, mengedukasi, dan inspiratif bagi seluruh lapisan masyarakat.

Karya produksi dikemas menjadi program yang menarik dan informatif, inspiratif, dan edukatif.

1. Konsep Judul

“Kreativitas Produser dalam Penciptaan Karya Program *Feature* Televisi “*Another Side*” Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi”. Makna kata kreativitas yang dimaksudkan adalah peran produser yang mampu memberikan dan menghadirkan kreasi dalam tayangan *Feature* yang akan diproduksi.

Kreativitas yang ingin ditonjolkan adalah dari segi materi dan penyajiannya, program materi yang jarang sekali di angkat dalam tayangan karya *feature*. Saat melakukan pemilihan materi dilakukan riset data langsung terhadap beberapa korban. Dengan mengoptimalkan materi dan konsep penyajian diharapkan dapat membangun adanya unsur kedekatan yakni lokasi penciptaan dengan target khalayak, sehingga dapat menjangkau khalayak sebanyak mungkin untuk menonton karya ini.

2. Konsep Karya

Program *feature* televisi Dibalik Fakta edisi Jejak Santet di Banyuwangi memiliki konsep karya sebagai berikut :

a. Format Acara

Dalam skripsi penciptaan karya produksi menggunakan format *feature*. Iswara (2007:77) menjelaskan, “program *feature* adalah berita atau kisah yang di susun secara deskriptif dengan lukisan kata – kata yang menyentuh rasa manusiawi para pembaca sehingga timbul rasa kagum, takjub, heran, geli, terharu, jengkel, iba, senang, dan lain lain perasaan.”.

Menurut Fred Wibowo (2014:165) hal yang perlu diperhatikan dalam *feature* adalah setiap format yang di susun harus membicarakan pokok bahasan yang sama, tetapi dari sudut pandang dan tinjauan yang berbeda. *Feature* merupakan gabungan antara unsur dokumenter, opini dan ekspresi.

b. Kategori Karya

Produksi ini menyajikan tayangan yang inspiratif, edukatif dan menghibur. Selain itu karya ini tergolong dalam *Feature human interest*. *Feature Human Interest* berisi kebiasaan dan kebutuhan hidup manusia sehari hari beserta makhluk yang berada di sekelilingnya.

c. Nama Program Acara



Gambar 1. 1 Logo Program

Sumber : Another Side Production

Program *Feature* "Another Side" bertujuan untuk mengungkap sudut pandang alternatif dan cerita tersembunyi dari berbagai topik yang ada di masyarakat. Setiap episodenya berfokus pada isu-isu yang sering diabaikan atau kurang terekspos dalam media arus utama, mulai dari budaya, sosial, politik, hingga kehidupan sehari-hari individu-individu yang hidupnya mungkin tidak biasa. Melalui wawancara mendalam, dan narasi yang kaya, program ini mengajak penonton untuk melihat lebih jauh dan memahami kompleksitas dunia di sekitar mereka. "Another Side" berupaya menantang pandangan umum dan mendorong pemikiran kritis dengan menampilkan cerita-cerita yang menggugah dan kadang-kadang mengejutkan. Karya ini tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif, membangkitkan rasa ingin tahu penonton dan memberikan wawasan baru yang bisa mengubah cara pandang mereka terhadap dunia.

d. Sub Format Program

Penciptaan Karya Program *Feature* “*Another Side*” Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” memiliki sub format sebagai berikut:

1) *Soundbite* atau Pernyataan Narasumber

Dalam format *feature* televisi, *sound on tape* merupakan *sequence* yang berisi pernyataan dari narasumber atau potongan suara (*soundbite*). Hal ini dipilih jika pernyataan narasumber dianggap lebih penting ditonjolkan daripada disusun dalam bentuk narasi. *Soundbite* yang dipilih sebaiknya memiliki tingkat kepentingan atau dramatisasi yang tinggi, bukan sekadar informasi yang sederhana. Bisa bersifat sebagai pelengkap dari berita yang baru saja ditayangkan sebelumnya, atau bisa juga berdiri sendiri. Pilihan ini dilakukan ketika pernyataan narasumber dianggap lebih signifikan untuk ditekankan daripada disusun dalam bentuk narasi. Durasi disesuaikan dengan kebutuhan tapi biasanya maksimal satu menit (Badjuri, 2010). Wawancara merupakan pertemuan tatap muka antara seseorang yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan orang lain. Pertanyaan itu biasanya dipusatkan pada suatu pokok persoalan atau beberapa pokok persoalan tertentu (Fachruddin 2014:128).

Morrisan, (2008:79) Wawancara adalah tanya jawab antara reporter televisi dengan narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan penjelasan atau keterangan dari narasumber tersebut. Narasumber diwawancarai karena dua alasan, pertama, karena dianggap menguasai

permasalahan dan kedua, karena ia terlibat langsung atau tidak langsung (hanya menyaksikan) dengan kejadian atau peristiwa yang menjadi topik pembicaraan.

Dalam wawancara ini hanya akan ada narasumber yang inframe untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan statement.

2) Dokumentasi

Penciptaan karya produksi program “*Another Side*” Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” ini akan menampilkan beberapa arsip dokumentasi pendahulu terkait pembantaian dukun santet di Banyuwangi, yang diperkuat dengan beberapa narasi pada *sequence* 3 yang membahas tentang korban dan pembantaian santet pada tahun 1998 – 1999.

