

***MISE EN SCENE PROGRAM JAGONGAN SAR
GEDHE, SEBUAH KAJIAN SEMIOTIKA***

TESIS

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
guna mencapai derajat sarjana S2
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Pengkajian Seni Rupa



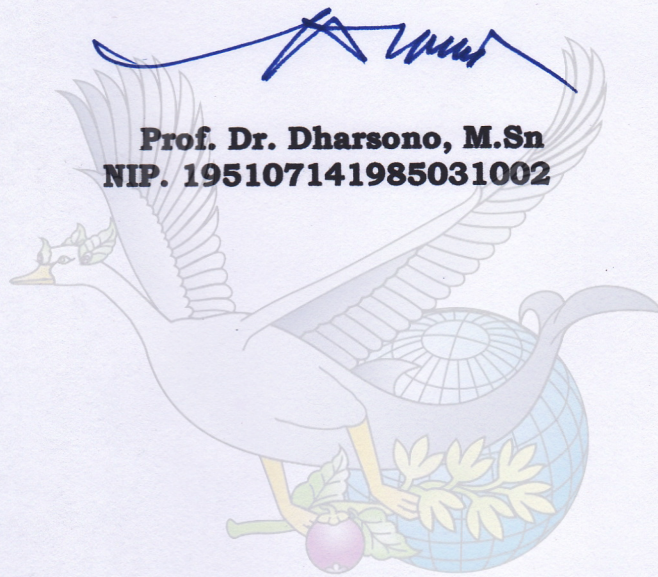
Diajukan Oleh

Citra Ratna Amelia
356/S2/KS/08

**Kepada
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2015**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing



TESIS
**MISE EN SCENE PROGRAM JAGONGAN SAR GEDHE, SEBUAH
KAJIAN SEMIOTIKA**

dipersiapkan dan disusun oleh

Citra Ratna Amelia
356/S2/KS/08

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 12 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing



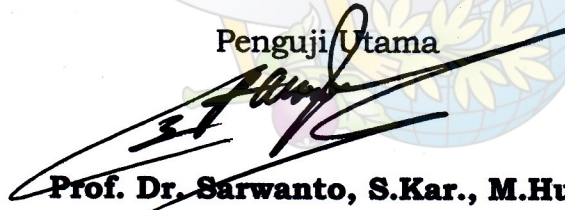
Prof. Dr. Dharsono, M.Sn

Ketua Dewan Penguji



Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn

Penguji Utama



Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum

Tesis ini telah diterima
sebagai salah satu pesyarakatan
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, Maret 2015
Direktur Pascasarjana



Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn
NIP 197106301998021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “*MISE EN SCENE PROGRAM JAGONGAN SAR GEDHE, SEBUAH KAJIAN SEMIOTIKA*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, Maret 2015

Yang membuat pernyataan

Citra Ratna Amelia

Abstract

This research entitled "Mise En Scene Program *Jagongan Sar Gedhe*, Sebuah Kajian Semiotika". Formate of *Jagongan Sar Gedhe* programme is hard interview journalism program. *Jagongan Sar Gedhe* programme have different packaging with packaging commonly used in the hard interview journalism programme. Formate of program shown through mise en scene. Different from other hard interview programme through the mise en scene, make *Jagongan Sar Gedhe* programme become a phenomenon of language and region sign included in semiotics and certainly interesting to study. *Jagongan Sar Gedhe* programme interesting to learned more, the researcher formulate the problem as follows; 1. What is the background of the creation of the *Jagongan Sar Gedhe* programme? 2. How mise en scene *Jagongan Sar Gedhe* programme? 3. What is the meaning contained in the mise en scene *Jagongan Sar Gedhe* programme?. Concrete measures to address the problem of this study is describe the background of the creation of *Jagongan Sar Gedhe* programme, describes the mise en scene *Jagongan Sar Gedhe* programme and analysing the meaning contained in elements the mise en scene *Jagongan Sar Gedhe* programme.

This research uses a semiotic approach Roland Barthes by the significance of two stages, namely stage denotative and connotative of mise en scene *Jagongan Sar Gedhe* programme. Results of the research include: *Jagongan Sar Gedhe* programme created as a communication medium and the critic container for policy makers. Local cultural elements inserted in the mise en scene *Jagongan Sar Gedhe* programme, in which the setting is used using icons Gede market as background, setting a cross-legged sitting is made by adding HIK and musical instruments of gamelan as a backdrop, costumes used performers such as shirts batik, striated, and kebaya with natural makeup. The meaning of elements mise en scene of *Jagongan Sar Gedhe* programme among other democratic freedoms and tolerance, egalitarian, simplicity and familiarity, and harmony.

Abstrak

Penelitian ini berjudul " *Mise En Scene* Program *Jagongan Sar Gedhe*, Sebuah Kajian Semiotika". Program *Jagongan Sar Gedhe* adalah program jurnalistik berformat *hard* interview. Program *Jagongan Sar Gedhe* memiliki kemasan yang berbeda dengan kemasan yang lazim digunakan pada program jurnalistik berformat *hard interview* lainnya. Kemasan program ditunjukkan melalui *mise en scene* program. Keluar dari kelaziman kemasan sajian program *hard interview* melalui *mise en scenenya*, membuat program *Jagongan Sar Gedhe* menjadi sebuah fenomena bahasa dan pertandaan yang masuk dalam kawasan semiotika dan tentu saja menarik untuk diteliti. Program *Jagongan Sar Gedhe* menarik untuk diteliti lebih jauh lagi, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut; 1. Bagaimana latar belakang penciptaan program *Jagongan Sar Gedhe*? 2. Bagaimana *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*? 3. Bagaimana makna yang terkandung dalam *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*?. Langkah konkrit untuk menjawab permasalahan penelitian ini adalah mendeskripsikan latar belakang penciptaan program *Jagongan Sar Gedhe*, mendeskripsikan *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* serta menganalisis makna yang terkandung dalam unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotik Roland Barthes dengan melakukan pendekatan signifikansi dua tahap, yaitu tahap denotatif dan konotatif terhadap *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*. Hasil penelitian ini diantaranya: program *Jagongan Sar Gedhe* diciptakan sebagai sebuah wadah komunikasi dan wadah pengkritisan bagi para pemangku kebijakan. Budaya lokal disisipkan dalam unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*, di mana setting yang digunakan menggunakan ikon pasar Gede sebagai *background*, setting tempat duduk dibuat lesehan dengan menambahkan gerobak HIK dan alat musik gamelan sebagai *backdropnya*, kostum yang digunakan para pengisi acara antara lain kemeja batik, lurik, dan kebaya dengan tata rias yang natural. Makna dalam unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* antara lain makna kebebasan berdemokrasi dan toleransi, makna keegaliteran, makna kesederhanaan dan keakraban, serta makna harmoni.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas karunia dan berkat-Nya, sehingga penulis diberi kemampuan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Proses penyelesaian tesis ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, baik moril maupun materil.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Dharsono, M.Sn selaku Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing tesis yang telah memberikan sumbangan tenaga dan pikiran serta pengarahan dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya penulisan tesis ini. Penulis juga meminta maaf sebesar-besarnya atas lamanya waktu penyelesaian studi penulis.
2. Seluruh dosen Program Studi Pengkajian Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia : Prof. Dr. Dharsono, Prof. Dr. Soetarno, DEA., Prof. Dr. Rustopo, Prof Dr. T. Slamet Suparno, Prof. Dr. Santoso, Prof. Dr. Heddy Shri Ahimsa Putra, Prof. Dr. Soediro Satoto, Prof. Dr. Sarwanto, Prof. Dr. Nanik Sri Prihatini, Prof. Dr. Sri Hastanto, Prof. Dr. Rahayu Supanggah, Prof. Dr. Sri Rochana, Alm Prof.

Dr. Waridi, yang telah memberikan bekal pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama mengikuti pendidikan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

3. Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn dan seluruh staff pengelola Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta : Ibu Latifah, Mas Qoirun, Mas Bayu, Mbak Wulan, Mas Juni dan Mas Johan, yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Seluruh teman-teman penulis : Anna Falasifah, Dwi Haryanto, NRA. Candra, Apip, Mega Pandanwangi, Gracia Indri, Mahardini N.A, Indarto, Zarkasih, Ercilia, Yeni, Aris, Poppy P.D, Prapto, Ahmad Ramdhon, Mas Budi, dll yang telah memberikan berbagai nasihat yang baik, dan memberikan dorongan semangat hingga terselesaikannya pendidikan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Keluarga penulis : Papa Yohanes Sabari yang telah memberikan bantuan moral maupun material sehingga penulis dapat menempuh pendidikan strata dua di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, Almh.

Mama Kristina Dyah Dwi Astuti atas warisan semangat dan nasihat untuk tidak menyerah pada keadaan. Kepada saudara-saudara penulis, Mas Ari, Mbak Hesti, Ayok, Desi, terima kasih atas doa dan dorongan semangatnya sehingga penulisan tesis ini bisa terselesaikan.

6. Ucapan spesial untuk suami penulis, Rudi Anggono terimakasih untuk cinta kasih, semangat, dan doanya selama ini, juga untuk Shallom Naiym Naruci terimakasih karena telah hadir sebagai motivasi penulis untuk segera menyelesaikan tesis ini.

Akhirnya, ucapan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas segala sumbangsinya yang begitu berharga dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak demi kesempurnaan tesis ini. Akhirnya harapan penulis semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua.

Surakarta, Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Tinjauan Pustaka	10
F. Landasan Teori	21
G. Metode Penelitian	45
H. Sistematika Penulisan	54
BAB II. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN PROGRAM JAGONGAN	
SAR GEDHE	55
A. Ide Pembuatan Program	55
B. Konsep Program	64
C. Judul Program	68

D. Topik Sajian	70
E. Target Pemirsa	74
F. Setting Tempat Duduk	76
G. Ilustrasi Musik	77
H. Waktu Tayang	80
BAB III. MISE EN SCENE PROGRAM JAGONGAN SAR	
GEDHE	83
A. Setting	84
1. <i>Background</i>	85
2. <i>Backdrop</i>	95
3. Setting Panggung	104
B. Kostum dan Tata Rias Wajah	109
C. Pencahayaan	114
D. Para Pemain dan Pergerakannya	117
BAB IV. MAKNA MISE EN SCENE PROGRAM JAGONGAN SAR	
GEDHE	121
A. Makna Kebebasan Berdemokrasi dan Toleransi	124
B. Makna Egaliter	134
C. Makna Kesederhanaan dan Keakraban	141
D. Makna Harmoni	148
IV. KESIMPULAN	154
A. Kesimpulan	154
B. Saran-Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	159
SUMBER WEBSITE	161
DAFTAR NARASUMBER	162
GLOSARIUM	163

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 1.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	88
Gambar 2.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	88
Gambar 3.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	90
Gambar 4.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	93
Gambar 5.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	93
Gambar 6.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	96
Gambar 7.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	97
Gambar 8.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	98
Gambar 9.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	99
Gambar 10.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	100
Gambar 11.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	101
Gambar 12.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	102
Gambar 13.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	105
Gambar 14.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	106
Gambar 15.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	107
Gambar 16.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	109
Gambar 17.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	111
Gambar 18.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	112
Gambar 19.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	115
Gambar 20.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	124
Gambar 21.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	134
Gambar 22.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	136
Gambar 23.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	141
Gambar 24.	Potongan tayangan program Jagongan Sar Gedhe	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan peristiwa sosial dan terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain, di manapun dan kapanpun. Pada hakikatnya setiap kegiatan untuk memindahkan ide atau gagasan dari satu pihak ke pihak lain akan menyebabkan terjadinya komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian lambang-lambang yang berarti antar manusia, seseorang menyampaikan lambang-lambang yang mengandung pengertian tertentu kepada orang lain. Untuk dapat berkomunikasi, manusia tidak harus berhadapan muka dalam melakukan komunikasi, namun dapat menggunakan media tertentu. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi adalah media massa. Media massa memungkinkan terjadinya komunikasi meskipun jarak antara komunikator dan komunikan cukup jauh. Fungsi media massa yang penting adalah memelihara identitas anggota-anggota masyarakat dengan nilai-nilai dan simbol-simbol utama masyarakat yang bersangkutan (Muis, 2000: 111). Media massa memiliki beragam bentuk, salah satunya adalah media massa televisi. Media massa televisi sebagai media komunikasi

mempunyai empat fungsi yaitu sebagai media berita dan penerangan, media pendidikan, media hiburan, dan sebagai media promosi (Subroto, 2007:34).

