

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Televisi merupakan salah satu media massa yang paling kuat pengaruhnya dalam pembentukan sikap dan kepribadian seseorang secara luas. Fred Wibowo menyatakan bahwa televisi mampu menekan pesan secara efektif dengan memusatkan pandangan pemirsa melalui ilustrasi visual, tata gerak warna dan berbagai bunyi atau suara. Tidak mengherankan televisi mempunyai daya tarik luar biasa, jika sajian program dapat menyesuaikan dengan karakter televisi dan pemirsa yang terpengaruh oleh televisi.¹

Berbagai macam bentuk program disajikan oleh beberapa stasiun televisi seperti *reality show*, *talks show*, *games*, *magazine*, film fiksi, berita, dokumenter dan *variety show*. Program setiap stasiun televisi swasta tidak akan dapat bertahan tanpa adanya loyalitas pemirsa dan iklan. Sebuah program harus memiliki strategi kreatif dalam memenuhi tujuan dan sasaran yang dimiliki. Di Indonesia Kompetisi diantara program stasiun televisi swasta semakin berpacu meraih keuntungan iklan dalam mempertahankan penonton. Menurut Rusman Latief salah satu genre program yang diminati oleh penonton adalah program acara *variety show*.

¹Freed Wibowo, *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi* (Jakarta : PT. Grasindo, 1997), 1.

Program acara *variety show* dijadikan ajang kompetisi karena Acara *variety show* banyak mengandung unsur hiburan, dan bisa mengabungkan beberapa bentuk acara seperti game, pertunjukan musik, jogetan dalam satu panggung. Keunikan program *variety show* harus bisa diselaraskan oleh tim kreatif agar terlihat menarik dari satu segmen ke segmen berikutnya.²

Acara *variety show* yang banyak digemari oleh masyarakat di stasiun televisi ANTV adalah program Pesbukers. Pesbukers adalah sebuah program *variety show* dipertelevisian Indonesia, yang memiliki empat segmen dengan durasi waktu acara 60 menit. Segment pertama *opening* dan sketsa yang berdurasi 15 menit, selanjutnya segment kedua berupa game yang berdurasi 15 menit, dan segment ketiga kembali lagi ke sketsa yang berdurasi 15 menit, selanjutnya untuk segment ke empat kuis dan *cloosing*. Program acara Pesbukers merupakan acara hiburan yang ditayang di stasiun televisi ANTV pada setiap hari Senin sampai Jum'at pukul 16.00 WIB. Pesbukers pertama kali ditayangkan pada tahun 2011, dan sudah lima kali mendapatkan penghargaan pada acara *Panasonic Global Award* sebagai program komedi terbaik.³

Dalam isian program Pesbukers menghadirkan tema dan pergantian para bintang tamu yang berbeda disetiap hari. Hal-hal yang terlihat unik waktu penayangan acara Pesbukers, disetiap segmet salah satu dari pemain selalu mengeluarkan kata-kata jagoan beserta pantun "masak air tidak matang" sebanyak tiga kali. Keunikan dari acara Pesbukers bisa

²Rusman Latief, Yusatie Utud, *Kreatif Siaran Televisi* (Jakarta: Kencana Pramedia Group, 2017)177.

³[http://www.AnTVKLIK.com/Entertainment/](http://www.AnTVKLIK.com/Entertainment/Pesbuker) Pesbuker, 2017.

menampilkan komedi Improvisasi tersendiri dari para pemain. Tingkah laku dan lawakan dihadirkan oleh pemain terkadang bersifat verbal, seperti adegan dorongan atau pukulan benda kepada pemain. Sebenarnya benda atau properti yang digunakan pemain merupakan bahan yang terbuat dari *steropoam*.

Program acara Pesbukers menghadirkan para pemain-pemain artis ternama seperti Rafi Ahmad, Eko Patrio, Upi Kumis, Jessica Iskanda dan Ayu Tingting. Akan tetapi acara Pesbukers ternyata sempat dilarang tayang oleh Komisi Penyiaran Indonesia, dengan alasan salah satu dari pemain dikritik lantaran kerap menampilkan candaan yang merendahkan orang lain secara verbal. Walaupun acara Pesbukers menuai pro dan kontra terhadap konten yang ada dalam acara, ternyata program acara Pesbukers sampai saat ini masih tetap diminati oleh masyarakat. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ide-ide yang diterapkan pada acara tersebut membuat penonton tidak merasa bosan dan jenuh ketika menonton karena selalu mengundang gelak tawa penonton.