Menurut Mulyana (2011:180-181) Pengumpul penggalian dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian, seperti otobiografi, berita koran, artikel majalah, brosur, catatan harian, bulletin, dan foto-foto. Dokumen ini dapat mengungkapkan bagaimana subjek mendefinisikan dirinya sendiri, lingkungan dan situasi yang dihadapinya pada suatu saat, dan bagaimana kaitan antara definisi diri tersebut dalam hubungannya dengan orang-orang disekelilingnya dengan tindakan-tindakannya.

3) Desain Grafis

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang

disampaikan. Dengan perkembangan teknologi, kehadiran desain grafis sangat diperlukan untuk mendukung penyajian dengan menciptakan ilustrasi yang bermakna atau identitas suatu program siar. Beberapa karya dsain grafis yang di terapkan di program ini terdapat logo program, *lowerthird*, dan *id's* program.

4) Voice Over

Pengertian voice over dikutip dari *market place, voice over website invoice.com* voice over adalah media menyampaikan pesan pada media Audio atau audio visual, dengan teknik produksi standard *broadcasting* dan teknik membacakan naskah yang disesuaikan pada target audiens melalui intonasi, emphasis, jeda kalimat. *Voice over* pada program ini sebagai bentuk variasi penyajian sekaligus bertujuan untuk menyampaikan pesan sebaik mungkin kepada audiens.

5) Background Music

Background music atau musik latar belakang yaitu musik yang berfungsi untuk melatar belakangi/mengiringi materi program yang sedang disiarkan. Mengingat fungsinya sebagai latar belakang, maka dalam memilih/menggunakan musik ini, harus betul-betul sesuai dengan materi yang tengah disajikan untuk menghidupkan dan mewarnai suasana.

e. Isi Program

Penciptaan Karya Feature Televisi Dibalik Fakta Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” memuat hal-hal sebagai berikut:

1. Ide : Budaya
2. Topik : Santet di suku Osing
3. Angle : Merajut Benang Mistis dalam Tapisan Budaya

4. Sub Angle :

- a) Stigma santet dalam budaya di suku osing
- b) Pertemuan mistis di tengah tradisi
- c) Santet dalam prespektif budaya lokal

f. Tujuan Program Acara

Program *Feature Another Side* memiliki tujuan memberikan edukasi, inspirasi serta hiburan. Melalui tayangan yang dikemas secara informatif, mendalam, dan menarik agar dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat dalam setiap tayangannya.

g. Durasi Program

Durasi feature “*Another Side*” Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” ini adalah 20 menit 55 detik. Hal ini sudah dirasa cukup untuk dijadikan durasi dalam menyampaikan informasi tersebut. Keseluruhan elemen paket akan diproduksi dengan gaya kemasan campuran, yang mencakup kombinasi menarik dari elemen audio visual, gambar yang menarik, dan narasi yang jelas untuk memperkuat alur cerita. Hal ini bertujuan agar penonton tetap terhibur dan tidak merasa bosan saat menonton feature ini.

h. Target Audiens

Target khalayak karya produksi *feature* televisi ini dengan klasifikasi sebagai berikut:

- i. Jenis Kelamin : Perempuan dan laki laki
- ii. Usia : 15-60 Tahun
- iii. Sasaran : semua khalayak
- i. Geografis : Indonesia

Target usia audiens adalah 15 – 60 tahun. Pemilihan batas usia minimal tersebut dikarenakan dari usia remaja psikologis mereka sudah mampu menerima informasi secara bebas dengan bijak terutama menerima informasi pengetahuan warisan budaya. Begitu juga dengan penentuan batas maksimal target khalayak yang sudah disesuaikan dengan usia maksimal narasumber yang terlibat.

Tidak menutup kemungkinan bahwa rentang usia yang lebih luas juga dapat menikmati karya produksi dokumenter ini. Sedangkan, Strata Ekonomi Sosial yang ada pada *feature* ini tidak terikat sehingga dari SES AC dapat menikmati karya tersebut.

i. Waktu Penayangan

Program dokumenter televisi “*Another Side*” disiarkan setiap satu minggu sekali pada hari minggu karena proses produksi membutuhkan waktu yang lama. Mulai dari persiapan pra produksi, produksi di lapangan, hingga proses pasca produksi. Hari Minggu dipilih karena di akhir pekan audiens lebih rileks sehingga bisa mencerna informasi program dokumenter dengan lebih baik.

Program ini tayang pukul 20.00 – 20.25 WIB. Pukul 20.00 WIB dipilih karena merupakan waktu baik karena audiens mulai tinggi.

j. Karakteristik Produksi

- 1) Nilai Berita (*News Value*) “*ther Side*” Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” mengandung beberapa nilai berita sehingga layak disiarkan kepada masyarakat.

Kriteria umum nilai berita sangat penting bagi editor dalam mempertimbangkan dan memutuskan mana berita terpenting dan terbaik untuk dimuat, disiarkan, atau ditayangkan melalui medianya kepada masyarakat (Sumadiria, 2005: 80)

a) Kedekatan (Proximity)

Topik pembahasan yang diangkat pada penciptaan karya mengandung nilai berita kedekatan bagi masyarakat yakni tentang warisan budaya yang melekat pada masyarakat Banyuwangi.

b) Berdampak

Pembahasan pada penciptaan karya ini memiliki dampak bagi masyarakat yakni mendorong diskusi mengenai kepercayaan tradisional dan bagaimana mereka bertahan di era modern. Ini juga bisa menginspirasi masyarakat untuk lebih kritis dalam memahami mitos dan fakta seputar kepercayaan tersebut

c) Menarik

Program ini mengangkat topik sensitif tentang praktik santet dan kekerasan terkait hal tersebut, yang pernah menjadi bagian

kalam dalam sejarah Indonesia, khususnya peristiwa di Banyuwangi pada akhir 1990-an. Cerita tentang tuduhan santet yang berujung pada pembunuhan massal membuat *feature* ini menjadi sorotan karena memadukan elemen sejarah dan misteri.

