

**Gaya Bahasa *Story Telling* dalam Penulisan Naskah  
Dokumenter Televisi *Sketsa Mimpi* Edisi *Jabusamsem***

***Story Telling Language Style in the Scriptwriting of  
Television Documentary “Sketsa” Edition of “Jabusamsem”***

**Adzyani Desi Triyana, Siti Sarifah**

Program Studi Manajemen Manajemen Produksi Berita, Jurusan Penyiaran  
Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta  
Jln. Magelang Km.6, Yogyakarta, Indonesia 55284  
Email: adzyanid@gmail.com, siti01@mmtc.ac.id

***Abstract***

*Garbage is an object that is no longer used by humans. Stigma associated with waste is disgusting, dirty, so it must be burned or disposed of. The increasing volume of waste seems not frightening the community, including the people of the Special Region of Yogyakarta. However, in contrary there is Josh Handani, a Bantul resident who has not used plastic and littered for 10 years. Jabusamsem, that stands for Jangan Buang Sampah Sembarangan (do not litter carelessly), is a mantra Josh Handani uses to educate the public not to litter. This paper is to tell the problem of waste that is often overlooked, and this is intended to educate the public through the figure of Josh Handani on how to manage waste wisely. The author uses a descriptive research method with data collection methods carried out by conducting observations, interviews, and secondary data research. The author presents this work in the format of a profile biographical documentary, by telling the daily life of the main resource person. The application of the story telling language style is a language style with a light, clear choice of words but the message in the work can be well conveyed. As for the application of the story telling language style in the concept of this work, there is in sequence 1 using the application of the Lutters theory on Aristotle’s graph including exposition and situation. In the application of the situation flow, there is a theory of visual story telling rules, including dynamic continuity. In sequence 2, the application of visual story telling rules includes continuity and dynamic. Meanwhile, in sequence 3 there are rules for story telling clarity and intuition.*

*Key words: script writer, language of storytelling, documentary of profile biography*

**Abstrak**

Sampah adalah suatu benda yang sudah tidak digunakan lagi oleh manusia. Stigma masyarakat terkait sampah adalah menjijikkan, kotor sehingga harus dibakar atau dibuang. Volume sampah yang terus naik seakan akan bukanlah hal yang menakutkan bagi masyarakat, termasuk masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun berbeda halnya dengan Josh Handani, seorang warga Bantul yang sudah 10 tahun tidak menggunakan plastik dan membuang sampah. *Jabusamsem* merupakan kependekan dari Jangan Buang Sampah Sembarangan, adalah mantra yang digunakan oleh Josh Handani untuk mengedukasi masyarakat agar tidak membuang sampah sembarangan. Karya tulis ini menceritakan masalah sampah yang sering diabaikan, dan dimaksudkan untuk mengedukasi masyarakat lewat sosok Josh Handani mengenai cara mengelola sampah dengan bijak. Penulis menggunakan metode penelitian bersifat deskriptif dengan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan riset data sekunder. Penulis menyajikan karya ini dengan format dokumenter biografi profil, dengan menceritakan kehidupan sehari-hari dari narasumber utama. Penerapan gaya bahasa *story telling*, merupakan gaya bahasa dengan pilihan kata yang ringan, jelas namun pesan dalam karya dapat tersampaikan dengan baik. Cerita dikemas sesuai pengalaman narasumber utama yakni Josh Handani,

mengenai gaya hidup yang ia lakukan. Adapun penerapan gaya bahasa *story telling* dalam konsep karya ini, terdapat pada *sequence 1* menggunakan penerapan alur teori Lutters pada grafik Aristoteles meliputi eksposisi dan *situation*. Pada penerapan alur *situation* terdapat teori aturan visual *story telling* diantaranya *continuity dynamic*. Pada *sequence 2* penerapan aturan visual *story telling* meliputi *continuity* dan *dynamic*. Sedangkan pada *sequence 3* terdapat aturan *story telling clarity* dan *intuity*.

**Kata kunci:** *penulis naskah, gaya bahasa story telling, dokumenter biografi profil*

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang setiap harinya melakukan aktifitas untuk memenuhi kebutuhannya. Tapi tanpa disadari dalam aktifitasnya manusia selalu menghasilkan sampah. Sampah adalah suatu benda atau bahan yang sudah tidak digunakan lagi oleh manusia sehingga dibuang. Stigma masyarakat terkait sampah adalah semua sampah itu menjijikkan, kotor, dan lain-lain sehingga harus dibakar atau dibuang. Segala aktivitas masyarakat selalu menimbulkan sampah. Hal ini tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, akan tetapi juga dari seluruh masyarakat untuk mengolah sampah agar tidak berdampak negatif bagi lingkungan sekitar.