Di Indonesia terdapat banyak stasiun televisi, baik yang bersifat televisi publik, televisi komunitas, maupun televisi swasta dengan skala jangkauan lokal maupun nasional. Tahun 2012 jumlah stasiun televisi swasta nasional telah mencapai 11 stasiun televisi, sedangkan televisi swasta lokal telah mencapai jumlah 235 stasiun televisi (*id.wikipedia.org*). Jumlah tersebut belum termasuk stasiun televisi yang bersifat komunitas. Masing-masing media massa televisi di Indonesia mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, demikian pula pada setiap program yang ditayangkan pada masing-masing media televisi di Indonesia. Karakteristik tersebut tidak bisa dilepaskan dari ideologi yang dibawa pada masing-masing media massa televisi. Karakteristik pada setiap media massa televisi tercermin melalui setiap program yang diproduksi dan ditayangkan. Setiap program yang diproduksi memiliki berbagai format. Format acara televisi sendiri merupakan sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut (Naratama, 2004:63). Format acara televisi disajikan melalui cara-cara tertentu untuk

mengirimkan pesan-pesan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan supaya setiap program yang disajikan mudah dipahami sebagai sebuah bentuk simbolis dan pilihan atas kumpulan simbol tersebut akan mempengaruhi makna peristiwa bagi pemirsanya. Setiap simbol hadir bersamaan dengan ideologi, dengan demikian pilihan atas seperangkat simbol, sengaja atau tidak, merupakan pilihan atas ideologi. Format acara televisi sendiri dibagi dalam tiga kategori, yakni format drama, non drama, dan berita (Naratama, 2004:65).

Format program acara televisi diproduksi dengan memperhatikan lima aspek penting yakni ide, pengisi acara siaran (artis), peralatan, kelompok kerja produksi, dan penonton. Lima acuan dasar yang berhubungan dengan format sajian program adalah peralatan, yang di dalamnya terdapat unsur tata artistik atau dalam dunia perfilman dikenal dengan istilah *mise en scene*. *Mise en scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008:61). *Mise en scene* sendiri meliputi empat aspek utama, yakni *setting* atau latar, kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, serta para pemain dan pergerakannya.

Mise en scene dapat dikatakan sebagai bahasa yang digunakan sebagai sarana pertukaran pesan dan menjadi alat komunikasi antara media televisi dan khalayak pemirsanya.

Melalui *mise en scene*, sebuah program acara televisi menghasilkan tanda dimana di dalamnya terkandung *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) yang kemudian membentuk makna denotatif yakni makna eksplisit yang hanya merupakan penyampaian informasi dan makna konotatif yang melibatkan perasaan, emosi dan nilai-nilai budaya.

TATV sebagai sebuah stasiun televisi swasta lokal yang beroperasi di daerah Surakarta juga menyampaikan pesan bagi khalayak pemirsanya melalui setiap program acara yang diproduksi dan ditayangkan. Salah satu program yang diproduksi dan ditayangkan oleh TATV adalah program berjudul “*Jagongan Sar Gedhe*”. Program *Jagongan Sar Gedhe* termasuk dalam *durable programme* yakni program yang dapat bertahan lama. Program *Jagongan Sar Gedhe* mulai diproduksi dan ditayangkan pada tahun 2004 dan dapat bertahan sampai saat ini.

Program *Jagongan Sar Gedhe* adalah sebuah program jurnalistik yang berformat *hard interview*. *Hard interview* sendiri adalah program yang berisikan wawancara yang mengungkapkan masalah-masalah aktual tentang politik, ekonomi, militer, dan lain-lain (Muda, 2005:82). Bentuk sajian program berformat *hard interview* biasanya dengan kemasan formal, bahasa tutur yang kaku, dan tidak menggunakan setting yang terlalu bervariasi. Hal tersebut didasari oleh pokok bahasan yang diangkat mempunyai

bobot yang cukup tinggi untuk sebuah program di televisi. Program berformat *hard interview* biasanya disajikan dengan kemasan program debat, baik yang mendatangkan pihak-pihak yang sedang berkonfrontasi ataupun hanya mendatangkan narasumber yang beradu debat dengan presenter yang membawakan acara. Program *hard interview* lazimnya disajikan dengan kemasan yang sangat sederhana dan formal, karena pokok bahasan yang diangkat adalah masalah-masalah serius yang membutuhkan konsentrasi tinggi supaya pemirsa bisa menangkap apa yang sedang dibahas. Salah satu bentuk sajiannya yakni setting yang digunakan untuk menyajikan program *hard interview* biasanya hanya menggunakan sebuah meja dan beberapa kursi untuk presenter dan narasumber, dengan tata artistik yang sangat minimalis. Posisi duduk presenter dihadapkan dengan narasumber, atau berada di tengah di antara beberapa narasumber. Kostum yang digunakan presenter berupa setelan jas atau kemeja lengan panjang dengan sebuah dasi. Tata rias wajah ataupun tata rias rambut presenter dibuat rapi dan terkesan formal. Tidak ada *theme song*¹ dan juga lagu pengiring selama program berlangsung. Presenter dan narasumber hanya duduk dan berbincang-bincang tanpa bebas berjalan-jalan di panggung acara. Tidak ada makanan dan minuman yang disajikan untuk

¹ *Theme song* adalah lagu khusus yang diciptakan atau dipakai sebagai pendukung ikatan emosi dari program acara kepada penonton.

presenter dan narasumber selama program berlangsung. Kemasan tayangan yang merupakan bentuk sajian program tersebut merupakan hal yang lazim digunakan untuk mengemas tayangan program jurnalistik berformat *hard interview*.

Kelaziman kemasan tayangan program jurnalistik berformat *hard interview* tidak digunakan untuk menyajikan program *Jagongan Sar Gedhe* di TATV. Meskipun program *Jagongan Sar Gedhe* menyajikan topik mengenai tema-tema “berat” seputar pemerintahan, baik itu kebijakan eksekutif maupun kebijakan legislatif yang menyangkut tema ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, politik, dan lain sebagainya, kemasan program *Jagongan Sar Gedhe* tetap santai dan tidak terkesan kaku serta menonjolkan budaya lokal masyarakat.

Dalam program *Jagongan Sar Gedhe*, *background*² yang digunakan adalah gambar Pasar Gedhe, salah satu pasar tradisional yang menjadi ikon kota Solo. Setting tempat duduk narasumber dan presenter dibuat lesehan, tidak ada jarak pembeda antara tempat duduk presenter dan narasumber. Terdapat beberapa instrumen gamelan, lengkap dengan pemain gamelan (*pengrawit*) dan *sinden*³. *Backdrobe*⁴ yang digunakan

² *Background* adalah latar belakang sebuah panggung. Latar belakang panggung dalam program televisi dapat berupa grafis secara manual ataupun grafis dengan teknik *chroma key*.

³ *Sinden* adalah biduanita yang melantunkan tembang-tembang Jawa diiringi oleh instrumen gamelan.

adalah sebuah gerobak HIK (angkringan) yang berisi berbagai jenis makanan dan minuman yang disajikan untuk presenter, narasumber, dan para pemain gamelan serta sinden. Kostum yang digunakan oleh presenter terkadang kemeja lurik, kemeja batik, bahkan terkadang presenter menggunakan kemeja biasa atau kaos berkerah. Narasumber bebas menggunakan kostum, kostum formal atau kostum santai tetapi kostum harus tetap sopan. Bahasa yang digunakan presenter untuk berinteraksi dengan narasumber, pemain gamelan gamelan, sinden, maupun pemirsa adalah bahasa campuran antara bahasa Jawa *ngoko alus*⁵ dan bahasa Indonesia. Pada saat program berlangsung, presenter, narasumber, maupun pengisi acara lain boleh minum minuman atau makan makanan yang telah disediakan.

Mise en scene dalam kemasan sajian program *Jagongan Sar Gedhe* tentu saja diproduksi tidak tanpa tujuan dan makna. Keluar dari kelaziman kemasan sajian program *hard interview*, membuat program *Jagongan Sar Gedhe* menjadi sebuah fenomena bahasa dan pertandaan yang masuk dalam kawasan semiotika.

Semiotika adalah ilmu tentang tanda dan penandaan, jadi merupakan suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk

⁴ *Backdrobe* adalah alat pelengkap yang digunakan sebagai tambahan dekorasi sebuah panggung

⁵ Bahasa Jawa *ngoko alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* yang di dalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon *ngoko* dan *netral* saja, melainkan juga terdiri atas leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama*. Namun, leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, atau leksikon *krama* yang muncul di dalam ragam ini sebenarnya hanya digunakan untuk menghormati mitra bicara.

komunikasi yang terjadi dengan sarana 'sign' (tanda-tanda). Dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda, sejauh yang terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda.

Keunikan bentuk sajian program *Jagongan Sar Gedhe* merupakan tanda-tanda yang perlu untuk dicermati, dikaji dan diteliti dengan menggunakan alat yang sesuai yaitu semiotika. Oleh sebab itu program *Jagongan Sar Gedhe* cukup representatif untuk diangkat sebagai topik penelitian dengan judul "*Mise En Scene Program Jagongan Sar Gedhe, Sebuah Kajian Semiotika*", dengan alasan: program *Jagongan Sar Gedhe* yang berformat *hard interview* mempunyai kemasan unik, sehingga perlu dikaji latar belakang gagasan (ide) penciptaannya dan makna yang terkandung di dalam bentuk sajiannya.

B. Rumusan Masalah

Guna menjawab keingintahuan peneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan objek kajian penelitian, dalam hal ini adalah program *Jagongan Sar Gedhe*, maka peneliti merumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana latar belakang penciptaan program *Jagongan Sar Gedhe*?

2. Bagaimana *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*?
3. Bagaimana makna yang terkandung dalam *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mengarahkan kajiannya secara teliti mengenai:

- a. Pencarian dan penyajian data tentang latar belakang penciptaan program *Jagongan Sar Gedhe* TATV.
- b. Pemaparan secara detail tentang unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*.
- c. Menganalisis dan mendapatkan makna yang terkandung dalam unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* melalui kajian semiotika.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi yang berharga bagi peneliti untuk melakukan kajian mengenai media di masa yang akan datang. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya kajian tentang kemasan sajian program acara di media televisi lokal. Selain itu,

diharapkan penelitian ini memberikan sumbangsih berupa sebuah referensi bagi para peneliti lain apabila akan melakukan penelitian yang sejalur.