2) Karakteristik Perekaman

a) *Recorded*

Dalam Produksi *Feature* Televisi ini tidak disiarkan secara langsung, melainkan melalui proses *Record* atau perekaman dan harus melalui proses editing terlebih dahulu sebelum disiarkan.

b) *Outdoor & Indoor*

Pengambilan gambar pada karya ini dilakukan di berbagai lokasi *indoor* dan *outdoor*, sesuai dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya, yaitu di pantai, rumah adat, kampung Osing yang menjadi peninggalan kebudayaan suku Osing di Banyuwangi.

c) *Multi Camera*

Program *Another Side* edisi Jejak Mistis Nusantara menggunakan *system multi camera* dengan melakukan pengambilan oleh beberapa kamera sekaligus. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengambilan gambar dari berbagai variasi *shoot*. Penulis juga memilih memakai multi camera agar lebih mempersingkat waktu produksi dan tujuan dari penggunaan teknik ini adalah memberikan variasi gambar yang lebih dinamis dalam satu momen wawancara.

d) *Editing*

Dalam proses editing, dilakukan secara linear dan *mixing* dengan penambahan grafis. Selanjutnya dilakukan *mastering* hasil *editing* secara keseluruhan agar karya *feature* ini siap dan layak dinikmati penonton.

e) Sistem Produksi

Sistem produksi merupakan kumpulan dari subsistem-subsistem yang saling berinteraksi dengan tujuan mentransformasi input produksi menjadi output produksi. Pada program ini menggunakan sistem *blocking* yaitu naskah ditulis lengkap. Pada sistem ini naskah dilengkapi dengan perintah teknis, instruksi kamera, serta lokasi ditulis lengkap.

k. Narasumber

Pada saat proses penciptaan karya produksi dalam dokumenter “*Another Side*” Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” menggunakan salah satu teknik observasi, dengan melakukan kunjungan ke narasumber guna mendapatkan data yang sesuai dengan topik produksi.

Dalam memperoleh informasi dilakukan dengan strategi pendekatan kunjungan ke narasumber. Berikut beberapa narasumber yang program dokumenter “*Another Side*” Edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” diantaranya :

1) Suhaimi

Suhaimi sebagai budayawan dan ketua adat memiliki pemahaman mendalam tentang budaya dan tradisi masyarakat

Osing Kemiren. Ia dapat memberikan perspektif yang luas mengenai sejarah, kepercayaan, dan praktik-praktik terkait santet dalam konteks budaya lokal dan juga Suhaimin bisa menjelaskan asal-usul kepercayaan santet di masyarakat Osing, bagaimana santet diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari, dan perubahan persepsi terhadap santet dari waktu ke waktu. Ia juga dapat memberikan konteks budaya yang lebih luas mengenai peran dukun, mantra, dan ritual dalam masyarakat Osing.

2) Rio Prasetyo

Sebagai Pemain Kesenian Barong, Rio Prasetyo memiliki peran penting dalam hal kegiatan kesenian barong di bagian memainkan musik. Ia dapat memberikan pandangan mengenai bagaimana Ilmu Santet ikut turut andil dalam proses kegiatan kesenian apalagi saat kegiatan pentas seni barong dan juga bagaimana kepercayaan terhadap santet di tengah-tengah masyarakat Osing.

3) Ustad Sanusi

Sebagai pemuka agama dapat memberikan perspektif agama Islam mengenai kepercayaan terhadap santet. Ia dapat menjelaskan pandangan Islam tentang praktik-praktik yang dianggap syirik atau bertentangan dengan ajaran Islam, serta memberikan solusi dari sudut

pandang agama dalam menghadapi masalah yang berkaitan dengan santet.

4) Ramadhani

Merupakan korban santet dapat memberikan kisah nyata dan personal tentang pengalamannya. Kisahnya dapat menjadi pintu masuk bagi penonton untuk memahami dampak psikologis dan sosial dari terkena santet.

I. Lokasi Produksi

Dalam program *feature "Another Side"* Edisi "Jejak Santet di Banyuwangi" memilih beberapa lokasi yaitu:

1) Kampung Osing Kemiren.

Kampung Osing Kemiren merupakan salah satu pusat budaya dan tradisi santet di Banyuwangi yang berada di Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur.

2) Pantai Watu Dodol.

Merupakan pintu masuk ke Kabupaten Banyuwangi dari wilayah Kabupaten Situbondo. Lokasi ini diambil karena disana ada patung selamat datang penari gandrung raksasa yang merupakan tarian khas Banyuwangi. Selain itu, bentang perbatasan pantai dan daratan terlihat sangat jelas sehingga memperlihatkan keseluruhan visual Banyuwangi.

3) Rogojampi.

Merupakan lokasi wawancara rumah narasumber korban santet dan pemuka agama. Ditambah merupakan pusat

agribisnis di Kabupaten Banyuwangi, sehingga tepat untuk mengambil visual aktivitas warga Banyuwangi.

4) Alas Purwo.

Alas Purwo merupakan tempat atau situs purbakala di Indonesia yang kini telah menjadi taman nasional. Terletak di kecamatan Tegaldlimo dan kecamatan Purwoharjo, Kabupaten Banyuwangi. Lokasi ini diambil karena alas purwo diyakini menjadi tempat yang erat dengan sejarah dan makna budaya. Serta tempat yang biasa digunakan untuk bertapa, semedi, dan ritual-ritual untuk mencari ketenangan batin.

5) Hutan De Djawatan.