Dengan pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat, volume sampah yang dihasilkan juga terus meningkat seiring berkembangnya populasi masyarakat di dalam suatu daerah seperti di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Gaya hidup juga menjadi salah satu pemicunya, dimana masyarakat saat ini lebih memilih membuang sampah daripada mengolah sampah mereka.

Dikutip dari laman [tirto.id](http://tirto.id), berdasarkan studi yang dirilis oleh McKinsey and Co. dan Ocean Conservancy pada tahun 2019, Indonesia adalah negara penghasil sampah plastik nomor dua di dunia setelah Cina. Banyaknya produksi sampah, terutama plastik yang dikirim ke lautan Indonesia, secara langsung ikut menjadikan kawasan pesisir dan pulau-pulau kecil sebagai kawasan kotor dan penuh sampah. Apalagi

dari hasil penelitian didapatkan fakta, bahwa sampah yang ada di kawasan pesisir didominasi oleh plastik dengan presentase antara 36 hingga 38%.

Di tangan yang tepat, sampah dapat menjadi suatu barang yang memiliki nilai jual dan dapat dimanfaatkan kembali. Josh Handani seorang warga Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta, keluarganya sudah menerapkan komitmen Jabusamsem atau Jangan Buang Sampah Sembarangan sejak 2012 lalu. Setiap sampah yang mereka produksi, seperti sampah rumah tangga dan sampah lainnya akan mereka daur ulang menjadi sesuatu yang dapat digunakan kembali.

Kesadaran Josh akan bahaya sampah sudah tertanam kuat pada dirinya. Josh juga menularkan komitmen Jabusamsem ini kepada keluarganya serta masyarakat sekitar ia tinggal. Tak hanya Jabusamsem saja, Josh juga sudah tidak menggunakan kantong plastik dari tahun 2012. Josh mulai menyingkirkan semua benda yang berbahan plastik. Ia juga memulai memproduksi sedotan bambu untuk menggantikan sedotan plastik. Sedotan bambu ini tidak hanya mereka pakai untuk diri sendiri, namun juga dijual kepada masyarakat luas. Josh dan Jabusamsem belum pernah diangkat dalam dokumenter televisi, padahal ini sangat penting untuk mengajak masyarakat melakukan hal yang sama.

Menurut Siswanto (2008), gaya bahasa *story telling* adalah teknik bercerita dengan bahasa yang mudah dimengerti secara jelas.

Kisah patriotik tentang Josh dan Jabusamsem dapat diceritakan dengan mengembangkan gaya bahasa *story telling* pada naskah, sehingga tercipta cerita gabungan kejadian dan peristiwa yang berimbang. Hal ini dapat membuat kisah tersebut menjadi identik mudah dipahami, menggunakan kata-kata sederhana namun bisa memberikan pemahaman secara menyeluruh bagi penonton. Penelitian ini melakukan hal tersebut, sehingga tercipta sebuah karya jurnalistik yang dapat mengandung nilai berita penting, mengedukasi, serta menghibur penonton dan dikemas secara menarik.

### KAJIAN PUSTAKA

Menurut Skornis dalam bukunya "*The Television and Society An Incuest and Agenda*" yang dikutip 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." Bentuk tayangan televisi sangat beragam. Salah satunya adalah dokumenter, yaitu "format program siaran televisi yang menyajikan suatu topik tertentu dengan narasi sebagai penunjang terhadap gambar yang sudah bercerita."

Sementara itu, menurut Ayawaila dalam Fachruddin (2012 : 321), dokumenter televisi memiliki "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*).

### 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. Ide cerita dari penulis bukan berarti 100% kisah pribadi penulis (Lutters, 2010 : 46). 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.

### Gaya bahasa *story telling*

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. Bentuk cerita adalah kendaraan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah diserap.

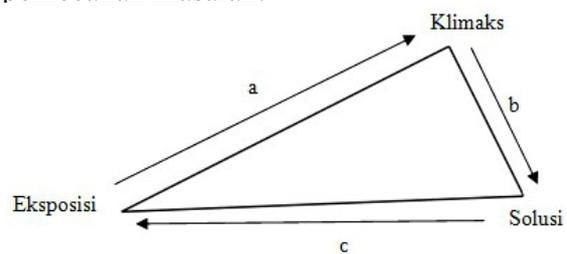
Teknologi sekarang ini telah memberikan banyak kendaraan transmisi dalam bercerita tetapi pada dasarnya hanya ada dua cara utama, yaitu kata (lisan atau tertulis) dan gambar.