Dari beberapa usaha yang dilakukan oleh tim produksi dalam membuat acara Pesbukers, ada beberapa hal pengamatan yang menjadi sebuah metode yang selalu dilakukan dan dipenuhi dalam isian acara Pesbukers. Salah satu yang menjadi pengamatan khusus adalah tentang cara Strategi Kreatif, cara pengemasan strategi kreatif ini merupakan sebuah alur standar yang dijalankan oleh segenap tim produksi Pesbukers ketika memproduksi program acara tersebut.

Strategi kreatif yang diciptakan tim kreatif Pesbukers, mempunyai peranan penting di dalam produksi. Anggota tim produksi yang terlibat di dalam produksi ini, selalu mengikuti alur dan proses strategi kreatif yang dirancang oleh tim kreatif, Penulis mengamati rangkaian- rangkaian yang dilakukan dalam menyusun strategi kreatif yang dijalankan oleh tim produksi, baik itu diterapkan terhadap proses *reading*, menentukan topik episode, menentukan kriteria pengisi acara atau pemain, dan melakukan penataan artistik panggung.

Berdasarkan alur kerja yang dilakukan, perumusan strategi kreatif tersebut dapat dijelaskan dari proses awal suatu program yang akan diluncurkan, hingga tahap akhir produksi program tersebut. Proses selanjutnya diikuti dengan proses promosi program hingga tayang dihadapan para penonton. Daya tarik yang diciptakan kepada para penonton oleh tim kreatif suatu program, fungsinya untuk menarik penonton sebanyak-banyaknya. Tujuannya Tim kreatif dan tim produksi Pesbukers berupaya ingin meningkatkan kualitas program agar lebih dicintai penonton.

Pengambilan judul skripsi “ Pengemasan Program Sebagai Strategi Kreatif Pada Acara Pesbukers Di Stasiun ANTV Jakarta”, karena sudah bisa mempertahankan program selama tujuh tahun dan untuk mengetahui menjabarkan tentang metode pengemasan program sebagai strategi kreatif pada acara Pesbukers dengan menggunakan metode penelitian kualitatif observatif.

B. Rumusan Penelitian

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bentuk pengemasan program acara Pesbukers distasiun Televisi ANTV Jakarta.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pada program *variety show* Pesbukers Stasiun ANTV ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui program *variety show* Pesbukers di stasiun ANTV Jakarta.
- b. Mengetahui bentuk pengemasan program *variety show* Pesbukers di stasiun televisi ANTV Jakarta.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk memberi ilmu pengetahuan dan memecahkan rumusan masalah, tentang bentuk pengemasan program sebagai strategi kreatif pada acara Pesbukers di stasiun televisi ANTV Jakarta, berdasarkan landasan teori yang dibuat.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi penulis

Manfaat Penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut:

- Pengalaman baru untuk langsung meneliti di program *variety show* Pesbukers.
- Menambah pengetahuan tentang program.

2. Bagi Lembaga/ Instansi

Manfaat penelitian bagi lembaga atau instansi adalah sebagai berikut:

- Untuk menjalin kerja sama dengan ANTV untuk penelitian serta dunia kerja pada program- program televisi.
- Untuk mendapatkan pengakuan publik atas kualitas mahasiswa

3. Bagi Masyarakat

Manfaat penelitian bagi masyarakat adalah sebagai berikut:

- Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai program *variety show* Pesbukers. Karena selama ini masyarakat hanya melihat dan menonton di televisi saja.