Merupakan salah satu destinasi wisata yang paling terkenal di Banyuwangi sehingga cocok untuk menjadi lokasi produksi. Hutan De Djawatan merupakan hutan pohon trembesi yang telah berusia ratusan tahun. Namun dibalik keindahannya, asal usul hutan ini masih menjadi misteri.

6) Lampu Terakota atau Taman Gandrung Terakota.

Merupakan situs budaya yang melestarikan icon seni Banyuwangi. Terdapat 1.000 patung gandrung yang tersebar di tepi dan tengah persawahan. Terletak di Dusun Blimbingsari, Desa Tamansari, Kecamatan Licin, Kabupaten Banyuwangi.

7) Pantai Boom.

Pantai Boom adalah sebuah pantai yang terletak di Kelurahan Kampung Mandar, Kecamatan Banyuwangi, Banyuwangi, Jawa Timur. Pantai Boom dulunya pelabuhan, namun sekarang sudah tidak terlalu ramai. Pantai ini menjadi salah satu tujuan kunjungan anak-anak muda, wisatawan, dan warga Banyuwangi. Lokasi ini diambil karena memiliki visual artistik yang indah. Memiliki sunrise yang cantik, bentang laut dan gunung indah, serta aktivitas nelayan yang menggambarkan sebagian mata pencaharian warga Banyuwangi.

Media, Peralatan dan Teknik Produksi

1. Media

Media yang digunakan untuk menayangkan program feature televisi *Another Side* adalah media televisi. Menurut Adi Badjuri (2010:39), “Televisi merupakan media pandang sekaligus media pendengar berupa audio-visual, sehingga audiens tidak hanya melihat gambar yang ditayangkan di televisi, tetapi juga mendengar ataupun mencerna narasi dan gambar tersebut”. Meski saat ini sudah muncul berbagai media yang juga turut mendistribusikan konten audio visual, namun media televisi masih tetap eksis dibuktikan dengan masih banyaknya program televisi yang tayang dan masih mendapat antusias yang cukup banyak dari audiens. Selain karena terus beradaptasi dengan perkembangan digital, faktor lain menyebutkan bahwa televisi masih menjadi medium favorit bagi

para pemasang iklan dan industri media yang menguntungkan.

Berdasarkan data yang dirilis Nielsen pada awal 2022 lalu, “Iklan di Indonesia masih dikuasai oleh televisi. Tercatat market share belanja iklan TV di Indonesia masih mendominasi angka 78,2%. Sementara belanja iklan di media online di Indonesia memperoleh angka 15,9% dari total belanja iklan media”. Penayangan di Televisi merupakan cara untuk mendistribusikan program ini secara lebih luas, sebab hal tersebut sudah sesuai dengan segmentasi yang ditargetkan penulis dan tim yakni untuk masyarakat umum.

Teknik Produksi

a. Sistem Perekaman Video

Proses pengambilan video pada penciptaan karya ini menerapkan *multi camera* dengan menggunakan dua kamera tipe FUJIFILM XH2S dan FUJIFILM XF 16 – 55MM F2.8. untuk memaksimalkan pengambilan gambar, menggunakan lensa tambahan yaitu ND *Variable*. Banyaknya pengambilan gambar menggunakan teknik *developing shoot* dengan pengambilan gambar yang bervariasi. Untuk membuat gambar yang stabil, menggunakan bantuan *tripod* dan *stabilizer* tipe Dji Ronin S. Sedangkan untuk mengambil objek-objek dengan *shoot high angled* diambil menggunakan *Drone* Dji Mini 3.

b. Sistem Perekaman Audio

Perekaman audio sangat dibutuhkan dalam sebuah produksi *feature* televisi. Pada karya ini, perekaman audio berasal dari *soundbite*

narasumber, narasi, dan suara *ambience natural*. Beberapa alat *recording* yang digunakan pada program ini berupa RODE dan *clip on hollyland lark M1*

c. Tahapan Penciptaan

Menurut Darmanto (1992:31), “seorang produser memiliki peran penting pada proses produksi sebuah program televisi meliputi tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi”. Berikut rincian tahapan penciptaan karya ini :

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap awal dalam mempersiapkan produksi program televisi. Hasil program yang diproduksi bergantung pada persiapan yang dilakukan pada tahap ini.

a. Menentukan kerabat kerja

Hal pertama yang penulis lakukan ketika akan memproduksi sebuah tayangan televisi adalah menentukan kerabat kerja. Kerabat kerja yang dibentuk terdiri dari pengarah acara dan penulis naskah sedangkan kru teknik dari *volunteer*.

b. Menentukan topik

Produser melakukan riset awal sebagai acuan untuk menentukan topik serta format program yang ingin diproduksi. Riset dilakukan dengan mencari referensi dari internet sekaligus mengamati isu-isu yang menarik sampai menemukan topik yang menarik untuk diangkat dalam pembuatan karya.