Menurut Capputo (2003:10) menjelaskan 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 di dalam 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.

### Alur Cerita

Gambar 1 menunjukkan tahapan alur cerita yang digunakan. 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 pengawatan merupakan lanjutan dari ekposisi. Dalam bagian ini, salah seorang tokoh mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu. Setelah terdapat konflik yang mengakibatkan pengawatan, 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.



Gambar 1. *Grafik Aristoteles*

Sumber: Lutters (2010)

### METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya produksi dokumenter Sketsa Mimpi edisi *Jabusamsem* 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 mencocokkan yang tertulis di buku dengan fakta di lapangan serta observasi langsung ke lokasi, untuk memastikan data yang telah dicari sebelumnya di internet. Menurut Fachruddin (2012: 57), cara observasi dapat dilakukan pertama secara langsung dan kedua 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 permasalahan sampah meliputi membuat ide, topik, *angle*, dan *sub angle* sebagai berikut:

1. Ide : Lingkungan
2. Topik : Sampah Problem Sosial
3. Angle : Josh, pahlawan sampah dari Kasongan
4. Sub Angle :
  - a. Sampah problem sosial abadi.
  - b. Sosok Josh bersahabat dengan sampah.
  - c. Peran Josh dalam kesadaran terhadap sampah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penciptaan karya produksi “Gaya Bahasa *Story Telling* dalam Dokumenter Televisi “Sketsa Mimpi” edisi *Jabusamsem*, penulis menceritakan tentang seseorang bernama Josh Hadani yang sangat peduli dengan lingkungan. Sudah sepuluh tahun terakhir ini Josh beserta keluarganya tidak membuang sampah dan menggunakan kantong plastik. Semua sampah yang dihasilkan keluarganya diolah kembali menjadi suatu barang yang berguna.

Josh Handani menerapkan gaya hidup *holistic minimum waste lifestyle*, gaya hidup dengan membuang sampah sesedikit mungkin dengan cara memanfaatkan barang yang ada dan mengolah kembali sampah yang dihasilkan. Josh mengolah sampah yang dihasilkannya

menjadi komposter, sampah organik dijadikan pupuk, dan sampah non organik dijadikan *ecobricks*.

*Ecobricks* merupakan salah satu cara untuk memanfaatkannya sampah menjadi barang yang dapat digunakan kembali. Josh membangun sebuah dinding rumah dengan bahan dasar botol plastik. Dalam botol plastik tersebut diisi oleh sampah sampah plastik, seperti bungkus makanan ringan atau mie instan. Josh juga memanfaatkan barang barang bekas untuk dijadikan *furniture* rumah, seperti *bath up* yang ia sulap menjadi meja dan kursi. Sehari-hari, Josh memproduksi sendiri shampo, sabun, pasta gigi dan sabun cuci piring untuk mengurangi pencemaran bahan kimia dari sabun sabun buatan pabrik dan juga sampah kemasan sabun yang mengotori lingkungan.

Penulis naskah menyampaikan cerita ini dengan narasi dan disajikan dengan gaya bahasa *story telling* di setiap sequencenya. Tidak hanya itu, 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 Sketsa Mimpi dan *eye catcher*. Id’s program penting dalam sebuah program televisi karena merupakan identitas program dan merupakan cermin sebuah program yang disajikan. *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 sampah *problem* sosial abadi adalah kawah yang bisa berpindah tempat. Penulis menjabarkan mengenai volume sampah perhari di beberapa kota kota besar di Indonesia. Sampah merupakan masalah yang sudah ada sejak lama, namun seiring bertambahnya jaman masalah sampah menjadi masalah yang lebih serius dan semakin parah. 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 7:

SAMPAH / MERUPAKAN MASALAH SOSIAL ABADI YANG TELAH ADA SEJAK DULU KALA //

Kalimat di atas menjelaskan bahwa permasalahan sampah bukan hal yang baru, namun sudah ada sejak dulu. Akan tetapi kurangnya penanganan yang tepat membuat permasalahan sampah kian hari kian menjadi jadi dan sulit untuk dikontrol Berikut kelanjutan narasi yang memiliki kesinambungan dengan kalimat sebelumnya, yaitu:

KAJIAN LAPORAN SINTETIS YANG DIINISIASI BANK DUNIA / BERSAMA SEJUMLAH LEMBAGA PENELITI DI INDONESIA PADA 2018 MENYEBUTKAN / TIDAK KURANG DARI 150 JUTA TON PLASTIK