E. Tinjauan Pustaka

Buku menjadi tinjauan pustaka yang sangat penting untuk menunjang kelancaran dan memenuhi kelengkapan teori yang diperlukan dalam penelitian ini. Buku-buku yang dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini antara lain:

1. Buku karangan Jane Stokes yang berjudul *How To Do Media and Cultural Studies*, tahun 2003. Buku ini menyajikan metode-metode untuk mempelajari media dan budaya. Bab awal merinci sejumlah gagasan tentang bagaimana memulai penelitian tentang media. Bab pertama memberikan pemaparan mengenai bagaimana mengembangkan minat untuk membuat rumusan masalah guna meneliti media. Bab ini juga menyediakan beberapa panduan umum untuk mengaitkan pertanyaan penelitian dengan metode analisis yang sesuai. Paradigma-paradigma utama dalam kajian media, film, dan kebudayaan didiskusikan dan dikategorisasikan dengan mengacu pada kegunaannya dalam meneliti ketiga

kategori objek analisis, yakni teks, industri, dan khalayak. Bab selanjutnya, yakni bab ke dua menyajikan sumber-sumber yang dapat digunakan sebagai referensi bagi para peneliti yang ingin mengkaji media. Bab ketiga sampai dengan bab ke lima membahas mengenai bagaimana praktik pengerjaan penelitian media. Bab tiga membahas mengenai analisis teks media dan budaya. Bab ini menyajikan beberapa metode yang digunakan untuk meneliti teks dalam media dan budaya. Beberapa diantaranya adalah metode kuantitatif yakni analisis isi, dan juga analisis kualitatif yang paling banyak digunakan untuk mengkaji media, yakni semiotika. Bab empat membahas mengenai institusi media dan industri budaya. Bab ini secara ringkas membahas mengenai sejarah lisan sebagai metode untuk mengkaji industri media dan budaya. Penjelasan yang lebih rinci mengenai metode pengkajian industri media dan budaya dikemukakan pada bab lima. Bab lima mengulas mengenai berbagai pendekatan untuk meneliti khalayak. Metode yang dibahas dalam bab ini adalah wawancara dan survei serta panduan untuk menyelenggarakan kelompok diskusi terarah, dan juga bagaimana mengkombinasikan berbagai metode tersebut untuk mengkaji media dan budaya. Bagian penutup dalam buku ini menyajikan panduan cara menyajikan penelitian dalam suatu tata cara akademis yang

professional. Buku ini bermanfaat untuk memahami metode yang sesuai dalam melakukan pengkajian objek penelitian yakni program *Jagongan Sar Gedhe* di TATV.

2. Buku karangan RM. Soenarto yang berjudul *Programa Televisi* tahun 2007. Buku ini membahas mengenai berbagai hal yang terkait dengan program televisi. Bab pertama dalam buku ini membahas mengenai *TV Programming* atau program siaran televisi. Pembahasan awal dalam bab pertama adalah definisi program televisi. Program televisi diartikan sebagai penjadwalan atau perencanaan siaran televisi dari hari ke hari dan dari jam ke jam setiap harinya. Cara menyiapkan program siaran serta bagaimana mengincar kelemahan dan menandingi kekuatan lawan, menjadi pokok bahasan selanjutnya. Bab kedua dalam buku ini membahas mengenai berbagai macam ragam siaran. Buku ini mengemukakan bahwa siaran dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu siaran lokal, siaran regional, siaran *network*, dan siaran berlangganan. Bab selanjutnya yakni bab tiga, membahas mengenai berbagai hubungan kerja penata program. Bab inti dalam buku ini (bab empat s.d bab bab tujuh) membahas secara detail mengenai kalkulasi, strategi, realisasi program, berbagai unsur program televisi, telaah siaran dan juga iklan komersil beserta iklan layanan publik. Bab penutup membahas

mengenai pengaruh televisi terhadap masyarakat. Bab empat sampai dengan bab tujuh pada buku ini bermanfaat sebagai acuan dalam membahas mengenai latar belakang penciptaan program *Jagongan Sar Gedhe*.

3. Buku karangan JB. Wahyudi yang berjudul *Dasar-Dasar Manajemen Penyiaran* tahun 1994. Buku ini membahas tentang pengelolaan media penyiaran. Buku ini menguraikan secara populer makna dari manajemen dan penyiaran, serta penerapan manajemen itu sendiri ke dalam penyiaran, sesuai dengan sifat-sifat khas yang dimiliki oleh penyiaran itu sendiri, beserta segala kepentingan, dan selera khalayak. Pembahasan awal dimulai dengan mengemukakan mengenai hakikat penyiaran, sumber informasi dan jenis siaran. Pemaparan mengenai berbagai produksi mata acara televisi disajikan secara spesifik. Buku ini menjelaskan bahwasanya produksi mata acara televisi dibagi ke dalam 2 jenis, yakni produksi karya artistik dan produksi karya jurnalistik. Pembahasan mengenai karya jurnalistik dimulai dari definisi jurnalistik dan berita, teknik penulisan berita, hingga teknik penyajian berita. Pembahasan pada bab selanjutnya adalah mengenai manajemen dalam organisasi penyiaran. Manajemen penyiaran sendiri dikatakan sebagai perpaduan antara prinsip-prinsip manajemen dan prinsip-prinsip penyiaran, dengan orientasi

kepada kepentingan khalayak. Buku ini juga membahas mengenai jenjang karir di dunia penyiaran dan bagaimana manajemen penyiaran yang ada di Indonesia. Buku ini akan digunakan sebagai acuan untuk membahas mengenai format program *Jagongan Sar Gedhe*. Buku-buku lain yang bermanfaat sebagai acuan untuk membahas mengenai format program *Jagongan Sar Gedhe*, antara lain buku berjudul: *Politik Media dan Petarungan Wacana* karya Agus Sudibyo (2001); *Jurnalistik Televisi Teori dan Praktik* karya Askurifai Baksin (2006); *Produksi Acara Televisi* karya Darwanto Sastro Subroto (1994); *Televisi Sebagai Media Pendidikan* karya Darwanto S.S (2007); *Jurnalistik Televisi* karya Deddy (2005); dan juga *Jurnalistik Televisi* karya Arifin S. Harahap (2006).

4. Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka. Buku ini mendeskripsikan unsur-unsur pembentuk film yakni aspek naratif dan aspek sinematik. Aspek naratif adalah hal-hal yang terkait dengan cerita film dan cara bertuturnya. Aspek sinematik adalah hal-hal yang terkait dengan perlakuan estetik terhadap cerita filmnya. Pada buku ini aspek sinematik dipecah menjadi unsur-unsur yang lebih spesifik, yakni *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara. Bab pertama buku ini memaparkan tentang unsur-unsur pembentuk film. Pada bab ini dikemukakan bahwa

unsur film yang terdiri dari unsur naratif dan unsur sinematik merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Unsur tersebut merupakan bahasa film. Unsur naratif dipaparkan sebagai bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Bab dua sampai dengan bab empat dikemukakan tentang film secara umum yakni jenis film, klasifikasi film, dan struktur film. Pada bab selanjutnya yakni bab lima, dipaparkan mengenai unsur naratif film secara spesifik. Penjelasan mengenai unsur naratif film dimulai dari deskripsi tentang naratif, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif, pola struktur naratif, struktur tiga babak, alternatif struktur tiga babak, sampai dengan studi kasus pada dua film. *Mise en scene* pada buku ini dipaparkan pada bab ke enam. Pada bab enam, unsur *mise en scene* dikelompokkan menjadi empat bagian yakni setting atau latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya. *Mise en scene* dijelaskan sebagai segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Unsur *mise en scene* tidak dapat berdiri sendiri karena terkait erat dengan unsur sinematik lainnya yakni sinematografi, editing, dan suara. Unsur sinematik yakni sinematografi,

editing, dan suara secara lebih spesifik dipaparkan pada bab selanjutnya yakni pada bab tujuh sampai dengan bab sembilan. Bab sepuluh, dipaparkan tentang studi kasus yang dilakukan pada film berjudul Kill Bill. Pada bab penutup dikemukakan bahwa aspek naratif berpengaruh pada acara bertutur sebuah film dan aspek sinematik berpengaruh pada aspek naratif secara keseluruhan. Setiap film mempunyai ciri khas yang menonjol, baik melalui aspek naratifnya ataupun aspek sinematiknya. Pemaparan pada buku ini tidak sama dengan pemaparan tentang unsur *mise en scene* pada program *Jagongan Sar Gedhe* yang ditulis dalam penelitian ini.

5. Alex Sobur, 2006, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. Buku ini membahas mengenai berbagai hal yang terkait dengan semiotika komunikasi. Pada buku ini didefinisikan bahwa semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika—atau dalam istilah Barthes, semiologi—pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti

bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Secara keseluruhan, buku ini dibagi menjadi delapan bab. Pada bab pertama, yang merupakan bab pendahuluan, hanya berisi tentang ulasan singkat mengenai perkembangan ilmu semiotika. Pada bab selanjutnya yakni bab kedua, dipaparkan tentang semiotika dan semiologi, di mana sebenarnya dua istilah tersebut merupakan hal yang sama persis, walaupun penggunaan salah satu dari kedua istilah tersebut biasanya menunjukkan pemikiran pemakainya. Pengikut aliran Pierce menggunakan istilah semiotika, sedangkan istilah semiologi digunakan oleh pengikut aliran Saussure. Bab tiga pada buku ini membahas tentang tokoh-tokoh semiotika beserta dengan pandangan mereka masing-masing. Bab empat memaparkan bagaimana penerapan semiotika pada berbagai macam media, seperti halnya pada film, komik, sastra, musik, dan lain sebagainya. Bab lima memaparkan penjelesan mengenai simbol-simbol. Simbol dikatakan sebagai bentuk yang menandai sesuatu yang lain diluar perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Simbol merupakan kata atau sesuatu yang bisa dianalogikan sebagai kata yang telah terkait dengan penafsiran pemakai, kaidah pemakaian sesuai dengan jenis wacananya, dan kreasi pemberian makna sesuai dengan

intense pemakainya. Simbol atau lambang merupakan salah satu dari kategori tanda. Di mana tanda sendiri terdiri dari ikon, indeks, dan simbol. Bab enam secara jelas menyajikan bahasan mengenai ideologi dan mitologi. Bab tujuh memaparkan mengenai kata-kata dan makna. Pada bab ini sipaparkan bahwa setiap kata itu memiliki makna, bagaimana makna itu bisa dikaji dengan berbagai macam teori makna, dan apa yang sebenarnya disebut dengan makna denotatif dan makna konotatif. Bab terakhir pada buku ini yakni bab delapan berisi paparan tentang bahasa. Di mana bahasa didefinisikan sebagai suatu penukaran (komunikasi) tanda-tanda. Buku ini mengemukakan teori semiotika Roland Barthes yang digunakan sebagai teori untuk mengungkap makna yang ada di balik unsur *mise en scene* program Jagongan Sar Gedhe.

Selain tinjauan pustaka berupa buku, laporan penelitian yang sudah ada yang berkaitan dengan penelitian ini perlu ditinjau kembali sebagai pembuktian bahwa penelitian ini bukan bersifat plagiat. Laporan penelitian tersebut antara lain:

1. Tesis yang berjudul Representasi Perempuan Dalam Film *Ringu* Dan *Remake-Nya, The Ring*, Ditinjau Dari Pendekatan Psikoanalisa *Male-Gaze* Dan Teknik *Mise En Scene* dari

Universitas Indonesia oleh Nurul Laili Nadhifah tahun 2010. Tesis ini merupakan penelitian tentang adaptasi *male-gaze* terhadap film *Ringu* dan *Ringu 2* produksi Jepang oleh *The Ring* dan *The Ring 2* produksi Hollywood. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan representasi *male-gaze* penonton terhadap karakter perempuan dalam film pada kedua produksi film tersebut. Perbedaan tersebut akan dianalisa dengan memperbandingkan *mise en scene* dan teknik pengambilan gambar oleh Jepang dan Hollywood. Analisa akan dilandasi oleh pemikiran Laura Mulvey tentang *male-gaze* pada sinema dalam artikelnya, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Melalui analisis teks, penelitian tersebut bertujuan untuk membaca adaptasi budaya yang dilakukan Hollywood dalam proses *remake* film horor Jepang. Dari penelitian tersebut, terlihat perbedaan bentuk dominasi laki-laki terhadap tokoh perempuan dalam film-film tersebut. Persamaan dengan penelitian tersebut terletak pada pemaparan teknik *mise en scene*. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah pada objek kajian dan juga ranah kajiannya.