D. Tinjauan Pustaka

Beberapa tinjauan yang dirujuk penulis dalam penelitian ini berupa skripsi dan jurnal. Seperti penelitian Embun Tesya Pratiwi Malik yang berjudul Strategi Kreatif Program *Talks Show* Show Imah Pada Stasiun Trans Tv. Penelitian ini berisi tentang program televisi yang kreatif yang harus menghasilkan dampak positif untuk menghibur pemirsa, dengan menampilkan dialog ciri khas Soimah “juragan mau duduk” disambil diiringi musik keroncong selanjutnya dengan logat berbicara Soimah menggunakan bahasa jawa. Pembahasan ini memiliki persamaan dengan Pesbukers yaitu sama-sama memiliki dialog jagoan sendiri, tetapi program acara yang

diangkat jauh berbeda dari tulisan yang dijabarkan oleh Embun Tesya Pratiwi Malik yang menjurus kepada Strategi Kreatif Program *Talks Show* “Show Imah”.

Bara Sangata dalam skripsinya yang berjudul “Strategi Kreatif Program Ceriwis Yowes Di Trans Tv” (2011). Sangata menyatakan bahwa proses perencanaan seperti, mengenai bintang tamu yang akan diundang dan merancang *gimmick* yang akan disajikan. Pemberian *gimmick* disajikan pada program Pesbukers, berfungsi untuk meningkatkan daya tarik penonton, salah satu episodenya seperti nenek Sugi memerankan tokoh Nia Ramadhani saat mengundang beberapa anggota dari *Girls squad*. Selain informasi kepada penonton saat memerankan tokoh tersebut penonton juga dapat terhibur.

Ratna Prayudiptya Azarine dalam skripsinya yang berjudul “Gimmick Sebagai Strategi Kreatif Periklanan dalam Media Televisi (Studi Fenomenologi Mengenai *Gimmick* Dalam Program MTV Insomnia Ngasur di Global TV Jakarta) 2010. Sebuah Strategi yang digunakan dalam membuat *gimmick*, disesuaikan dengan kebutuhan program agar lebih efektif. Pada proses pembuatan *gimmick* yang terdiri dari dua tahapan, yaitu tahapan pengumpulan ide, dan penyusunan konsep program. *Gimmick* dilanjutkan dengan tahapan pembuatan alur cerita agar sesuai dengan isian program. Pengembangan strategi dengan menggunakan *gimmick* pada isian program, telah digunakan hampir semua program termasuk Pesbukers.

Tri Habib Zumma, Antar Venus dan Kismiyati El Karimah dalam *e-jurnal* dan judul “Strategi Tim Kreatif Dalam Mempertahankan Rattting dan Share pada program musik DAHSYAT RCTI di Jakarta”. Pada tulisan mereka menjelaskan bahwa tim kreatif selalu berusaha menciptakan inovasi-inovasi baru, untuk memberikan sajian dan hiburan informasi yang bermanfaat kepada penonton, hal itu dilakukan agar penonton tidak merasa jenuh dan dapat memuaskan keinginan mereka. Upaya mempertahankan penonton juga dilakukan oleh program Pesbukers dengan selalu menghadirkan isian yang berbeda dihadapan penonton.

Tedi Kurnuadi dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Strategi Kreatif *mobile advertising midline production* melalui program *A Mild live Soundrenaline 2008*” (2008). Kurnadi mengatakan segala aktivitas kreatif yang diterapkan dalam meningkatkan dalam aktivitas pemasaran, tetap berpegang teguh pada aspek-aspek efektivitas komunikasi pemasaran. Pemasaran pada program Pesbukers sendiri dikaitkan dengan pendapatan *rattting* dan *shere*, setelah mengembangkan ide dari tim kreatif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jumlah penonton tayangan program Pesbukers sendiri, yang nantinya tim kreatif dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan pengembangan ide yang telah dijadikan isian program.

E. Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini menggunakan teori strategi program *variety show*. Proses strategi kreatif menurut Naratama:

1) Target penonton dimulai berdasarkan usia, jenis kelamin dan status sosial. 2) Bahasa Naskah yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan target penonton. 3) Format Acara memberikan ide-ide kreatif untuk sebuah acara sebelum melangkah pada persoalan lain. 4) *Puncing Line* adalah kejutan dalam dialog naskah yang dimainkan oleh para pemain yang sengaja ditulis untuk menghentikan perhatian penonton yang mulai jenuh dan bosan. 5) *Gimmick dan Funfare* untuk menarik selera penonton agar tidak pindah ke channel lain, dengan menggunakan gimmick- gimmick dalam segment-segmet tertentu. 6) *Tune dan Bumper* pembuka opening suatu acara. 8) penataan artistik harus paham terlebih teknik- teknik penataan dari segi gaya, tren, dan kombinasi warna. 9) *Music dan Fasion*. 10) *Ritme dan Birama* acara. 11) Menggunakan Logo dan *Music Track* untuk Id tune agar acara mudah diingat penonton. 12) *General Rehearsal* adalah melakukan latihan berulang kali sebelum acara dimulai. 13) *Interactive Program* melibatkan partisipasi penonton dirumah. Bila program acara siaran langsung maka dapat mengemasnya dengan acara kuis.⁴

Pada saat menciptakan sebuah program televisi dan menyusun isian kreatif program, maka dibutuhkan terlebih dahulu unsur-unsur yang mendapatkan perhatian penonton, agar mendapat nilai yang lebih. Unsur kreatif tersebut sebenarnya sudah umum dalam proses kreatifitas. Rusman Latief menjelaskan bahwa seorang kreatif televisi harus memperhatikan sasaran penonton yang akan menjadi target program televisi yang akan diproduksi, daya tarik yang perlu diperhatikan oleh kreatif program televisi adalah:

⁴Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*, (Jakarta, Grasindo, 2013,) 120.

Pertama harus memahami tujuan sebuah program yang akan dirancang. Kedua kekuatan yang harus ditonjolkan pada sebuah program dilihat dari pengisi acara, konsep dan informasi yang dihadirkan harus *up date* dan menarik.⁵

Program-program televisi selalu dievaluasi baik sebelum maupun setelah ditayangkan. Hal ini dilakukan untuk menjaga visi, misi, serta tujuan yang hendak dicapai agar tidak melenceng dari tugasnya sebagai media penyiaran.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Etta Mamang Sagandi dan Sopiha dalam bukunya *Metodologi Penelitian Praktis dalam Penelitian* membagi jenis data atas dua bagian yaitu: penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya dalam angka, dan dianalisis dengan teknik statistik. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik.⁶

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian, dengan memberikan ataupun mengemukakan langkah-langkah yang dilakukan secara cepat dalam penelitian ini. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian program acara

⁵Rusman Latief, Yusatie Utud, *Kreatif Siaran Televisi* (Jakarta: Kencana Pramedia Group, 2017). 180

⁶Etta Mamang Sagandi dan Sopiha, *Metodologi Penelitian Praktis dalam Penelitian* (Yogyakarta : Andi, 2010), 26

Pesbukers adalah jenis penelitian kualitatif. Lexy J. Moleong mengartikan penelitian kualitatif sebagai berikut:

Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁷

Penelitian kualitatif juga menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui Strategi Kreatif Program *variety show* Pesbukers.

2. Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dengan wawancara, dan mengamati secara langsung yang berhubungan bentuk program *variety show* Pesbukers, dan pengemasan program sebagai strategi kreatif. Data primer merupakan data utama yang dibutuhkan untuk membantu menjawab pertanyaan penulis pada rumusan masalah diatas, berupa buku tentang program *variety show*, dan bentuk pengemasan program sebagai strategi kreatif pada acara Pesbukers.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari bahan keputusan, ataupun keterangan dari seseorang selain pihak narasumber. Data sekunder ini digunakan peneliti untuk melengkapi data

⁷Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2010), 6

primer, sumber dari data sekunder yang penulis gunakan adalah dokumentasi, berupa foto-foto pada program *variety show* Pesbukers mulai dari proses pra produksi, produksi sampai pasca produksi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini diperlukan kemampuan memilih, menyusun teknik dan alat pengumpul data yang relevan. Kecermatan dalam memilih dan mengumpulkan data ini sangat berpengaruh pada objektivitas hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang tepat dalam suatu penelitian, akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah secara valid. Untuk memperoleh data lapangan, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dan sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan langsung pada objek yang akan diteliti.⁸ Dalam melaksanakan observasi melibatkan peneliti untuk pengamatan langsung lapangan, terhadap permasalahan pada saat produksi program *variety show* Pesbukers. Observasi secara langsung ini dapat memberikan suatu rekaman yang sangat mendetail tentang kejadian apa yang dilakukan pada saat itu juga, sehingga tidak akan ada usaha untuk manipulasi situasi⁹. Oleh karena itu penulis menggunakan

⁸Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), 83.