TELAH MENCEMARI LAUTAN DUNIA // ASIA TIMUR DITENGARAI SEBAGAI WILAYAH DENGAN PERTUMBUHAN PRODUKSI SAMPAH TERCEPAT DI DUNIA // BELUM LAGI SAMPAH SELAIN PLASTIK / YANG MENGENDAP DI DASAR LAUT DA TIDAK TERDETEKSI //

Selanjutnya, perkembangan volume sampah yang terjadi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk itu, penulis menerapkan aturan *visual story telling* yang kedua yaitu *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:

JUMLAH VOLUME SAMPAH DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TIDAKLAH SEDIKIT TIAP TAHUNNYA // PADA TAHUN 2016 MENCAPAI 664,69 TON PER HARI / DITAHUN 2017 MENCAPAI 659.49 TON PER HARI / PADA TAHUN 2018 TERDAPAT 644,69 TON PER HARI DAN DI TAHUN 2019 MENCAPAI 644,69 TON PER HARINYA //

Penulis menceritakan bagaimana pertumbuhan volume sampah perharinya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jumlah tersebut bukanlah jumlah yang sedikit dan tempat penampungan yang tidak memadai tentu akan menjadi permasalahan baru. 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 10:

WARGA DAN PEMULUNG SAMPAH  
DI PTSP PIYUNGAN / JUGA  
MERASAKAN BAHWA SAMPAH  
DI PTSTP PIYUNGAN TELAH  
MELAMPAUI BATAS //

Narasi ini menjelaskan bahwa sampah yang ada di TPST Piyungan sudah sangat banyak, bahkan *overload*, narasi ini membuat penonton berimajinasi bagaimana penuhnya TPST Piyungan yang dijejali oleh sampah. Penyusunan diksi juga diperhatikan sesuai dengan narasumber. Aturan *visual story telling dynamic* juga diperkuat pada naskah nomor 11 yaitu:

KESADARAN AKAN BAHAYA  
SAMPAH PERLU DITINGKATKAN  
/ MENINGGAT MASALAH SAMPAH  
YANG AKAN MENJADI BENCANA  
JIKA TIDAK DITANGANI SECARA  
SERIUS // SALAH SATU WARGA  
BANGUNJIWO KASIHAN BANTUL

YOGYAKARTA / MEMILIKI  
KESADARAN AKAN SAMPAH YANG  
SANGAT TINGGI //

Pada narasi ini penulis memunculkan konflik yang mulai turun 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 17:

MENERAPKAN PRINSIP HOLISTIC  
MINIMUM WASTE LIFESTYLE /  
YAKNI MEMBUANG SAMPAH  
SEDIKIT MUNGKIN / JUGA JOSH  
JALANI DALAM KESEHARIANNYA //  
FOUNDER DARI RUMIJO INI SELAU  
MENGELOLA SAMPAH YANG IA  
HASILKAN TANPA MEMBUANGNYA  
// BERBICARA MENGENAI RUMAH  
INSPIRASI JOGJA ATAU RUMIJO  
/ ADALAH SEBUAH GERAKAN  
EDUKASI SOSIAL DALAM BIDANG  
LINGKUNGAN / RESPONSIBLE  
TOURISM DAN JUGA EKONIMI  
KREATIF //

Narasi di atas merupakan pengantar untuk masuk ke narasumber utama yakni Josh Handani. *Holistic minimum waste lifestyle* merupakan gaya hidup yang

Josh lakukan untuk mendukung gerakannya mengurangi sampah. Tak hanya itu, Josh juga mendirikan Rumah Inspirasi Jogja atau Rumijo untuk mempermudah Josh dalam menyebarkan aksi aksi peduli lingkungannya. Berikut hasil wawancara dengan narasumber:

Rumijo ini atau Rumah Inspirasi Jogja ini saya bangun bersama dengan keluarga saya, kita olah bersama sama. Rumijo ini sendiri merupakan gerkan edukasi sosial dalam bidang lingkungan, responsible toursim dan ekonomi kreatif. Kegiatan di Rumijo ini ada workshop, nah dalam waktu dekat ini, kami ada workshop membuat sabun cuci piring alami, nah sabun cuci ini bebas kimia berbahaya dan bebas sampah jadi ramah lingkungan dan bisa juga dijual. Selain workshop kita juga mengajarkan produksi ecobricks agar sampah tidak hanya dibuang dan mengotori lingkungan saja. Ecobricks sendiri merupakan salah satu cara untuk mendukung gaya hidup holistic minimum waste lifestyle. Dengan cara mengolah kembali sampah yang kita dapat untuk bahan baku, contohnya furnitur atau bangunan.