2. Tesis yang berjudul *Mise En Scene Film Amelie* (Sebuah Analisa Semiotika) dari Universitas Muhammad oleh Rizka Tri Pratista tahun 2007. Penelitian tersebut mengkaji bagaimana unsur *mise en scene* dalam film *Amelie* dikomposisikan dan

mengungkapkan makna yang terkandung di dalam unsur *mise en scene* dalam film *Amelie* tersebut. Penelitian tersebut menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengkaji makna yang terkandung di dalam unsur *mise en scene* film *Amelie*. Persamaan penelitian ini terletak pada ranah kajian yakni unsur *mise en scene* dan juga teori semiotika Roland Barthes yang digunakan untuk mengkaji makna yang terkandung dalam unsur *mise en scene*, sedangkan perbedaannya terletak pada objek kajiannya, karena pada penelitian tersebut objek yang dikaji adalah film *Amelie*, sedangkan pada penelitian ini objek yang dikaji adalah program *Jagongan Sar Gedhe*.

Berbagai kajian yang dikemukakan dalam pustaka di atas baik berupa buku ataupun laporan penelitian, hanya menjadi sebuah referensi dalam proses penelitian ini. Akan tetapi, penelitian ini memaparkan tentang hal yang tidak sama dengan apa yang dipaparkan dalam berbagai kajian pustaka tersebut. Isi yang dipaparkan dalam penelitian ini murni bukan bentuk plagiat dari paparan yang tersaji dalam berbagai kajian pustaka yang telah ada sebelumnya.

F. Landasan Teori

a. Strategi Kreatif Produksi Program Siaran Televisi

Dalam dunia pertelevisian, jatuh bangunnya penyelenggaraan siaran televisi disamping sangat dipengaruhi oleh tingkat kepemirsaaan yang berkaitan langsung dengan perolehan pendapatannya melalui iklan, sepenuhnya sangat bergantung pada kreativitas pengelolaannya dalam mengembangkan kreativitas penciptaan program siaran televisi. Untuk itu kita perlu berpikir yang baik untuk dapat menciptakan suatu program televisi yang kreatif. Menurut Jamer C. Coleman dan Coustance L. Hammen, berpikir kreatif adalah *thinking which produces new methods, new concepts, new understanding, new inventions, new work of art* (Jallaludin, 2001:68) (Berpikir yang menghasilkan metode atau cara-cara baru, konsep baru, pengertian baru, penemuan baru, pekerjaan seni yang baru). Keingintahuan tentang seluruh aspek kehidupan manusia masih merupakan kunci sukses bagi orang-orang kreatif. Proses kreatif penciptaan program siaran televisi berkembang mulai dari berlangsungnya proses imajinasi menjadi gagasan awal, proses perancangan (penyusunan format dan kriteria program siaran),

proses produksi, sampai pada proses kreatifnya tersebut, setiap *programmer* siaran televisi sudah bersentuhan langsung dengan teknologi, mulai dari produk teknologi komunikasi yang paling sederhana (*word processor*) sampai pada produk teknologi komunikasi televisi yang paling canggih (satelit). Karena itu tidak berlebihan bila kita mengatakan bahwa perkembangan teknologi media memiliki peran yang besar dalam mendukung berlangsungnya proses kreatif penciptaan program siaran televisi (Fahmi, 1997:82). Proses kreatif penciptaan program siaran televisi dengan mengeksplorasi kecanggihan teknologi media komunikasi secara proporsional, akan memungkinkan lahirnya karya-karya kreatif dan inovatif, yang dengan sendirinya mendorong potensi profesionalitas dan kreativitas mereka. Suatu program siaran televisi yang kreatif harus menghasilkan dampak abadi secara relatif terhadap pemirsa. Hal ini berarti, meninggalkan di belakang kerumunan program siaran televisi sejenis lainnya, mengaktifkan perhatian serta memberi sesuatu kepada pemirsa agar mengingat tentang isian program siaran televisi tersebut. Dengan kata lain, program siaran televisi harus membuat suatu kesan. Berdasarkan pada perspektif tersebut tentang kreativitas, ini berarti mengembangkan program siaran televisi yang empatik, yakni yang melibatkan diri dan mudah diingat, serta yang mengesankan simple (Shimp, 2003:512).

Dalam mengembangkan program siaran yang empatis perlu sebuah strategi. Strategi pada hakekatnya adalah perencanaan dan manajemen untuk mencapai suatu tujuan. Tetapi untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya enunjukkan arah saja, melainkan harus menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya (Effendi, 1986: 97). Pada industri penyiaran, strategi digunakan dalam berkompetisi dengan stasiun penyiaran lain dalam rangka memperebutkan audiens. Satu stasiun penyiaran selalu merencanakan programnya secara strategis, yaitu merancang acara sebaik mungkin, sehingga tetap menarik dan menjaga ketertarikan pemirsanya (Fachruddin, 2011:135). Namun demikian, karena industri penyiaran merupakan industri kreatif, sehingga strategi yang digunakan pun, harus strategi yang kreatif. Menurut Fred Wibowo (2007:21) kunci sukses dari setiap program televisi sebagian berkat perencanaan dan sikap kreatif menjadi faktor yang paling penting dalam memproduksi program televisi.

Naratama (2006:111-118) dalam bukunya memaparkan 13 elemen strategi kreatif dalam produksi acara, diantaranya:

1. Target Penonton

Sebelum merencanakan suatu program, seorang produser perlu mengkaji secara teliti tentang target penonton, yaitu segmen audiens/penonton yang menjadi sasaran

program. Klasifikasi target penonton dibedakan menjadi 3, yaitu usia, jenis kelamin, dan kelas sosial.

2. Bahasa Naskah

Naskah merupakan penjabaran ide dalam huruf - huruf atau bahan-bahan berita yang siap untuk diset. Bahasa naskah terkait dengan kata-kata yang digunakan dalam naskah, baik drama maupun nondrama. Bahasa naskah yang ditulis oleh penulis naskah perlu menjadi perhatian khusus, karena bahasa naskah yang tidak sesuai dengan target penonton bisa menjadi faktor kegagalan suatu program, sebagai contoh, penggunaan istilah asing yang terlalu banyak pada program dengan target penonton kelas C (kelas bawah bagian bawah).

3. Format Acara

Format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu 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. Format acara televisi, oleh Naratama dibedakan menjadi 3, yaitu drama/fiksi (contoh: drama percintaan, legenda, komedi, horror, dan sebagainya), nondrama/nonfiksi (contoh: musik, *talkshow*, *variety show*, kuis, *game show*, dan sebagainya), dan berita.

4. *Punching Line*

Punching line adalah kejutan - kejutan dalam dialog naskah yang dimainkan oleh para pemain yang sengaja dituliskan untuk menghentak perhatian penonton yang mulai jenuh dan bosan. Kejutan naskah dapat berupa komedi, celetukan, pertanyaan, tangisan, dan ungkapan peribahasa.

5. *Gimmick and Funfare*

Gimmick adalah trik - trik yang digunakan untuk mendapatkan perhatian penonton dalam bentuk *sound effect*, musik ilustrasi, adegan *suspense* (tegang), mimik, ekspresi dan akting pemain, *jokes* (kelucuan), teknik editing dan penggerakan kamera. Sedangkan *funfare* adalah puncak acara yang dimeriahkan dengan kegembiraan, kemewahan, keindahan, dan kebersamaan. Biasanya *funfare* diletakkan di akhir acara di mana seluruh pendukung acara naik ke panggung dan bernyanyi bersama, namun bisa juga dipakai sebagai kemeriahan pembukaan acara.

6. *Clip Hanger*

Clip hanger adalah sebuah *scene* atau *shot* yang diambangkan karena adegan terpaksa dihentikan oleh *commercial break* (iklan). *Clip hanger* digunakan untuk membuai penonton dengan membuat penonton penasaran

pada apa yang akan terjadi selanjutnya sehingga penonton tidak berpindah ke lain *channel*.

7. *Tune and Bumper*

Opening tune merupakan identitas pembuka acara dengan durasi 30 detik sampai 2,5 menit, dan bumper adalah identitas perantara acara dengan durasi 5 detik. Penggunaan bumper dikenal sebagai sebuah prinsip *The Golden 5 Seconds*. *Tune* dan *bumper* harus dibuat semenarik mungkin karena selalu diputar ulang setiap memulai ataupun mengakhiri tayangan dan paling sering dihafal oleh pemirsa.

8. Penataan Artistik

Penataan artistik atau sering disebut tata panggung pada suatu program juga menjadi identitas program. Tata artistik untuk setiap program tidak sama, hal ini karena tata artistik disesuaikan dengan referensi acara yang diproduksi. Selain itu penataan artistik juga menjadi panduan bagi kameramen dalam menentukan blocking pengambilan gambar.

9. *Music and Fashion*

Selain isi siaran, penonton juga senang memperhatikan *wardrobe* dan *make up* pengisi acara, juga musik yang menjadi ilustrasi program.

10. Ritme dan Birama Acara

Ibarat sebuah lagu, acara televisi harus mempunyai intro, refrain, coda, dan improvisasi yang dibungkus dalam sebuah aransemen musik. Sehingga dalam naskah drama maupun nondrama, setiap ketuk birama dan ritme acara dari awal hingga akhir harus sudah diperhitungkan, hal ini untuk menghindari kejenuhan penonton.

11. Logo dan *Music Track* untuk *ID Tune*

Sebuah program acara televisi harus mempunyai logo dan music track (musik untuk identitas acara) yang familiar bagi penonton. Logo acara yang baik adalah yang mudah diingat, dan music track yang baik adalah yang enak untuk dinikmati.

12. *General Rehearsel (GR)*

General rehearsel adalah latihan yang dilakukan sebelum syuting berlangsung. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi ketika produksi. Pada saat melakukan *general rehearsel* yang harus diperhatikan yaitu *camera blocking*, tata lampu, dan tata suara.

13. *Interactive Program*

Interactive program yaitu suatu percakapan atau interaksi timbal balik dengan pemirsa di rumah. Selain digunakan untuk mengetahui minat pemirsa terhadap suatu tayangan,

interaktif dengan pemirsa juga bermanfaat untuk pengembangan ide – ide kreatif acara selanjutnya. Dengan adanya interaktif dengan pemirsa, pemirsa akan merasa dilibatkan dan semakin tertarik pada program bersangkutan.

b. Format Acara Televisi

Format acara televisi merupakan sebuah perencanaan dasar dari suatu 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, 2004:63). Format acara televisi merupakan bagian dari program siaran televisi. Program siaran televisi baik karya artistik maupun karya jurnalistik dapat dibagi menjadi tiga format, yakni drama, non drama, dan berita.

Format drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa ulang. Pada dasarnya format drama menggabungkan realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi para kreatornya. Format non drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-

hari tanpa harus menginterpretasikan ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Format non drama mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik. Format berita adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Format acara ini mengutamakan nilai faktualitas dan aktualitas.

Format drama dan format non drama merupakan bagian dari karya artistik, sedangkan format berita merupakan karya jurnalistik.