⁹Dermawan Wibisono, *Panduan penyusunan Skripsi, Tesis dan Disertasi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013), 183

metode observasi ini untuk menyusun data dengan mencatat proses produksi Pesbukers secara langsung.

Penulis menggunakan metode observasi ini untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan variabel-variabel di dalam program Pesbuker, melalui pengumpulan bukti-bukti yang ada berdasarkan proses pengamatan. Observasi akan menjadi alat yang dapat memenuhi kebutuhan penelitian jika direncanakan secara sistematis, dicatat secara sistematis terkait dengan kebutuhan yang lebih umum bukan hanya sekedar refleksi dari rasa ingin tahu, serta untuk mengecek dan mengontrol validasi dan keadilan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu antara lain: mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan organisasi, perasaan, motivasi, tuntunan, kepedulian dan lain-lain. Wawancara merupakan sumber data yang sangat esensial dalam penelitian ini sehingga peneliti akan memperoleh informasi dan keterangan secara langsung mengenai data-data yang dibutuhkan.

Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan wawancara terstruktur, yang diharapkan dapat mempermudah proses wawancara. Wawancara rencananya akan digunakan dengan tipe *open-ended* yaitu peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada informan, tentang fakta-fakta yang berkaitan dengan objek penelitian dan opini informan mengenai objek tersebut, informan yang

akan diwawancarai peneliti yaitu Produser tim kreatif, dan beberapa kru yang terlibat pada program Pesbukers.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara lain untuk mendapatkan informasi dalam penelitian. Untuk mempermudah penulis memperoleh data dari hasil observasi dan penelitian penulis dapat mencatat dalam buku, dan data yang bersifat visual diambil dengan kamera sebagai dokumentasi. Dokumen ini dapat mendefinisikan subjek yang sedang diteliti, serta bagaimana kaitanya dengan definisi diri dalam hubungan dengan orang-orang di sekeliling dan tindakanya.¹⁰ Pengumpulan data dengan dokumentasi ini diharapkan mampu menjawab rumusan masalah yang ingin penulis teliti. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, penulis mengambil dokumentasi berupa foto atau gambar pada produksi, produksi, pasca produksi.

4. Teknik Analisi Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengerucutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang sesuai dengan data¹¹. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dipakai adalah teknik kualitatif yaitu pengumpulan data dan menganalisis data, memberikan deskriptif atau gambaran data yang diperoleh. Untuk analisis data ini dilakukan pengumpulan data dengan tinjauan kepustakaan,

¹⁰Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2001) 180.

¹¹*Ibid.* 11.

observasi,wawancara, kemudian data-data yang telah di dapatkan tersebut akan dianalisis secara kualitatif.

Dari definisi-defenisi diatas, dalam teknik analisis data ini menganalisa bentuk pengemasan program dan strategi kreatif dalam sebuah acara Pesbukers, selanjutnya menjelaskan tentang komponen-komponen yang perlu dalam suatu analisis data. Data yang terkumpul dari catatan lapangan dan tanggapan penulis, gambar foto, dokumen berupa laporan, artikel dan sebagainya. Dari data yang telah terkumpul, dibuat menjadi suatu laporan penelitian yang membahas tentang bentuk produksi dan strategi kreatif program *variety show* Pesbukers.

G. Sistematika Penulisan

Bab I, pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian yang berisikan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data serta dengan sistematika penulisan. Bab II berisikan deskripsi dari tinjauan umum perusahaan ANTV yang berisikan sejarah perusahaan, falsafat logo, visi dan misi perusahaan, fasilitas dan peralatan serta hasil produksi. Gambaran program Pesbukers yang berisikan dari sejarah program Pesbukers dan isian program.

Bab III berisikan deskripsi dari bagaimana proses acara Pesbukers dari bentuk pembuatan naskah Pesbukers, pra produksi, produksi dan pasca produksi Pesbukers, Strategi Kreatif Program Pesbukers. Bab IV penutup yang berisikan kesimpulan penelitian, daftar pustaka.