Setelah berdiskusi, akhirnya disepakati bahwa topik yang diangkat untuk produksi adalah topik mengenai santet di Banyuwangi yang dikemas dalam format *feature* televisi. Topik tersebut dipilih karena topik ini masih jarang diinformasikan kepada masyarakat umum. Selain itu topik ini juga dapat dikatakan lebih menarik karena mengeksplorasi budaya lokal yang jarang tersorot.

c. Survei dan Observasi

Melalui proses riset awal yang pernah dilakukan, di dapat fakta bahwa santet di implementasikan pada unsur kebudayaan Banyuwangi seperti, gandrung, barong, dan lain sebagainya. Pengamatan langsung ke desa Osing Kemiren Banyuwangi untuk mencari data tentang korban santet dan menemukan faktanya.

d. Merancang Konsep Program

Perancangan konsep program mengutarakan gambaran umum, maksud, serta tujuan yang ingin kembangkan melalui karya. Perancangan meliputi nama program, pembahasan tiap *sequence*, kategori karya, sub-format yang ingin dimuat pada karya, target narasumber, pemilihan lokasi, kriteria penulisan naskah, kriteria pengambilan gambar, cara penyajian, hingga kriteria *music background* dan gaya editing.

e. Membuat *Treatment* Awal

Setelah konsep program disepakati dan data-data juga telah terkumpul, Langkah selanjutnya *treatment* dengan menyusun alur cerita serta pembahasan tiap *sequence*. *Treatment* ini dijadikan sebagai *guideline* bagi pengarah acara untuk menyusun *shootlist* juga bagi penulis naskah untuk membuat sinopsis dan naskah awal.

f. Membuat Anggaran Dana

Dalam suatu produksi, tentunya membutuhkan biaya untuk membeli maupun menyewa peralatan maupun kepentingan yang diperlukan. Sebagai produser bertanggung jawab untuk membuat serta melaporkan anggaran dana yang masuk dan keluar selama produksi berlangsung. Dana tersebut digunakan untuk kebutuhan primer maupun sekunder yang dikeluarkan selama tahapan produksi. Mulai tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Karya

Pada penciptaan karya produksi ini, mengangkat materi mengenai salah satu kepercayaan dan kebudayaan yang masih melekat yakni adanya santet di Banyuwangi. Ide tersebut muncul karena masih terdapat stigma tentang santet di Banyuwangi. Dalam karya *feature* televisi “*Another Side*” edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” Produser memilih menggunakan kreativitas dalam membuat *feature* televisi ini agar dapat menghibur,

mengedukasi dan memotivasi *audience*. Karya produksi menampilkan sisi *human interest* mengisahkan kehidupan masyarakat Banyuwangi yang masih percaya dan meyakini adanya hal mistis dalam budaya yang ada. Hal tersebut menjadi dasar pemikiran ide untuk mengangkat topik atas keunikan dan tidak banyak media mengangkat atau melakukan penelitian terhadap topik yang diangkat.

Karya ini merupakan tayangan jurnalistik yang informatif, menarik, dan menghibur berdurasi 20 menit 55 detik. Penulis mengembangkan ide kreatif dengan mengimplementasikannya dalam berbagai bentuk penyajian agar audiens tidak merasa bosan saat menonton karya.

Naskah, dalam karya ini menggunakan gaya bahasa *story telling*. Penerapan gaya bahasa tersebut bertujuan agar mempermudah proses penyampaian informasi yang dilakukan oleh penulis kepada audiens melalui program yang diproduksi. Alur dalam penayangan karya ini dibuat alur maju dan dikombinasikan dengan ilustrasi dan juga *scenario* tambahan dalam beberapa *sequence*.

Kreativitas penulis sebagai produser tertuang dalam penyajian tayangan mulai dari *eyecather* sampai *closing*. Di awal penulis menampilkan *eyecather* kreativitas produser pada sajian ini yaitu perpaduan beberapa *footage* yang dikombinasikan dengan *statement hooks* dari masing masing narasumber dengan teknik *cut to cut* antara narasumber dan *footage* yang ada sehingga membuat *audience* penasaran ingin tahu lanjutan ceritanya.

Segmen1, produser berkreasi dengan menaruh cerita terkait stigma santet, hal ini mengajak penonton untuk mengetahui dasarnya permasalahan yang diangkat. Sementara di segmen 2 diawali dengan *ambience* masyarakat Osing yang sedang berkumpul bersama dan dilanjutkan dengan narasi yang menjelaskan tentang masyarakat Osing, dan dilanjutkan penjelasan dari ketua adat suku osing, pak Suahami yang menjelaskan terkait makna santet menurut masyarakat Osing. Ada penjelasan mengenai ilmu santet itu diwariskan atau memang dipelajari atau berguru pada seseorang. Segmen 3, adalah penyempurna dari segmen sebelumnya, terdapat tiga narasumber dalam segmen ini, mulai dari ketua adat, pemain barong (pelaku kebudayaan) dan juga korban santet. Dimana Rio Prasetyo sebagai pemain musik *barong* bercerita tentang matra mantra yang digunakan saat pertunjukan dan terdapat *sren sren* yang dipakai di bedak dan juga lipstick pemain *barong* yang bertujuan untuk memikat penonton yang melihat pertunjukan tersebut. Ditengah-tengah narasi dan wawancara mengkreasi tayangan ritual memberi makan *barong* dimana *barong* tersebut bergerak sendiri memakan sesajen yang sudah disuguhkan. Dari sini bisa membuat *audience* yang sedang menonton merasakan aura mistis yang terjadi saat ritual dilakukan. Sebelum masuk wawancara korban santet terlebih dahulu memunculkan *pop up* tayangan berita tentang korban santet yang ada di Indonesia, hal ini bertujuan agar *audience* lebih percaya bahwa santet

fakta adanya dan telah memakan banyak korban. Dalam segmen ini durasinya juga lebih panjang karena terdapat tiga narasumber yang menyampaikan statemen.

Pada awal karya *feature* televisi ini, diawali dengan memasukkan *eyecatcher* sebagai opening dari program “*Another Side*” yang menampilkan cuplikan *statement* dari masing-masing narasumber yang dipadukan dengan beberapa *footage* pendukung dengan durasi selama 1 menit 35 detik, dilanjut dengan munculnya *credit title* yang ditambah dengan narasi *opening*.