JB. Wahyudi (1994:18) membagi siaran karya jurnalistik menjadi beberapa format berita, antara lain:

- a. Berita aktual (*news bulletin*) yang bersifat *timeconcern*.
- b. Berita non-aktual (*news magazine*) yang bersifat *timeless*.
- c. Penjelasan masalah hangat (*current affair*), seperti dialog (wawancara), monolog (pidato, pengumuman, khotbah, dll), siaran langsung (reportase, komentar, dll), dan laporan.

Sedangkan mengenai jenis-jenis berita, dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *hard news* (berita berat), *soft news* (berita ringan), dan *investigative reports* (laporan penyelidikan). Perbedaan kategori masing-masing jenis berita didasarkan pada jenis peristiwa dan cara-cara penggalan data (Muda, 2005:40).

Hard news (berita berat) adalah berita tentang peristiwa yang dianggap penting bagi masyarakat baik sebagai individu, kelompok, maupun organisasi. *Hard news* (berita berat) berisi suatu kebijakan pemerintah, kejadian internasional, keadaan masyarakat, masalah ekonomi, kriminal, kerusakan lingkungan, maupun berita-berita tentang ilmu pengetahuan (Muda, 2005:40).

Soft news (berita ringan) seringkali disebut *feature* yaitu berita yang tidak terikat dengan aktualitas namun memiliki daya tarik bagi pemirsanya. Sedangkan *Investigative reports* (laporan penyelidikan) adalah jenis berita yang eksklusif yang membutuhkan penyelidikan yang mendalam.

Wawancara dengan mengangkat topik yang sedang hangat di masyarakat merupakan salah satu bentuk dialog untuk menggali data secara lebih dalam. Melalui wawancara akan dapat diperoleh informasi yang lebih detil dan memfokuskan sasaran (Muda, 2005:82).

Wawancara dapat dibagi menjadi tiga bentuk, antara lain *hard interview*, *soft interview*, dan *news interview*. *Hard interview* dan *soft interview* biasanya merupakan paket khusus wawancara yang dapat dilakukan di studio atau di luar studio. *Hard interview* berisikan wawancara yang mengungkapkan masalah-masalah aktual tentang politik, ekonomi, militer, dan lain-lain, sedangkan *soft interview* diperuntukkan bagi wawancara ringan yang

berkaitan dengan *human interest*. *News interview* (wawancara berita) memang dipisahkan dari kelompok wawancara tersebut, walaupun isi wawancara tersebut sesungguhnya meliputi keduanya yaitu *hard* dan *soft*. Alasannya, karena wawancara berita bersifat eksklusif sesuai dengan karakternya yang menitikberatkan pada aktualitas. Wawancara untuk berita biasanya pendek saja dan langsung pada pokok permasalahannya dengan mengaitkan pada fakta penting atau tanggapan dan reaksi terhadap fakta tersebut. Hasil dari wawancara bentuk ini dipilih dan dicuplik sebagai bagian dari penulisan narasi berita.



c. Waktu Tayang

Proses penciptaan sebuah program tidak pernah terlepas dari berbagai pertimbangan. Kondisi geografis, kondisi sosial ekonomi masyarakat, kondisi budaya, serta hal lain yang melekat pada masyarakat, merupakan sebuah acuan yang tidak dapat terpisahkan untuk menciptakan sebuah program yang dapat diterima oleh khalayak. Berbagai pertimbangan tersebut akan selalu berkorelasi dengan resepsi khalayak terhadap sebuah program, yang pada akhirnya akan mengacu pada kepentingan

komersil. Dalam penempatan program (*schedulling*), pertimbangan yang harus digunakan antara lain waktu menonton pemirsa (*viewing habit*), jenis pemirsa (segmen pemirsa), dan kompetisi program di stasiun televisi lain. Berbagai pertimbangan tersebut selalu berhubungan dengan penjadwalan. Seperti yang diungkapkan oleh Graeme Burton, penjadwalan sendiri merupakan aktivitas yang lebih bersifat kompetitif secara langsung, di mana *channel-channel* mencoba untuk memperbesar daya tarik terhadap khalayak tertentu pada saat tertentu (Burton, 2007:94). Penjadwalan sebuah program tidak pernah lepas dari ritual masyarakat dalam menonton acara televisi.

Selain itu, dalam penataan program siaran televisi, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan, yakni mengalkulasi atau menghitung waktu siaran beserta prosentasenya, menyusun strategi siaran karena mata acara yang disusun harus berhadapan atau bersaing dengan mata acara lain di lain stasiun televisi, serta bagaimana mewujudkan kalkulasi dan strategi tersebut, termasuk bagaimana memancang program tandingan atas program di televisi lain, terutama yang jelas-jelas bersaing (Soenarto, 2007:39).

d. Mise En Scene

Mise en scene adalah unsur sinematik yang membuat sebuah tayangan bisa dengan mudah dikenali. *Mise-en-scene* terdiri dari empat unsur yakni *setting*, kostum dan tata rias wajah (*make-up*), pencahayaan (*lighting*), serta pemain dan pergerakannya (*acting*).

a. Setting (latar)

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti adalah semua benda tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, dan lain sebagainya. Definisi lain *setting* atau latar adalah adalah tempat secara umum dan waktu historis tindakan terjadi.

Dalam bukunya, Pratista membagi *setting* atau latar ke dalam dua jenis, yakni *setting* studio dan *setting* virtual. *Setting* studio adalah *setting* yang dibangun baik *indoor* maupun *outdoor*. *Setting* studio ditata sedemikian rupa untuk digunakan sebagai latar di mana sebuah adegan berlangsung. *Setting* virtual adalah *setting* yang dibuat dengan teknologi komputer.

Setting mempunyai beberapa fungsi yakni sebagai penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, penunjuk status sosial, pembangun mood, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan.

b. Kostum dan tata rias wajah

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain beserta seluruh asesorisnya. Asesoris kostum antara lain perhiasan, topi, jam tangan, dan lain sebagainya. Kostum mempunyai beberapa fungsi yakni penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, sebagai simbol dan sebagai motif penggerak cerita.

Tata rias wajah adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Tata rias lebih sering ditujukan kepada pengubah bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa dihias. Tata rias wajah mempunyai beberapa fungsi, yakni menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, dan menambah aspek dramatik.

c. Pencahayaan

Tata cahaya merupakan unsur yang sangat penting dalam produksi sebuah karya televisi maupun film. Secara umum tata cahaya terdiri dari empat unsur utama yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Cahaya membentuk objek dengan menciptakan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah objek. Sisi terang adalah bagian

permukaan objek yang terkena cahaya, sedangkan sisi bayangan adalah bagian permukaan objek yang tidak terkena cahaya. Pada tata cahaya, kualitas cahaya merujuk pada besar kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk objek serta bayangan yang jelas, sedangkan cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis. Semakin kuat intensitas sebuah cahaya membuat sebuah objek semakin terlihat kontras dengan lingkungannya.

Posisi sebuah objek juga berpengaruh terhadap arah pencahayaan. Arah pencahayaan dapat dibagi menjadi lima jenis, yakni arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*), dan cahaya atas (*top lighting*) (Pratista 2008: 76). Hal lain yang berkaitan dengan pencahayaan adalah sumber cahaya dan warna cahaya. Sumber cahaya sebenarnya merujuk pada asal sebuah cahaya, apakah cahaya tersebut merupakan cahaya buatan, atau cahaya tersebut merupakan cahaya natural seperti apa adanya di lokasi syuting. Sumber cahaya yang umum digunakan oleh para sineas adalah sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*). Cahaya utama (*key light*) menghasilkan bayangan, sementara cahaya pengisi (*fill light*) melembutkan atau menghilangkan bayangan.

Pengaturan kombinasi cahaya utama (*key light*) dan cahaya pengisi (*fill light*) menghasilkan tata cahaya yang diinginkan. Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna pada sumber cahaya. Warna cahaya natural hanya terbatas pada warna tertentu yakni warna putih yang dihasilkan dari sinar matahari, dan warna kuning yang dihasilkan oleh lampu. Warna cahaya dapat menghasilkan berbagai warna yang diinginkan dengan bantuan *filter*.

Hal terakhir yang penting dalam pencahayaan adalah rancangan tata lampu. Rancangan tata lampu dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni *high key lighting* dan *low key lighting*. *high key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batas yang tipis antara area gelap dan terang. Teknik ini mengutamakan warna, bentuk, dan garis tegas. Efek bayangan dibuat seminimal mungkin. Teknik *high key lighting* biasanya digunakan untuk adegan-adegan yang sidatnya formal seperti gedung sekolah, rumah tinggal, pasar, dan lain sebagainya. Film yang biasanya menggunakan teknik *high key lighting* adalah film-film yang berjenis drama dan komedi. Teknik *low key lighting* merupakan teknik tata cahaya yang menciptakan batasan tegas antara gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas. Teknik ini menghasilkan sebuah efek yang disebut *chiaroscuro* yakni

sebuah efek yang menimbulkan kontras antara area gelap dan area terang. Teknik *low key lighting* biasanya digunakan untuk adegan yang bersifat intim, mencekam, suram, serta mengandung misteri. Teknik ini sering digunakan dalam film berjenis film horror dan film *noir* (film yang bernuansa gelap atau suram).

d. Para pemain dan pergerakannya.

Karakter atau pelaku cerita secara umum dapat dibagi menjadi dua jenis yakni karakter manusia dan karakter non manusia. Karakter bisa berwujud animasi maupun non fisik. Karakter manusia biasanya digunakan sebagai pelaku cerita utama, akan tetapi karakter ini tidak selalu nampak dalam sebuah adegan, sebagai misal dalam adegan percakapan melalui telepon. Karakter non manusia bisa berwujud binatang, makhluk angkasa, monster, benda mekanik (robot) bahkan benda mati. Karakter non fisik biasanya adalah karakter yang tidak terikat oleh ruang dan waktu. Karakter ini biasanya berwujud arwah, hantu, percobaan ilmiah, dan lain sebagainya. Karakter yang terakhir adalah karakter animasi. Karakter animasi bisa berwujud karakter dua dimensi ataupun karakter tiga dimensi.

Karakter atau pelaku cerita yang sering disebut sebagai pemain, dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yakni aktor

amatir, aktor profesional, bintang, *superstar*, dan *cameo* (Pratista, 2008: 82). Aktor amatir digunakan bukan karena kemampuan acting mereka, akan tetapi otentitas mereka dengan karakter yang diperankan. Aktor profesional adalah aktor yang sangat terlatih dan mampu bermain dalam segala jenis peran yang diberikan. Aktor professional sangat jarang mendapatkan peran utama dan umumnya hanya mendapatkan peran pendukung. Aktor bintang biasanya dipilih karena nama besar mereka di mata publik. *Superstar* adalah seorang bintang yang sangat populer. *Cameo* adalah penampilan sesaat seorang bintang ternama atau *superstar* pada sebuah film. *Cameo* biasanya bukan peran kunci dalam sebuah cerita film.

Penampilan seorang aktor atau yang biasanya disebut akting, dapat dibagi menjadi dua, yakni audio dan visual. Audio merujuk pada suara pemain, sedangkan visual merujuk pada gerak tubuh (*gesture*) dan ekspresi wajah. Akting seringkali menjadi perdebatan pencapaian realistiknya. Akting realistik adalah penampilan fisik, gestur, ekspresi, serta gaya bicara yang sama dengan seseorang dalam kenyataan sehari-hari. Beberapa peran tidak dapat diukur karena karakternya bersifat rekaan (fiktif), sebagai contoh peran menjadi seorang robot.

e. Teori Semiotika Roland Barthes

Tanda menurut Roland Barthes tidak bisa lepas dari bahasa. Barthes menyatakan bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003:63). Bahasa dianggap sebagai unsur terpenting dalam komunikasi. Dengan bahasa tersebut, manusia mengadakan komunikasi satu dengan yang lainnya. Diantara lambang-lambang atau simbol yang digunakan dalam proses komunikasi, seperti bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya, bahasa adalah yang paling banyak digunakan. Hanya bahasa yang mampu menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain, apakah itu berbentuk ide, informasi atau opini. Baik mengenai hal yang konkret maupun yang abstrak. Bukan saja tentang hal atau peristiwa pada saat sekarang, tetapi juga pada waktu yang lalu dan masa yang akan datang.

