

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Televisi adalah salah satu media masa yang berfungsi sebagai penyampaian informasi kepada masyarakat, sarana hiburan dan pendidikan. Dahulu pertelevisian Indonesia hanyalah milik pemerintah. Seiring berkembangnya zaman, banyak bermunculan televisi swasta.

Kata televisi terdiri dari kata tele yang berarti jarak dalam bahasa Yunani dan kata visi yang berarti citra atau gambar dalam bahasa Latin. Jadi, kata televisi berarti suatu sistem penyajian gambar berikut suaranya dari suatu tempat yang berjarak jauh. Pendapat lain menyebutkan, televisi dalam bahasa Inggris disebut television. Televisi terdiri dari istilah tele yang berarti jauh dan visi vision yang berarti penglihatan.

Dengan demikian tentunya program ditampilkan oleh stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Berbeda dengan Naratama dalam bukunya yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi*, ia menyebutkan perencanaan konten produksi siaran itu sebagai “format acara TV” adapun definisinya adalah sebuah perencanaan dasar dari konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut (Naratama, 2000:15).

Naratama menjelaskan format program televisi terbagi menjadi tiga yaitu Drama, Nondrama, dan Berita.

Nondrama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Nondrama bukanlah sebuah runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya. Untuk itu, format-format program acara nondrama merupakan sebuah runtutan pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik. Contoh: *Talk Show*, *Konser Musik*, dan *Variety Show*.

Tema yang akan penulis angkat dalam memproduksi program acara televisi ini yaitu *muda menginspirasi* dengan judul program *Stay With Meyang* mana penulis ingin menampilkan kepada semua kalangan penonton khususnya mahasiswa, mengenai kemandirian seorang mahasiswa yang dapat mendirikan sebuah usaha, beriringan dengan menempuh jenjang perkuliahan. Pada setiap tayangannya menampilkan profil mahasiswa yang memiliki usaha-usaha kreatif untuk memperoleh kemandirian finansial. Kesibukan pada saat kuliah tidak menyulutkan tekadnya untuk memperoleh penghasilan sendiri, bahkan bisa membayar semua keperluan kuliah tanpa harus mengandalkan orang tua.

Tema ini penulis pilih karena memiliki pesan yang sangat kuat didalamnya untuk semua mahasiswa. Agar mau berusaha dan mendirikan sebuah usaha, dan tidak hanya berdiam diri dan menerima saja semua yang ada. Semoga dengan adanya tayangan program acara ini dapat memotivasi semua kalangan untuk mendirikan sebuah usaha, sehingga dapat menambah lapangan

pekerjaan. Harapannya dengan cara ini kepribadian seseorang pun dapat terbentuk secara mandiri.

Tema ini kemudian akan penulis hadirkan dalam format program *Variety Show*. Media televisi dapat kita sebut sebagai abstraksi nyata *Cultural Universals* karena media televisi memunculkan gambaran-gambaran secara lengkap unsur-unsur kebudayaan (kesenian, bahasa, pengetahuan, politik, hukum, ekonomi, agama). Media televisi merupakan alat yang dianggap memporak-porandakan kebudayaan-kebudayaan (tradisional) yang telah ada dengan penciptaan budaya baru, yakni budaya media dengan identitas baru yang dibangun oleh media televisi (Andi Fachruddin, 2015 : 183).

Hal tersebut merupakan dampak globalisasi yang merombak, meningkatkan, atau mengubah aspek kehidupan perekonomian, politik, dan budaya. Globalisasi yang kuat membuat kebudayaan yang utuh menjadi kebudayaan yang berasimilasi dengan tren kekinian. Arus globalisasi dengan budaya kekinian, diperagakan oleh televisi dengan beragam format. Salah satu program televisi yang populer dengan kombinasi budaya tradisional dan budaya kekinian adalah *Variety Show*.

Program *Variety Show* adalah Format Acara Televisi yang mengkombinasikan berbagai format lainnya seperti *Talk Show*, *Magizene Show*, kuis, *Game Show*, *Music Concert*, Drama, dan Sit-Kom. Variasi acara tersebut dipadukan dalam sebuah pertunjukan dalam bentuk siaran langsung maupun siaran rekaman (Naratama, 2004:190).