Selanjutnya untuk *id’s program* “*another side*” yang digunakan sebagai identitas program terdiri dari beberapa visual yang menyuasaikan dengan beberapa topik program seperti Politik, Kriminal, Sejarah, Ekonomi, Budaya, Sosial, dan lain sebagainya.

Pada *sequence* 1 membahas tentang stigma santet dalam budaya di suku Osing Banyuwangi, dilihat dari sudut pandang gama bagaimana penafsiran santet yang sebenarnya. *Sequence* 2, menceritakan makna santet Banyuwangi dari ketua adat Osing, hal ini bertujuan agar *audience* dapat mendengar langsung dari ahlinya.

Dan di *sequence* 3, tentang penerapan mantra mantra pengasih (santet) untuk pertunjukan.

B. Analisis dan Sintesis Karya

Pada karya produksi *feature* Televisi “*Another Side*” edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” produser telah membangun ide program, menggunakan teori kreativitas untuk mengemas *feature* menjadi lebih menarik, mendidik, dan menghibur. Selain itu,

kreativitas produser juga di perlukan untuk menarik minat *audience*. Berikut analisis setiap *sequence* dalam *feature* televisi ini yang menggambarkan kreativitas.

1. *Eye catcher*

Sebelum masuk ke *id’s program* diawali dengan *eye catcher* yang bertujuan untuk mengundang minat *audience*. Visual yang disajikan di dalam *eye catcher* diambil dari beberapa potongan visual di beberapa *sequence* dan juga *sound nature* dan *atmosphere* dari visual kesenian barong hal ini bertujuan agar *audience* yang menonton merasakan sensasi yang mencekam.



Gambar 4. 1 Cuplikan narasumber pemuka agama
Sumber : *Another Side Production*

Gambar diatas adalah potongan gambar dari *sequence* 1 yang menunjukkan wawancara dengan Bapak Sanusi sebagai pemuka agama di suku Osing.



Gambar 4. 2 Cuplikan wawancara narasumber ketua adat
Sumber : *Another Side Production*

Gambar diatas adalah potongan gambar dari sequence 3 yang menunjukkan wawancara dengan Suhaimi sebagai ketua adat suku Osing. Gambar diatas potongan dari *sequence* 3 yang menunjukkan wawancara dengan Rio Prasetyo sebagai Pemain kesenian barang.

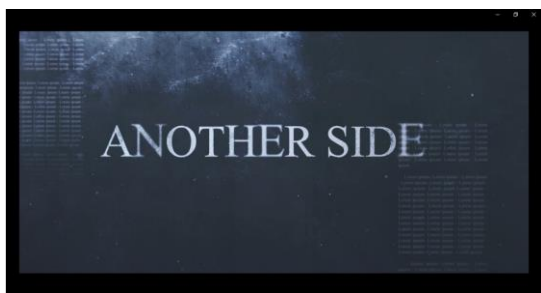


Gambar 4. 4 Cuplikan narasumber korban santet
Sumber : *Another Side Production*

Gambar diatas potongan dari sequence 3 yang menunjukkan wawancara dengan Guruh yazid ramadhani sebagai korban santet.

2. Id's program

Setelah *credit title* ditampilkan, penulis memunculkan id's program selama 10 detik, konsep pada id's program yakni menerapkan nuansa dramatic dengan sentuhan warna suram *black and white* yang dipadukan dengan beberapa gambar, lalu *pop up* beberapa tulisan yang menjadi promosi dari program ini



Gambar 4. 5 Id's Program
Sumber : *Another Side Production*

Audio yang di pakai pada id's program yakni music baground dengan nuansa tegas dan megangkan, tujuan penulis membuat hal tersebut untuk menarik penonton. Dengan pemilihan warna dark karena "*Another Side*" yakni sisi lain, Dimana sisi lain sering kali diabaikan oleh masyarakat dan hamper tidak pernah dilihat yang terkesan redup atau gelap saat dibayangkan.

3. Sequence 1

Masuk pada *sequence* 1 berfokus untuk membahas tentang makna santet Banyuwangi di mata agama, hal ini bertujuan untuk menjawab stigma masyarakat tentang santet di Banyuwangi. Aspek kreatif yang dikembangkan pada *sequence* satu ini cukup beragam. Mulai dari penayangan visual dengan atmosphere yang dikombinasikan oleh narasi dan musik ilustrasi, terdapat wawancara, dan ditutup dengan narasi pada akhir *sequence*.



Gambar 4. 6 Orang osing berinteraksi
Sumber : *Another Side Production*

Diawali kompilasi tayangan visual kepercayaan atau agama yang di anut oleh masyarakat Osing dengan tambahan musik ilustrasi, dilanjutkan dengan kegiatan masyarakat Osing di pasar yang sedang berinteraksi.



Gambar 4. 7 Visual Pemuka Agama
Sumber : Another Side Production

Visual wawancara dengan pemuka agama, dimana narasumber menyampaikan statement tentang keberadaan santet di Banyuwangi memang nyata, dia juga menjelaskan kalau ilmu santet memang dilarang di mata agama, karena menurut agama orang yang memiliki ilmu santet pasti memiliki hati yang hasut atau jelek.



Gambar 4. 8 Petilasan
Sumber : Another Side Production

Visual diatas menjelaskan tentang ibadah yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki ilmu santet atau sihir memang sempurna secara jasmani namun belum tentu diterima oleh yang maha kuasa. Dalam sequence 1 hanya berfokus pada satu narasumber dari pemuka agama, hal ini bertujuan agar *audience* memahami terlebih dahulu bahwa santet memang ada dan dilarang di mata agama.