Asumsi yang paling mendasar dari semiotika adalah menentukan bahwa segala sesuatu adalah tanda. Prinsipnya, segala sesuatu yang dapat menimbulkan kesan arti dapat pula berfungsi sebagai tanda, dan kesan arti itu tidak perlu harus berkaitan dengan kesan arti yang terbentuk dari sesuatu yang diartikan atau ditandakan (McQuail, 1995:182). Bukan hanya bahasa atau unsur-unsur komunikasi tertentu saja yang tak

tersusun sebagai tanda-tanda. Pada dasarnya, konsep utama semiotika, mencakup tiga elemen dasar yang dapat digunakan untuk melakukan interpretasi tanda, yaitu :

- Tanda (*sign*), adalah yang memimpin pemahaman objek kepada subyek. Tanda selalu menunjukkan kepada suatu hal yang nyata, seperti benda, kejadian, tulisan, peristiwa dan sebagainya. Tanda adalah arti yang statis, lugas, umum, dan objektif.
- Lambang (*symbol*), adalah keadaan yang memimpin pemahaman subyek kepada objek. Pemahaman masalah lambang akan mencakup penanda (*signifier*), dan petanda (*signified*). Penanda adalah yang menandai sesuatu yang tidak seorang pun manusia yang sanggup berhubungan dengan realitas kecuali dengan perantara bermacam tanda.
- Isyarat (*signal*), adalah suatu hal atau keadaan yang diberikan oleh subjek kepada objek.

Peneliti menggunakan teori Roland Barthes yang dikenal sebagai pengikut Saussurean yang berpandangan bahwa sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.

Pengolahan teks dalam praktek semiotika Roland Barthes didasarkan pada beberapa kode-kode (Sobur, 2003:65-67), yakni:

1. Kode hermeneutik, kode ataupun teka-teki yang berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan kebenaran bagi pertanyaan yang muncul pada teks.
2. Kode semik (makna konotatif), banyak menawarkan banyak sisi. Dalam proses pembacaan, pembaca menyusun tema suatu teks. Ia melihat bahwa konotasi kata atau frase tertentu dalam teks dapat dikelompokkan dengan konotasi kata atau frase yang mirip.
3. Kode simbolik, merupakan aspek pengkodean fiksi yang paling khas bersifat struktural.
4. Kode proaretik (kode tindakan), dianggap sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang. Artinya semua teks bersifat naratif.
5. Kode gnomik (kode kultural), kode-kode ini merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan dimodifikasi oleh budaya.

Roland Barthes mengembangkan dua tingkatan pertandaan (*two way of signification*), yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna eksplisit, langsung dan pasti (Piliang, 1999:261). Sedangkan

konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan).

Model Barthes ini dikenal dengan signifikasi dua tahap (*two way of signification*) seperti yang terlihat dalam gambar di bawah.

Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotative)	
4. Conotative Signifier (penanda konotatif)	Conotative signified (petanda konotatif)
Conotative sign (tanda konotatif)	

Tabel.1. Peta Tanda Roland Barthes (Sobur, 2003:69)

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain hal tersebut merupakan unsur material. Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya.

Roland Barthes juga melihat makna yang lebih dalam tingkatannya, yaitu makna-makna yang berkaitan dengan mitos.

Mitos adalah cerita yang digunakan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Tidak ada mitos yang universal pada suatu kebudayaan. Mitos ini bersifat dinamis. Mitos berubah dan beberapa diantaranya dapat berubah dengan cepat guna memenuhi kebutuhan perubahan dan nilai-nilai kultural dimana mitos itu sendiri menjadi bagian dari kebudayaan tersebut. Konotasi dan mitos merupakan cara pokok tanda-tanda berfungsi dalam tatanan kedua pertandaan, yakni tatanan tempat berlangsungnya interaksi antara tanda dan pengguna atau budayanya yang sangat aktif (Fiske, 1990:121).

Teori tentang mitos tersebut kemudian diterangkannya dengan menyetengahkan konsep konotasi, yakni pengembangan segi *signified* (petanda) oleh pemakai bahasa. Pada saat konotasi menjadi mantap, ia akan menjadi mitos, dan ketika mitos menjadi mantap, ia akan menjadi ideologi. Akibatnya, suatu makna tidak lagi dirasakan oleh masyarakat sebagai hasil konotasi (Benny, 2008:15).

f. Denotasi dan Konotasi

Denotasi dalam arti umum adalah makna yang sesungguhnya, bahkan terkadang dirancukan sebagai referensi atau acuan. Denotasi adalah penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Namun menurut Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama. Sedangkan konotasi merupakan signifikasi tingkat kedua. Dalam hal ini, digambarkan bahwa denotasi lebih menitik beratkan pada ketertutupan makna (Sobur, 2003:70).

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberi pembenaran nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

Beragam-beragam bentuk media membawa beragam-beragam gaya atau seni populer. Setiap medium mengingat sifat dasarnya menentukan keterbatasan pada apapun yang dibawa bentuk aliran atau gaya seni populer. Karena layar yang kecil dan sifat dari citra televisi, maka televisi adalah medium close-up yang lebih tepat untuk menunjukkan sebuah karakter daripada menggambarkan sebuah aksi. Dalam menetapkan semiotika pada televisi, menjadi masuk akal untuk memperhatikan aspek-aspek

dari medium yang berfungsi sebagai tanda, untuk membedakan televisi sebagai pembawa tanda (Berger, 1999:33).

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskripsi. Metode pengkajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Peneliti bertindak selaku fasilitator dan realitas dikonstruksikan oleh objek penelitian dan subjek penelitian. Selanjutnya peneliti bertindak sebagai aktivis yang ikut memberi makna secara kritis pada realitas yang dikonstruksikan oleh objek dan subjek penelitian.

a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di TATV, Jl. Brigdjen Katamso No. 173, Mojosongo, Surakarta sebagai tempat pembuatan dan penyiaran program Jagongan Sar Gedhe yang merupakan objek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada awal bulan April 2010.

b. Jenis Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini yang dikumpulkan dan dikaji, sebagian besar berupa data kualitatif. Data tersebut akan digali dari beberapa sumber data meliputi :

1. Data Primer

Data primer diperoleh dari beberapa dokumen tayangan program Jagongan Sar Gedhe TATV. Data ini digunakan untuk menganalisis program Jagongan Sar Gedhe, mulai dari awal mula penayangan program Jagongan Sar Gedhe hingga saat ini. Dokumen dipilih dengan teknik *random sampling*.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang dipilih dalam penelitian ini. Narasumber yang dipilih dalam penelitian ini antara lain konseptor Program Jagongan Sar Gedhe yaitu Bp.Ahmad Ramdhon dan Bp.Budi Sarwono yang merupakan penggagas pembuatan program Jagongan Sar Gedhe yang sekaligus sebagai tim kreatif program. Bp.Ahmad Ramdhon dan Bp.Budi Sarwono dipilih sebagai narasumber dengan tujuan untuk menggali keterangan mengenai latar belakang pembuatan program Jagongan Sar Gedhe dan juga menjelaskan makna yang ingin disampaikan kepada audiens terkait dengan kemasan sajian program Jagongan Sar Gedhe. Satu lagi narasumber yang dipilih dalam penelitian ini adalah Bp. ST. Wiyono yang merupakan seorang budayawan. Bp. ST Wiyono dipilih untuk memberi penjelasan mengenai pemaknaan budaya lokal yang

dipinjam dalam kemasan sajian program Jagongan Sar Gedhe.

c. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian kualitatif dan juga jenis sumber data yang dimanfaatkan, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara Mendalam (*in-depth interviewing*)

Jenis wawancara ini bersifat lentur dan terbuka, tidak terstruktur ketat, tidak dalam suasana formal, dan bisa dilakukan berulang pada narasumber yang sama. Pertanyaan yang diajukan bisa semakin terfokus sehingga informasi yang bisa dikumpulkan semakin rinci dan mendalam. Kelonggaran dan kelenturan tersebut mampu mengorek kejujuran narasumber untuk memberikan informasi yang sebenarnya. Teknik wawancara ini dilakukan pada semua narasumber yang dipilih. Dalam pengumpulan data, peneliti dilengkapi dengan instrumen pendukung antara lain *tape recorder*, pedoman wawancara, dan *checklist*.

Hasil yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Bp.Ahmad Ramdhon dan Bp. Budi Sarwono yang merupakan konseptor program *Jagongan Sar Gedhe* adalah data mengenai latar belakang penciptaan program yang

meliputi beberapa hal, antara lain konsep program, judul program, topik sajian, target audience, setting tempat duduk pada program *Jagongan Sar Gedhe*, ilustrasi musik, dan waktu penayangan program, sedangkan hasil wawancara dengan Bp. ST. Wiyono yang merupakan seorang budayawan menghasilkan penjelasan mengenai pemaknaan budaya lokal yang dipinjam dalam kemasan sajian program *Jagongan Sar Gedhe*.

2. Observasi Langsung

Observasi ini dalam penelitian kualitatif sering disebut sebagai observasi berperan pasif. Observasi langsung ini dilakukan dengan cara formal dan informal, untuk mengamati berbagai hal dan peristiwa yang berhubungan dengan penelitian. Observasi yang dilakukan secara informal yakni dengan melihat tayangan program *Jagongan Sar Gedhe* melalui siaran TATV, sedangkan observasi formal dilakukan dengan cara ikut serta dalam proses produksi program *Jagongan Sar Gedhe* di dalam studio TATV.

3. Telaah Dokumen

Pengkajian dokumen disebut analisis isi (*content analysis*) artinya penelitian bukan sekedar mencatat isi penting yang tersurat dalam dokumen atau arsip, tetapi juga maknanya yang tersirat (Sutopo,2002:71). Teknik ini

dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen yang berhubungan dengan penelitian ini.

Dokumen yang dimaksud adalah hasil *copy* tayangan program *Jagongan Sar Gedhe*. Dalam hal ini peneliti mencatat data yang tersaji dalam hasil *copy* tayangan program *Jagongan Sar Gedhe*. Data yang dicatat adalah unsur *mise en scene* dalam tayangan program. Data yang telah dicatat kemudian dikaji maknanya dengan teori semiotika Roland Barthes.

Teknik pengumpulan data dengan telaah pustaka dimaksudkan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai unsur *mise en scene* dalam tayangan program *Jagongan Sar Gedhe*.

d. Validitas Data

Guna menjamin dan mengembangkan validitas data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini, teknik pengembangan validitas data yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu triangulasi (Sutopo,2002:186). Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 1998:178).

Trianggulasi yang digunakan adalah trianggulasi data (sumber) yaitu mengumpulkan data sejenis dari beberapa sumber yang berbeda dengan membandingkan dan menganalisis jawaban narasumber sebagai bagian dari objek penelitian dengan meneliti autentitasnya berdasarkan data empiris yang ada.