Jawaban narasumber merupakan *continuity* dari narasi sebelumnya. Disini penulis menerapkan sistem *continuity* tidak hanya antar narasi saja, namun juga narasi dengan *statement* narasumber. Narasi pada nomor 17 diperkuat dengan *statement* 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 di dalam cerita.”

Hal ini diperkuat dengan *statement* narasumber dari dari Seksi Persampahan dan Limbah B3 Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan Daerah Istimewa Yogyakarta yakni Veronica:

Permasalahan sampah tentunya di setiap kota pasti terjadi. Data sampah di Provinsi DIY pada tahun 2019 ada 655 ton perhari, tetapi itu yang masuk TPST Piyungan saja belum lagi yang tidak masuk ke TSPT. TPST Piyungan sendiri hanya sampah dari Sleman, Kota dan Bantul. Jadi 655 ton ini dari 3 kabupaten itu. Kalau untuk Gunung Kidul dan Kulon Progo mereka mempunyai TPA sendiri-sendiri. Jadi kan sebenarnya setiap kabupaten harusnya mempunyai TPA, tapi seperti kota Jogja tidak memungkinkan menyediakan lahan untuk TPA. Pada tahun 2019 sendiri TPST Piyungan sudah menerima 23.900 ton sampah dari 2 kabupaten dan 1 kotamadya tersebut. Enam puluh persen dari kiriman sampah tersebut adalah sampah organik, 15% sampah pabrik dan sisanya sampah kertas, logam dan kayu. Tentunya masyarakat harusnya paham akan masalah ini, dan bisa mendaur ulang sampah sampah yang mereka hasilkan. Kalau sampah makanan mereka bisa buat menjadi pupuk kompos, dengan begitu dapat mengurangi jumlah sampah, dan sebenarnya gerakan 3R yakni *Reduce, Recycle, Reuse* hanya memperpanjang usia sampah saja.

Antara *statement* 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 *statement* narasumber. Selanjutnya, untuk menutup *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 di luar kesadaran. Berikut penerapannya dalam narasi nomor 29:

JOSH / HANYALAH SALAH SATU CONTOH DARI SEKIAN BANYAK ORANG YANG PEDULI AKAN LINGKUNGAN // SEPATUTNYA MARILAH KITA CONTOH LANGKAH POSITIF YANG TELAH JOSH LAKUKAN // MULAI DARI HAL HAL KECIL YANG BISA KITA LAKUKAN UNTUK MENGURANGI PERTUMBUHAN SAMPAH // SEBAGAI MANUSIA SUDAH KEWAJIBAN KITA UNTUK SELALU MENJAGA LINGKUNGAN DEMI MASA DEPAN BUMI YANG LEBIH BAIK //

Narasi penutup bertujuan untuk membuka pandangan *audience* setelah melihat karya ini dalam menanggapi permasalahan lingkungan yang ada pada saat ini. *Audience* diharapkan sadar akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya produksi dokumenter “Sketsa Mimpi” edisi *Jabusamsem* adalah pentingnya memberikan informasi dan mengedukasi *audience* peduli terhadap lingkungan. Berbagai cara yang dilakukan oleh Josh Handani dapat menjadi contoh tentang bagaimana cara mengelola sampah dengan baik. Seorang penulis naskah harus mampu membuat naskah sebagai pendukung visual yang menarik dan dapat diterima oleh semua khalayak. Penerapan gaya bahasa *story telling* dalam konsep karya ini, pada *sequence 1* menggunakan penerapan alur teori Lutters pada grafik Aristoteles meliputi *eksposition* dan *situation*. Pada penerapan alur *situation* terdapat teori aturan visual *story telling*, diantaranya *continuity dynamic* pada *sequence 2* penerapan aturan visual *story telling* meliputi *continuity* dan *dynamic*. Pada *sequence 3* terdapat aturan *story telling clarity* dan *intuity*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badjuri, A. (2010). *Jurnalistik Televisi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Capputo, T. (2003). *Visual Story Telling : The Art and Technique*. New York : Watson-Guptill Publication.
- Lutters, E. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Siswanto, W. (2008). *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta : Grasindo.

## INTERNET:

<https://tirto.id/indonesia-penghasil-sampah-plastik-nomor-dua-di-dunia-deyY>  
diakses pada 2 Maret 2020