Penulis akan mengemas format program acara *Variety Show Stay With Me* ini dengan konsep penerapan *Gimmick* dan *Funfare*. Pembawa acara dan bintang tamu harus pandai menciptakan suasana yang menarik dengan

memperagakan *Gimmick* di setiap segmen serta *Funfare* di awal dan akhir segmen.

Gimmick merupakan cara untuk menarik perhatian penonton dengan beragam cara seperti membuat adegan khusus, dandanan yang khas, music, yel-yel, nyanyian, atau aktifitas lainnya. Adanya penonton bayaran menunjukkan bahwa acara hiburan di televisi membutuhkan penonton dalam jumlah besar yang dapat disuruh berteriak, ikut bernyanyi, dan bertepuk tangan untuk meyakinkan penonton bahwa program acara ini meriah dan tidak monoton (Naratama, 2000:112).

Funfare adalah isian acara yang didalamnya terdapat kegembiraan, keindahan, dan kebersamaan. Biasanya, *Funfare* diletakkan di awal dan akhir segmen. Dalam penerapan *Funfare* ini tugas penulis sebagai sutradara televisi (*Program Director*) adalah membantu bintang tamu mengekspresikan dirinya dalam lakon (Naratama, 2000:114).

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan pada ide penciptaan penulis adalah bagaimana penerapan *Gimmick* dan *Funfare* dalam penciptaan program *Variety Show Stay With Me*

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Khusus

Tujuan penciptaan karya dari penulis agar pembawa acara dan bintang tamu dapat menarik perhatian penonton pada setiap segmen program acara ini.

2. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai adalah agar mahasiswa yang sedang menempuh bangku perkuliahan mampu menghasilkan usaha sendiri dan mencukupi kebutuhan finansialnya, tanpa harus membebani orang tua. Penulis berharap agar, rancangan program acara ini dapat memotivasi semua kalangan memberikan kesadaran terhadap semua orang yang menonton program acara ini.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Manfaat dari penciptaan rancangan program acara televisi ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya rancangan program acara ini diharapkan dapat menambah referensi bagi semua kalangan, yang ingin mengangkat tema ini. Rancangan program acara ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam dunia pertelevisian.
- b. Jika ada kesalahan dan kekurangan dalam perancangan program acara ini, agar pihak lain menjadikan sebagai bahan rujukan supaya dapat lebih baik dalam penciptaannya nanti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penulis mendapatkan sebuah pengalaman dalam penggarapan *treatment* dan *rundown* program acara *Stay With Me* dengan penerapan *Gimmick* dan *Funfare*. Serta dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama bangku perkuliahan.

b. Bagi Institusi

Terciptanya sebuah *treatment* yang akan dipresentasikan kedalam bentuk karya *Audio Visual* agar menjadi bahan rujukan atau referensi mahasiswa dalam Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan adanya rancangan program acara televisi ini, bisa menjadi bahan pembelajaran bagi masyarakat tentang pesan yang terdapat didalamnya. Kemudian bagi orangtua bisa lebih memotivasi anaknya untuk mandiri, sehingga kemudian harinya tidak bergantung lagi padanya. Dan menjadi bahan pembelajaran bagi masyarakat, khususnya terhadap mahasiswa, agar mau memiliki usaha sampingan di saat menempuh jenjang perkuliahan.

E. TINJAUAN KARYA

Dalam dunia pertelevisian saat ini banyak sekali program acara televisi yang membuat program acara *Variety Show*. Beberapa program acara televisi yang penulis jadikan sebagai referensi dalam menyusun rancangan proposal ini, yaitu :

1. *Call Me Mell*



Gambar 1.1

Poster program acara call me mel
Sumber : www.google.com(2020)

Call Me Mel yang menggabungkan antara *Variety Show* dan komedi. Call Me Me ini merupakan program *Variety Show* yang biasanya diskusi mendalam sama si bintang tamunya. Tak hanya konsep *talk Show* yang menarik dan menghibur dengan unsure komedinya, acara yang dibawakan oleh Melaney Ricardo dan Ichsan Akbar ini juga semakin menarik lagi dengan bintang-bintang tamu yang tengah viral di media social maupun panas dibahas di dunia hiburan.