Teknik trianggulasi data dilakukan oleh peneliti dengan cara menggali informasi dari subjek penelitian dengan teknik wawancara mendalam, menggali informasi dengan teknik analisis isi dari arsip atau dokumen yang memuat catatan yang berkaitan dengan data yang dimaksudkan oleh peneliti, dan menggali data dari hasil observasi di lokasi objek penelitian. Setelah data diperoleh, masing-masing data dibandingkan, kemudian ditarik kesimpulan yang kuat validitasnya.

Teknik trianggulasi pertama-tama dilakukan dengan cara mewawancarai subjek penelitian yang dalam hal ini adalah pihak TATV dan pihak Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pihak TATV yaitu Bp. Budi Sarwono yang merupakan produser program, sedangkan pihak Universitas Sebelas Maret Surakarta yaitu Bp. Ahmad Ramdhon yang merupakan konseptor program. Data yang diperoleh dari masing-masing subjek yang diwawancarai adalah mengenai latar belakang penciptaan program dan konsep penyajian program *Jagongan Sar Gedhe*.

Hasil tersebut dibandingkan dan ditarik benang merah, kemudian hasil tersebut disajikan peneliti untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yakni mengenai latar belakang penciptaan program *Jagongan Sar Gedhe*. Setelah data mengenai latar belakang penciptaan program diperoleh, teknik yang dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan data dari dokumen hasil tayangan program *Jagongan Sar Gedhe* dan observasi langsung ke dalam studio TATV saat produksi program *Jagongan Sar Gedhe* berlangsung. Data-data mengenai tayangan program *Jagongan Sar Gedhe* dilihat dan dipetakan sesuai dengan unsur *mise en scene* program.

e. Teknik Analisis

Kunci dalam analisis isi kualitatif terletak pada pemakaian teknik deskripsi untuk menginterpretasikan objek penelitian ke dalam bentuk simbolik dan mencari makna yang terkandung di dalamnya (Asamen, 1998:275). Analisis isi kualitatif mencari makna laten di dalam isi pesan. Tahap spesifik ini memungkinkan peneliti untuk masuk “ke dalam” dan menghasilkan analisis yang lengkap. Analisis isi kualitatif memang lebih berfokus pada makna laten dari suatu pesan. Analisis isi kualitatif menuju pada makna holistik di dalam konteks pesannya (Asamen, 1998:275). Itulah sebabnya analisis ini memperluas diri pada pembacaan interpretatif

terhadap simbolisasi yang ada di balik data-data yang secara fisik disajikan. Pada dasarnya analisis isi kualitatif memandang bahwa segala macam produksi pesan adalah teks, seperti berita, iklan, sinetron, lagu, dan simbol-simbol lain yang tidak bisa lepas dari kepentingan-kepentingan sang pembuat pesan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini akan menerapkan metode sebagai prosedur pengolahan data dan prosedur analisis data sebagai berikut:

a. Prosedur Pengolahan Data

1). Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisir data dengan cara demikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi (Miles, 1992:20). Reduksi data pada penelitian unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* dalam kajian semiotika dilakukan ketika peneliti mencari data dari pelbagai sumber. Pelaksanaan reduksi ditulis dalam bentuk uraian atau laporan yang terperinci. Awalnya melalui proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi data, dan catatan lapangan.

2). Peneliti melakukan penyajian data. Pada penelitian ini, peneliti menyajikan data tentang unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* secara logis dan sistematis. Sajian data tentang unsur *mise en scene* berupa potongan gambar tayangan program *Jagongan Sar Gedhe*.

b. Prosedur Analisis Data

Pada proses analisis data, pertama peneliti melakukan interpretasi. Data yang telah disajikan mengenai unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* diinterpretasi dengan tujuan agar data berupa potongan tayangan program bisa dideskripsikan secara jelas, meskipun belum bisa memberikan penafsiran makna secara filosofis. Setelah melakukan interpretasi, selanjutnya peneliti melakukan penafsiran makna. Pada tahap penafsiran makna, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Tahap penafsiran makna ini menghasilkan penafsiran secara filosofis tentang unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*. Hasil penafsiran makna inilah yang kemudian menjawab rumusan masalah yang ketiga dalam penelitian ini yakni tentang bagaimana makna yang terkandung dalam *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Hasil penelitian selengkapnya akan disusun ke dalam tulisan dengan urutan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Latar belakang penciptaan program *Jagongan Sar Gedhe* yang meliputi konsep program, judul program, topik sajian, target pemirsa, setting tempat duduk, ilustrasi musik, dan waktu tayang.

Bab III *Mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe*, meliputi: *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain serta pergerakannya.

Bab IV Makna *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* yang meliputi makna kebebasan berdemokrasi dan toleransi, makna egaliter, makna kesederhanaan dan keakraban, serta makna harmoni.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

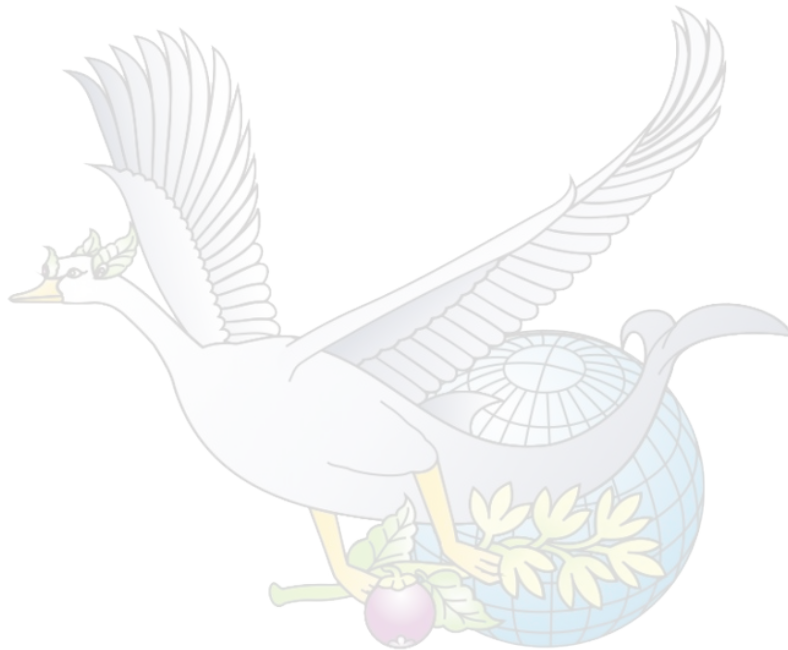
LATAR BELAKANG PENCIPTAAN PROGRAM JAGONGAN SAR

GEDHE



BAB III

MISE EN SCENE PROGRAM JAGONGAN SAR GEDHE TATV



BAB IV

MAKNA *MISE EN SCENE* PROGRAM JAGONGAN SAR

GEDHE



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan permasalahan tentang bagaimana ide penciptaan program Jagongan Sar Gedhe, bagaimana unsur *mise en scene* dalam program Jagongan Sar Gedhe, hingga bagaimana makna yang terkandung dalam unsur *mise en scene* program Jagongan Sar Gedhe, dapat terjawab.

Program Jagongan Sar Gedhe diciptakan sebagai sebuah program yang diharapkan mampu menjadi wadah bagi semua lapisan masyarakat untuk ikut serta memperbincangkan masalah yang ada tanpa sebuah sekat eksklusivitas. Pada awalnya tema bahasan pada program *Jagongan Sar Gedhe* berkutat seputar masalah sosial budaya, akan tetapi seiring penerimaan program di masyarakat, tema bahasan menjadi berkembang ke masalah pendidikan, sosial ekonomi, bahkan masalah politik. Program *Jagongan Sar Gedhe* sejak awal kemunculannya telah dikonsep

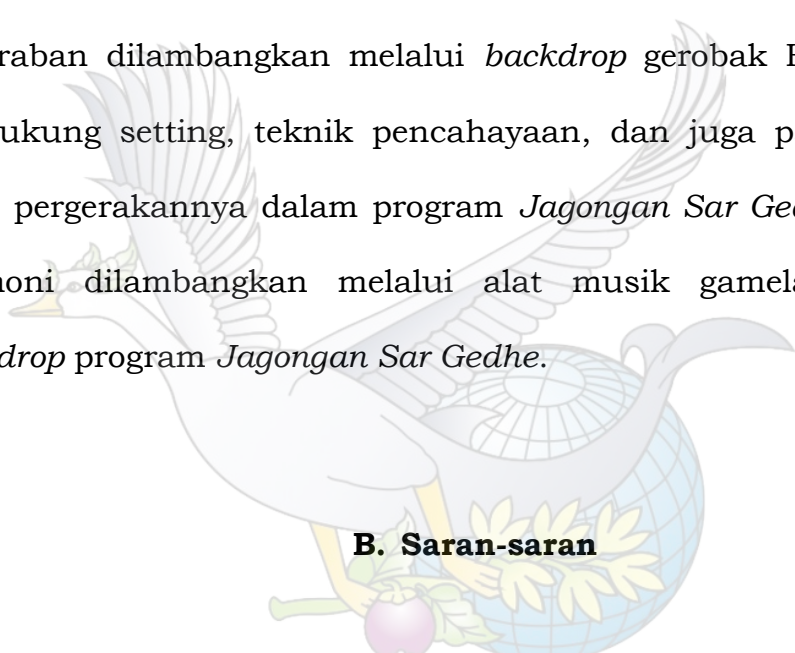
untuk membidik sasaran pemirsa dari segala golongan. Hal ini dikarenakan latar belakang penciptaan program yang ingin bisa merangkul semua kalangan agar merasa memiliki program ini. Pada program *Jagongan Sar Gedhe* setting tempat duduknya lesehan. Pemilihan setting tempat duduk lesehan dimaksudkan agar program *Jagongan Sar Gedhe* bisa semakin menunjukkan keegaliterannya, bahwa semua yang dihadirkan dalam program tersebut mempunyai hak yang sama untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan tema yang sedang dibahas. Selain itu, setting tempat duduk pada program ini dibuat hampir menyerupai kebiasaan yang dilakukan orang disaat berbincang di hik yaitu duduk santai lesehan di atas sebuah tikar. Setting ini sengaja dibuat agar program *Jagongan Sar Gedhe* benar-benar terkesan merakyat. Pada program *Jagongan Sar Gedhe* terdapat alat musik gamelan yakni *gender*, *siter*, dan kendang. Alat musik gamelan tersebut ditampilkan dalam program *Jagongan Sar Gedhe* dengan tujuan ingin membawa semangat publik ke hadapan pemirsa. Gamelan ditempatkan sebagai salah satu ikon seni rakyat, seni publik, yang semakin menguatkan ikon program, selain itu secara teknis gamelan ditempatkan sebagai *background* program yang mampu menciptakan suasana yang santai, sehingga tema yang dibahas tidak menjadi topik bahasan yang kaku.