Gambar 4. 9 Pura Alas Purwo
Sumber : Another Side Production

Diakhir *sequence* 1 ditutup dengan narasi yang menjelaskan kesimpulan dari *sequence* satu, narasi dipadukan dengan musik ilustrasi dan beberapa gambar atau visual yang mendukung.

4. *Sequence* 2

Sequence 2 pada program *feature* televisi “Another Side” edisi “Jejak Santet di Banyuwangi” membahas tentang pertemuan mistis ditengah tradisi yakni bagaimana awal mula santet muncul dan di normalisasikan dalam kehidupan masyarakat Osing. Pada *sequence* ini produser berkreasi terdapat *ambience* warga asli Osing pada opening, dilanjut narasi, ilustrasi dan wawancara. Dengan durasi yang lebih lama dibandingkan dengan *sequence* 1.



Gambar 4. 10 Ibu-ibu menjahit monte
Sumber : Another Side Production

Dibuka dengan kegiatan sehari hari masyarakat Osing dengan natural sound lalu masuk narasi *sequence* dua tentang kepercayaan masyarakat Osing terhadap hal-hal mistis. Setelah itu masuk narasi yang di kombinasi oleh musik ilustrasi.



Gambar 4. 11 Pertunjukan kesenian
Sumber : Another Side Production

Visual barong seperti gambar diatas sebagai kombinasi visual *opening* pada *sequence* ini, hal ini selaras dengan pernyataan dari narasumber yang membahas kesenian barong di beberapa part.



Gambar 4. 12 Visual suhaimi ketua adat
Sumber : Another Side Production

Gambar diatas merupan narasumber ketua adat yang sedang menjelaskan tentang santet Banyuwangi dalam kehidupan masyarak Osing



Gambar 4. 13 Visual dukun santet
Sumber : Another Side Production

Gambar tersebut merupakan visual ilustrasi praktik santet yang diperankan oleh satu orang asli Banyuwangi. Dalam hal ini menggunakan

teknik negosiasi kreatif untuk mendapatkan talent lansia, hal ini bertujuan agar penonton yang melihat semakin percaya dengan adanya ilmu santet di kehidupan masyarakat Banyuwangi.



Gambar 4. 14 Visual pemain barong
Sumber : Another Side Production

Rio prassetyo menceritakan bahwa dirinya sebagai pemain barong melakukan ritual sebelum pertunjukan berlangsung, dan ritual tersebut tidak boleh ditinggalkan.



Gambar 4. 15 tukang becak
Sumber : Another Side Production

Pada *sequence* ini ditutup dengan narasi yang dipadukan oleh beberapa visual pendukung yang selaras dengan isi dari narasi.

5. Sequence 3

Sequence 3 pada karya ini fokus terhadap pembahasan mengenai keberadaan santet dalam budaya lokal dan bagaimana praktik ilmu santet itu di terapkan di masyarakat Osing Banyuwangi. *Sequence* ini menceritakan bagaimana santet di implementasikan dalam

kebudayan, dan penjelasan tentang beberapa mantra-mantra yang dipakai dalam sebuah pertunjukan.



Gambar 4. 16 make up persiapan pementasan
Sumber : Another Side Production

Pada *sequence* ini pengembangan ide kreatif proses informasi cukup kompleks dan beragam. Hal ini terlihat dari banyaknya format yang digunakan seperti penyajian : Ilustrasi, wawancara, *soundbite*, hingga format *voice over*.



Gambar 4. 17 pemakaian atribut barong
Sumber : Another Side Production

Selain itu *sequence* ini bercerita tentang penerapan santet dalam kebudayaan Banyuwangi seperti barong, gandrung, dan lain sebagainya. Disini juga diceritakan beberapa mantra yang dipakai saat ritual berlangsung. Ritual dilakukan saat sebelum pertunjukan berlangsung. Biasanya mantra-mantra tersebut di taruh di beberapa *ornament* seperti *make up* dan kostum yang akan dipakai oleh pemain.

C. Kelebihan, Kekurangan, dan Hambatan

Penciptaan karya *feature* televisi “*another side*” edisi “jejak santet di Banyuwangi” telah melalui beberapa proses hingga akhirnya dapat diselesaikan dengan berbagai kelebihan. Meski demikian, selama proses berlangsung ada kekurangan serta adanya hambatan. Kelebihan, kekurangan, dan hambatan tersebut antara lain:

1. Kelebihan

- a. Mengangkat sebuah topik yang belum pernah diangkat sebelumnya, bahkan beberapa media dan karya audio visual juga belum pernah ada yang mengangkat tentang topik ini.
- b. Informatif, pembahasan yang dimuat pada program ini adalah santet di Banyuwangi. Fakta tentang santet yang belum banyak diketahui oleh masyarakat umum khususnya luar Banyuwangi. Informasi ini bernilai menarik, berdampak, dan memiliki kedekatan dengan masyarakat.
- c. Pengemasan serta penyajian dalam karya ini menarik dan bervariasi. Baik dari segi variasi sub format, variasi teknik pengambilan gambar, alur cerita, ilustrasi, *scenario* dan gaya editing yang berkesinambungan, narasi yang mendukung, serta variasi penggunaan *music background* yang membuat hasil dari karya ini kelihatan kreatifnya.
- d. Pesan dari karya ini mengandung nilai kehidupan yang baik, bahwa kita betapa berharganya warisan kebudayaan dari leluhur yang masih dipertahankan hingga saat ini.

2. Kekurangan

- a. Pada beberapa tampilan visual ada beberapa pengambilan gambar yang kurang maksimal.
- b. Di sequence 3 terlihat kurang maksimal karena keterbatasan footage narasumber korban santet.
- c. Dari aspek kreativitas, masih banyak hal-hal yang mungkin masih bisa dimaksimalkan.