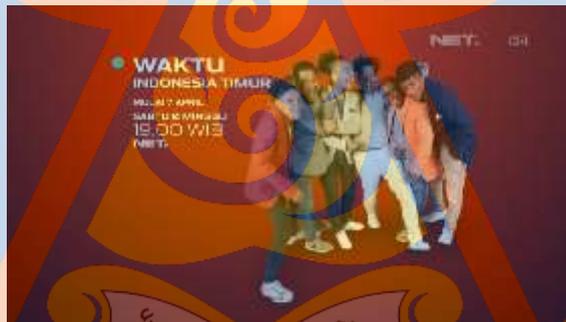
Dia juga menjelaskan, diacara Call Me Mel tersebut penonton tidak hanya mendapatkan informasi lebih mendalam tentang bintang tamu, tetapi juga dapat terhibur oleh komedi yang disajikannya bersama *Co-Host*, Ichsan Akbar.

Stay With Me memiliki kesamaan yang terdapat dengan program Call Me Mel melalui tekhnis produksi yang diterapkan. Informasi yang disampaikan melalui narasi dipandu oleh dua orang pembawa acara.

Secara teknis, program Call Me Mel tidak jauh berbeda dengan apa yang penulis terapkan pada program acara *Stay With Me*. Penggunaan *visual effect*, music serta narasi untuk mendukung proses penyampaian informasi supaya lebih menarik.

Perbedaan program acara *Stay With Me* dengan Call Me Mel yaitu terdapat pada konsep program nya. Call me mell itu sendiri lebih menekankan unsur komedi di setiap segmen. Acara ini menggunakan *Gimmick* yang khas pada tukang gendangnya.

2. Waktu Indonesia Timur



Gambar 2.1
Poster program waktu Indonesia Timur
Sumber : www.google.com (2020)

Wilayah Indonesia Timur kerap mendapat stereotip negatif dari masyarakat Indonesia secara luas. Fenomena buruk ini banyak diketahui akibat dampak konstruksi dari media, terutama televisi. Diketahui banyak program televisi menggambarkan Indonesia Timur sebagai masyarakat atau tempat yang sangat primitif (bodoh). Maka tahun 2018, NET.TV menghadirkan program bernama Waktu Indonesia Timur (WIT) yang berangkat dengan gagasan besar menampilkan

individu-individu dan sisi-sisi yang berbeda dari Indonesia Timur yang selama ini dibungkam oleh program-program kreatif media.

Dari ide besar itulah mengacu, bahwa simbol atau tanda apa yang sebenarnya ditampilkan sehingga membuat perbedaan atau kebaruan pada eksistensi Indonesia Timur di televisi. Hasil yang diperoleh adalah Waktu Indonesia Timur (WIT) NET.TV memang menjadi penyegar identitas Indonesia Timur di televisi.

Hal itu dijelaskan secara mendalam lewat tanda-tanda yang dihadirkan, seperti pemakaian setelan jas yang mengindikasikan ke-elegan-an, juga desain latar yang modern yang dimiripkan dengan café yang dalam definisinya café merupakan tempat togkrongan anak muda perkotaan yang memiliki tingkat ekonomi menengah ke atas.

Persamaan program acara *Stay With Me* dengan program Indonesia timur ini yaitu terdapat pada settingan tata dekorasi panggung yang memakai tiga set panggung, terdiri dari set A, B, dan C. Set A digunakan untuk pengambilan gambar bintang tamu, set B untuk pembawa acara, dan set C untuk penonton dan pemusiknya. Program acara ini juga terdiri dari empat segmen, memakai dua orang pembawa acara serta bintang tamu yang dihadirkan merupakan orang-orang yang berpengaruh.

Perbedaan yang signifikan pada kedua program acara ini adalah terdapat pada konsep. Acara waktu Indonesia Timur memakai konsep khas komedi yang dibawakan oleh ketiga pembawa acara. Perbedaan

lainnya juga terdapat pada jenis settingan tata dekorasi panggung, yang mana mereka lebih menggunakan settingan khas dari daerah Timur.