Program *Jagongan Sar Gedhe* mempunyai unsur *mise en scene* yang meminjam budaya lokal dalam penyajiannya. Pada unsur setting, program *Jagongan Sar Gedhe* memunculkan ikon bangunan pasar Gedhe sebagai *background*, dan ikon sebuah gerobak HIK lengkap dengan berbagai sajian makanan dan minuman serta alat musik gamelan yakni gender, siter, dan kendang sebagai *backdrop*. Setting tempat duduk disajikan secara lesehan, semua pengisi acara duduk di atas selebar tikar. Pada program *Jagongan Sar Gedhe*, presenter acara memakai kostum beragam antara lain kemeja lurik, kemeja batik,serta kaos *polo*, kostum yang dipakai pemain gamelan adalah *sorjan* lengkap dengan *iket*, kemeja batik, serta kadang kala memakai kaos oblong, sedangkan kostum yang dipakai oleh sinden adalah kebaya beserta jarik. Semua pengisi acara pada program *Jagongan Sar Gedhe* memakai tata rias wajah yang natural, hanya dengan memakai bedak dan lipstik yang tipis dengan tatanan rambut yang sederhana. Pencahayaan pada program *Jagongan Sar Gedhe* menampilkan suasana yang terang. Unsur *mise en scene* program *Jagongan Sar Gedhe* yang terakhir adalah pemain dan pergerakannya. Pada program *Jagongan Sar Gedhe* terdapat seorang presenter yang menjadi aktor utama dalam mengatur jalannya program *Jagongan Sar Gedhe*. Presenter bertugas untuk membuka program acara *Jagongan Sar Gedhe*, mengenalkan

narasumber ke pemirsa, mengemukakan tema bahasan, mengendalikan jalannya dialog interaktif baik dengan narasumber maupun dengan pemirsa, menghantarkan jeda iklan, mempersilahkan para pengisi acara menikmati sajian makanan dan minuman, serta menutup program acara. Selain presenter, pada program *Jagongan Sar Gedhe* juga terdapat aktor pembantu yakni pemain gamelan dan sinden. Pemain gamelan berperan untuk menjaga suasana program tetap santai dengan alunan musik, sedangkan sinden memainkan peran yang sama dengan pemain gamelan dengan alunan lagunya. Dalam program *Jagongan Sar Gedhe* juga terdapat narasumber yang berperan sebagai orang yang memaparkan tema bahasan dan juga menjawab pertanyaan pemirsa seputar tema bahasan. Pada hakekatnya para pengisi acara pada program *Jagongan Sar Gedhe* merupakan sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Peran yang dijalankan masing-masing pengisi acara saling melengkapi satu sama lain hingga mampu menampilkan sebuah program yang terkesan santai, penuh keakraban, namun tetap berbobot.

Pada hakekatnya semua unsur *mise en scene* pada program *Jagongan Sar Gedhe* tidak hanya dipilih dan disajikan tanpa makna. Ada makna yang kemudian ingin disampaikan melalui unsur *mise en scene* program, antara lain makna kebebasan

berdemokrasi dan toleransi, makna egaliter, makna kesederhanaan dan keakraban, serta makna harmoni. Makna kebebasan berdemokrasi dan toleransi dilambangkan melalui gambar *background* dan kostum pengisi acara program *Jagongan Sar Gedhe*. Makna egaliter dilambangkan melalui setting tempat duduk program *Jagongan Sar Gedhe*. Makna kesederhanaan dan keakraban dilambangkan melalui *backdrop* gerobak HIK sebagai pendukung setting, teknik pencahayaan, dan juga para pemain serta pergerakannya dalam program *Jagongan Sar Gedhe*. Makna harmoni dilambangkan melalui alat musik gamelan sebagai *backdrop* program *Jagongan Sar Gedhe*.



B. Saran-saran

Diharapkan penelitian ini dapat memiliki manfaat bagi para pelaku industri televisi lokal khususnya dalam memilih kemasan setiap program acaranya, karena setiap unsur dalam kemasan program akan selalu dimaknai oleh para pemirsanya.

Diharapkan penelitian ini dapat memiliki manfaat bagi peminat studi televisi untuk dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Alatas Fahmi, *Bersama Televisi Merenda Wajah Bangsa*, Jakarta: Yayasan Pengkajian Komunikasi Masa Depan, 1997
- Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Rosdakarya, 2003
- Althusser, L. *For Max*, Oxford: Blackwell and Verso, 1969.
- Arthur Asa Berger, *Media Analysis Technique*, Yogyakarta: Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Edisi Kedua, 1999
- Asamen, Joy Keiko & Gordon L. Berry. *Research Paradigms, Television, and Social Behaviour*. Thousand Oaks: Sage Publication, 1998.
- Askunrifai Baksin, *Jurnalistik Televisi dan Praktik*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2006.
- Benny H. Hoed, *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*, Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya UI Depok, 2008
- Budiardjo, M. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, Jakarta: PT Gramedia, 1986.
- Darwanto S.S, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994.
- Deddy Iskandar Muda, *Jurnalistik Televisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Dennis McQuail, *Teori Komunikasi Massa, Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga, 1995.
- Dharsono Sony Kartika, *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains, 2007
- Eriyanto, *Analisis Framing*, Yogyakarta: LKis, 2002.

- Fred Wibowo, *Tehnik Produksi Program Televisi*, Yogyakarta: Pinus Book Publiser, 2007
- Graeme Burton, *Yang Tersembunyi Di Balik Media*, Yogyakarta: Jalasutra, 2007.
- Goodwin, A, dan Whannel, *Understanding Television*, London: Routledge, 1990.
- HB Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta: UNS Press, 2002.
- Hidajanto Djamal dan Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Penyiaran*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Himawan Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008
- Ida, Rachma, *Analisis Isi Kualitatif, Ragam Penelitian Isi Media Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- J.B.Wahyudi, *Dasar-Dasar Manajemen Penyiaran*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1994.
- John Fiske, *Cultural and communication Studies*, Yogyakarta: Jalasutra, 1990
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998.
- Lubis, Akhyar Yusuf. *Dekonstruksi Epistemologi Modern*, Jakarta: Pustaka Indonesia Satu, 2006.
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: UI press, 1992.
- McQuail, Dennis. *Mass Communication Theory (4th)*. London : Sage Publication, 2002.
- Morissan, *Jurnalistik Televisi Mutakhir*, Jakarta: Kencana, 2008.
- Morissan, *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*, Jakarta: Kencana, 2009.

Napoles, Veronica. *Corporate Identity Design*, New York : Thames & Hudson, 2005.

Onong Uchjana Effendi, *Dimensi-Dimensi Komunikasi*, Bandung: PT. Alumni, 1986.

Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004.

Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.

RM. Soenarto, *Programa Televisi*, Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2007

Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010

Terence A. Shimp, *Periklanan Promosi dan Aspek Tambahan Komunikasi Terpadu* (Edisi ke-5) Jakarta: Erlangga, 2003

W.J.S Porwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1986

Yasraf Amir Piliang, *Hiper-Realitas Kebudayaan*, Yogyakarta: LKiS, 1999.



SUMBER WEBSITE

<http://labucyd.blog.uns.ac.id/2009/04/16/profil-pasar-gede-harjonagoro/>.

http://id.wikipedia.org/wiki/Pasar_Gede_Harjonagoro.

http://www.kainlurik.com/index.php?option=com_content&view=article&id=6:sejarah-lurik&catid=1:artikel&Itemid=7.

DAFTAR NARASUMBER

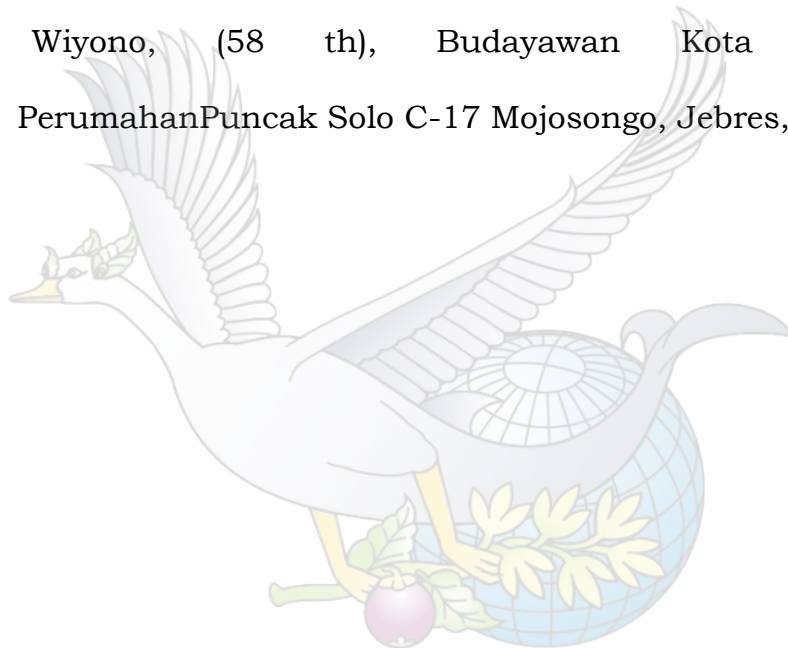
Akhmad Ramdhon,(34 th), Konseptor program Jagongan Sar Gedhe. Benowo Ngringo Karanganyar.

Budi Sarwono, (39 th), Produser program Jagongan Sar Gedhe, Jl.

Dr. Setiabudi Gilingan Banjarsari, Surakarta.

ST. Wiyono, (58 th), Budayawan Kota Surakarta.

PerumahanPuncak Solo C-17 Mojosongo, Jebres, Surakarta



GLOSARIUM

Backdrop adalah adalah alat pelengkap yang digunakan sebagai tambahan dekorasi sebuah panggung

Background adalah latar belakang sebuah panggung. Latar belakang panggung dalam program televisi dapat berupa grafis secara manual ataupun grafis dengan teknik *chroma key*.

Bahasa Jawa *ngoko alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* yang di dalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon *ngoko* dan *netral* saja, melainkan juga terdiri atas leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama*. Namun, leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, atau leksikon *krama* yang muncul di dalam ragam ini sebenarnya hanya digunakan untuk menghormati mitra bicara.

Chroma key adalah sebuah metode elektronis yang melakukan penggabungan antara gambar video yang satu dengan gambar video lainnya dimana dalam prosesnya digunakan teknik *key colour* yang dapat diubah sesuai kebutuhan *foreground* dan *background*.

Digital printing adalah teknik printing dengan menggunakan mesin, dengan teknologi komputer.

Feedback adalah istilah lain dari umpan balik.

Gender adalah instrumen musik yang terdiri dari bilah-bilah metal yang ditegangkan dengan tali di atas bumbung-bumbung resonator. *Gender* ini dimainkan dengan tabuh berbentuk bulat (dilingkari lapisan kain) dengan tangkai pendek.

Hik adalah semacam warung makan berupa gerobak kayu yang ditutupi dengan kain terpal plastik dengan warna khas, biru atau oranye menyolok. Beberapa orang menyebut *hik* sebagai sebuah singkatan dari kata “hidangan istimewa kampung”.

Kontrol publik adalah bentuk kepedulian rakyat bahwa pemerintah telah menjalankan amanat dan tujuan negara melalui perumusan dan implementasi kebijakan yang *transparan dan akuntabel*.

List adalah garis tepi, garis batas. Pada media tembok, biasanya *list* mempunyai warna yang berbeda dari temboknya.

Rolling door adalah pintu yang terbuat dari alumunium, cara membuka pintu tersebut adalah ditarik ke atas, demikian juga sebaliknya ketika menutup pintu tersebut.

Set studio adalah setting yang dibangun di dalam studio

Set virtual adalah *setting* yang dibuat dengan menggunakan teknologi digital.

Shot on location adalah *setting* dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya.

Sinden adalah biduanita yang melantunkan tembang-tembang jawa diiringi oleh instrumen gamelan.

Siter adalah alat musik petik memiliki 11 pasang senar, direntang kedua sisinya di antara kotak resonator. Senar *siter* dimainkan dengan ibu jari, sedangkan jari lain digunakan untuk menahan getaran ketika senar lain dipetik, ini biasanya merupakan ciri khas instrumen gamelan. Jari kedua tangan digunakan untuk menahan, dengan jari tangan kanan berada di bawah senar sedangkan jari tangan kiri berada di atas senar.

Stake holder adalah istilah lain dari pemegang kekuasaan.

Subosukawonosraten adalah singkatan nama daerah yang terdiri dari Surakarta, Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen, Klaten

Theme song adalah lagu khusus yang diciptakan atau dipakai sebagai pendukung ikatan emosi dari program acara kepada penonton