3. Hambatan

- a. Kondisi cuaca di Banyuwangi setiap pagi selalu mendung susah untuk mendapat visual matahari terbit.

SIMPULAN

Dari hasil analisis skripsi penciptaan karya produksi dapat disimpulkan sebagai berikut: Dalam karya produksi ini dapat dihasilkan beberapa kreativitas dalam pengembangan ide dan konsep dan diimplementasikan seorang produser. Dalam pengembangan idenya, informasi kepada audiens terkait makna santet ditafsir oleh masyarakat Banyuwangi, menjawab stigma masyarakat tentang santet yang ada di Banyuwangi.

Alur cerita dalam karya ini dibuat secara berkesinambungan dari awal hingga akhir program, mulai dari pengertian santet Banyuwangi dan membahas tentang jenis santet, serta bagaimana santet itu di implementasikan dalam beberapa unsur kebudayaan Banyuwangi. Hal ini menjadi kepercayaan yang masih melekat pada masyarakat Banyuwangi. Aspek kreativitas yang dikembangkan dan diterapkan dalam penciptaan karya produksi ini mulai dari terciptanya sub

format penyajian yang ditampilkan mulai dari *hooks statement* narasumber yang terletak pada *eyecatcher*, ilustrasi dan beberapa dokumentasi masa lampau tentang pembantaian dukun santet.

Dari segi pengemasan program, tampilan visual mulai dari *color grading* disesuaikan dengan objek. Dari segi pengambilan juga memperhatikan dan memberi saran agar selaras dengan konsep program yang menarik dan menghibur audiens.

Pada kebutuhan audio, sudah memasukkan beberapa *background music* dan *audio effect* agar penciptaan karya produksi ini dapat memberi kesan yang hidup dan dramatis sehingga menjadi tontonan yang kompleks baik itu dari segi visual ataupun audio. Seluruh aspek kreativitas dan pengembangan ide ataupun konsep yang dikembangkan dalam karya ini, mengacu pada kategori program yang memiliki nilai informatif, menarik, dan menghibur sebagai sebuah tayangan jurnalistik. Maka dari itu, karya ini dapat memenuhi seluruh aspek dalam kategori program yang sudah dibuat sehingga informasi yang dihasilkan dapat membuat masyarakat dapat membuka pandangan tertentu terhadap warisan sifat leluhur yang diturunkan dalam adat kebudayaan yang ada di suatu daerah yang memiliki pegangan dan kepercayaan yang melekat terhadap hal yang sudah diwariskan secara turun-temurun.

SARAN

Berdasarkan simpulan diatas maka beberapa saran untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi

kedepannya, dapat disampaikan diantaranya adalah:

1. Sebagai produser, melakukan riset dan mencari banyak referensi dalam proses pengembangan ide dan konsep yang akan disajikan sehingga kedepannya dapat menghasilkan program yang baik.
2. Harus memahami secara rinci dari berbagai aspek baik program maupun teknis produksi
3. Dalam perencanaan, penulis tidak hanya mengandalkan satu perencanaan, tapi sangat dibutuhkan untuk memiliki beberapa perencanaan lainnya sebagai cadangan
4. Keterbukaan kepada seluruh kru dan mendiskusikan terlebih dahulu untuk melanjutkan langkah yang akan dipilih, dapat menangani kendala atau kesulitan dengan tenang tanpa membuat tim merasa khawatir
5. Bersikap lebih tegas dan teliti dan harus memiliki kemampuan cepat dan tangkas dalam mengambil Keputusan terutama dalam situasi yang genting.

DAFTAR PUSTAKA

- Fachruddin, A. 2014. *Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Fred Wibowo. 2014. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Grasia Book Publisher
- Hidayah, Ika Yuliana. 2014. *Suatu Pengantar*. Jakarta: Graha Ilmu
- Latief, Rusman. 2015. *Siaran Televisi NonDrama*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Morissan, M.A. 2008. *Media Penyiaran Strategi Mengelola Televisi dan Televisi*. Jakarta: kencana

- Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar Cetakan Ke-15*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas & Kehebatan Strategi Mewujudkan. Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Masruri Sugriwo, 2010. *The Secret of Santet* Jakarta : visimedia, Pusat Data dan Analisa Tempo , 2019. *Tragedi Santet Banyuwangi jilid 1* Jakarta : datatempo.co
- AGB Nielsen Media Research, 2010. AGB Nielsen Newsletter
- Nur Falikhah, 2024, Santet dan Antropologi Agama
- Rizki Tarias, 2023, Perbuatan Dukun Santet Dalam Perspektif Hukum Positif di Indonesia
- Heyder Affan, 22 Mei 2023. Pembantaian ‘dukun santet’ 1998-1999 di Banyuwangi: “Ada tanda silang, lampu tiba-tiba mati, dan bapak saya dibunuh”. Diakses pada 10 Juli 2024. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-64806978>
- Merdeka.com, 18 Feb 2024. Santet Banyuwangi punya sejarah panjang zaman kerajaan.. Diakses pada 15 Juli 2024. Dari <https://www.merdeka.com/jatim/kini-seringdisalahpahami-ini-kisah-di-baliksantet-banyuwangiyang-bisa-membuat-lawan-etnisjatuh-cinta-90392mvk.html>
- Nurhadi Suchahyo. 14 Februari 2021. Persatuan Dukun Kontroversi Seputar Santet Banyuwangi. Diakses pada 15 Januari 2024. <https://www.voaindonesia.com/a/persatuan-dukun-dankontroversi-seputarsantet-banyuwangi/5777700.htm>