3. *Yuk keep Smile*



Gambar 3.1
Poster program acara yuk keep smile
Sumber : www.google.com (2020)

Yuk Keep Smile (disingkat dengan YKS) adalah acara televisi sketsa komedi, kuis interaktif, musik, dan *Game Show* yang ditayangkan oleh stasiun televisi Trans tv. Acara yang dulu dikenal dengan nama Yuk Kita Sahur (YKS) ini dipopulerkan oleh Caisar Putra Aditya. Acara ini mengudara setiap hari Sabtu-Minggu pukul 19.00-23.00 WIB di Trans TV. Acara serupa juga hadir setiap hari Senin-Minggu pukul 18.00-22.00 WIB di Trans TV dengan nama YKS.

Acara ini mengudara pertama kali pada tanggal 31 Agustus 2013 dan tayang secara langsung pada 30 September 2013 hingga 27 Juni 2014,

dan ini merupakan kelanjutan acara *Yuk Kita Sahur*, yang sebelumnya ditayangkan sebagai acara sahur Trans TV pada bulan Ramadhan 2013.

Acara ini adalah pertunjukan musik langsung, komedisituasi, kuis interaktif, gelar wicara, dan *Game Show*, yang dipandukan diisi oleh beragam artis, dengan menghadirkan bintang tamu berbeda setiap harinya. Tayang Senin-Jumat pada pukul 18.00 sampai 22.00 dengan judul YKS dan Sabtu dan Minggu pada pukul 19.00 sampai selesai dengan judul Yuk Keep Smile, acara ini terkenal dengan tarian *Caesar* yang diiringi lagu *Buka Sitik Joss* dan *Kereta Malam*. Selain itu, juga ada tarian lain seperti *Goyang Bang Jali*, *Goyang Oplosan*, *Goyang Simalakama*, *Pokoke Joged*, dan *Goyang Ngamen 5* yang merupakan ciri khas dari program Yuk Keep Smile ini.

Program acara *Stay With Mememiliki* kesamaan dengan program acara yuk keep smile ini, yaitu pada segmen pertama dan terakhir. Penulis menjadikan bintang tamu utama sebagai objek pengganti Caesar. Bintang tamu akan selalu *perform* pada awal dan akhir segmen, segmen inilah yang nantinya akan dapat menarik perhatian penonton. Kesamaan lainnya terdapat pada penggunaan visual effect, tata dekorasi panggung yang mewah, menghadirkan penonton studio dan menggunakan *Wardrobe* yang unik.

Perbedaan dari kedua program acara ini adalah menggunakan konsep yang berbeda. Yuk Keep Smile menggunakan konsep *Funfare* pada

semua segmen, dengan menjadikan Caesar sebagai icon pertamanya. Acara ini juga menggunakan lokasi *Shooting* yang besar untuk *space* penonton, sehingga acara ini terlihat sangat meriah.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Teori penyutradaraan merupakan *grand theory* dari penciptaan program televisi *Stay With Me* ini. Salah satu yang menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah tayangan program *audio-visual* baik film maupun televisi adalah ketika program tersebut dikemas secara menarik. Kolaborasi dari aspek teknis, sinematografi, dan isi pesan yang disampaikan dalam sebuah tayangan merupakan faktor penentu sebuah tayangan dikatakan menarik atau tidak.

Dalam sebuah produksi program televisi peran Sutradara begitu sangat dominan, karena menentukan hasil akhir baik secara teknis produksi program tayangan maupun secara artistik. Istilah Sutradara televisi diartikan sebagai seorang yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar yang tampak di layar di mana di dalamnya ia bertugas mengontrol teknik sinematik, penampilan pemeran, kredibilitas dan kontinuitas cerita yang disertai elemen-elemen dramatik pada produksinya. (Naratama, 2004:9)

Peran seorang sutradara televisi tidak lepas dari aspek-aspek format acara televisi yaitu drama, non drama, *news*, *hardnews*, dan sport. Sehingga sebuah definisi dari sutradara televisi juga harus meliputi dan membahas aspek tersebut. Dalam penyutradaraan perlu dikaji hubungan

antara kebutuhan artistik dan kebutuhan teknis dimana dalam industri televisi kita mengenal sistem rekaman gambar visual menggunakan *single* kameradan *multi* kamera. Demikian pula untuk kebutuhan teknis lainnya seperti penataan cahaya, penataan *audio*, dan penataan rekaman gambar

Sutradara televisi adalah seseorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari pra hingga paska produksi baik untuk dramamaupun non drama dengan lokasi di Studio (*In-Door*)maupun alam (*out door*), dan menggunakan system produksi *single* atau *multi* kamera. (Naratama, 2000:15)

Kreatifitas dalam membuat program televisi sangat dibutuhkan agar menjadi tontonan yang menarik dan menjadi gunjingan masyarakat.

Kreatifitas siaran berarti kemampuan merancang dan mengelola acara siaran yang inovatif, serta kemampuan bekerja sama dalam tim kerja berdasarkan intelektualitas dan profesionalitas

Untuk mengembangkan kreatifitas acara dalam penyutradaraan *single* maupun *multi* kamera, Naratama membagi beberapa metode yang dapat digunakan, diantaranya: target penonton, bahasa naskah, format acara, punching line, *Gimmick* dan *Funfare*, clip hanger, tune dan bumper, penataan artistic, music dan fashion, ritme dan birama, logo dan music track, general rehearseal, interactive program.

Dalam program *Variety Show Stay With Me* ini penulis menerapkan beberapa metode dari yang telah disebutkan diatas, yaitu :

1. Target penonton

Kajilah secara teliti target penonton yang ingin di tuju. Apakah sudah selesai, karena harus berpatokan pada jenis usia, jenis kelamin, stasus soisialnya.

2. Bahasa naskah

Bahasa naskah harus sesuai dengan target penonton, setelah dibacakan dikaji. Apabila menurut bagian program atau pengarah acara tidak tepat maka harus ada perubahan yang didiskusikan lagi dengan penulis naskah (tim kreatif).

3. Format acara

Format acara harus detail apakah berita, fiksi, atau non fiksi. Agar tidak ada kesalah pahaman dengan *crew* pada saat di produksi. Ide-ide kreatif yang di bubuhi pada setiap format acara bias saja digunakan, namun harus detail formatnya apa ?

4. *Punching line*

Merupakan kejutan-kejutan dalam dialog naskah yang sengaja dimainkan oleh pemain agar penonton yang mulai jenuh, terbangun dan mulai bergairah kembali. Hal ini tentunya disesuaikan dengan flow dan ritme dari segmen ke segmen.

5. *Gimmick*

Gimmick digunakan untuk menarik selera penonton agar tidak pindah *channel* dengan menggunakan *Gimmick -Gimmick* dalam segmen segmen tertentu. Bentuknya bisa berupa *sound effect*, music

ilustrasi, *mimic*, ekspresi dan acting pemain, tehnik editing pergerakan kamera dan lain sebagainya.

6. *Clip hanger*

Merupakan sebuah *scene* atau *shot* yang di letakan menjelang *comersial break*. Tujuannya agar penonton tidak berpindah *channel*, Karena adegan selanjutnya yang menegangkan atau menentukan terpotong sehingga membuat penonton penasaran.

7. *Tune, bumper in, bumper out*

Merupakan identitas dari program yang kita buat. *Tune* akan memberikan kesan pertama kali penonton menyukai atau tidak dengan program yang kita buat. Bumper yang juga sekilas harus di buat semenarik mungkin agar penonton tidak jenuh dan selalu teringat karena memiliki ciri khas tersendiri terhadap penekanan metode *Gimmick* dan *Funfare* sebagai komponen daya tarik acara untuk menarik minat penonton.

Menurut seorang praktisi televisi yang telah lama berkecimpung di dunia pertelevisian, dalam hal ini penulis kutip dari halaman website kompasiana, *Gimmick* merupakan bagian dari sebuah aplikasi kreatif yang diadaptasikan di dalam segmentasi program-program acara televisi. Seperti *opening* program, bridging antara segmen menuju ke *commercial break*, bisa pula pada saat *closing* program dimana penonton dibuat penasaran agar terus menyaksikan program acara yang telah penulis hadirkan.