

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Seluruh analisis yang dilakukan terhadap program High School Girl Mystery Club pada akhirnya berujung kepada kesimpulan yang merupakan hasil dari analisis dan observasi. Hasil analisis ini merupakan upaya yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan di rumusan masalah penelitian. Jawaban dari rumusan masalah tersebut dirangkum menjadi beberapa kesimpulan yang didapat. Kesimpulan tersebut antara lain , premis yang didapat dari program High School Girl Mystery Club membentuk sebuah hibriditas dimana terdapat satu premis utama yang menjelaskan program secara keseluruhan dan premis yang menjelaskan narasi yang dibangun oleh kru dalam permainan. Premis pertama adalah:

“ Pemain diberikan tugas untuk menyelesaikan misi yang telah diberikan kepada mereka di sebuah lingkungan buatan.”

Premis pertama menandakan premis sebuah game show dimana mereka harus menyelesaikan misi yang diberikan. secara bersamaan muncul realitas lain yang dibentuk kru melalui para aktor yang memainkan peran mereka. Lingkungan buatan ini yang akhirnya menjadikan ilusi adanya *worldview* yang baru dan membentuk premis kedua program ini, yaitu:

“ Pemain yang ingin mengungkapkan misteri yang menyelubungi sekolah baru mereka namun dihalangi oleh peneliti jahat yang menyamar menjadi guru.”

Hal ini terjadi sebagai akibat dari pemberian misi yang diberikan oleh kru , para pemain menjadi berinteraksi dengan para aktor yang ada di lingkungan sekolah tersebut. Karena interaksi inilah muncul cerita yang akhirnya bergulir dan menjadi sebuah naratif.

Struktur naratif program High School Girl Mystery Club, unsur permainan

dimasukkan kedalam naratif dengan beberapa cara. Pertama menggunakan para aktor. Aktor mendorong para pemain untuk melakukan tugas atau permainan dengan menciptakan sebuah situasi dimana para pemain diharuskan untuk menyelesaikan permainan tersebut dengan berbagai motivasi. Cara kedua permainan masuk ke dalam narasi adalah dengan memperlihatkan langsung ke pemain teka-teki yang harus dipecahkan tanpa perantara dari aktor. Kru membuat situasi dimana pemain merasa awas terhadap lingkungan sekitar mereka sehingga apabila ada permainan yang ada di depan mata, pemain akan memankannya untuk mendapatkan petunjuk terhadap solusi dari situasi yang mereka hadapi.

Kesemua hasil permainan tersebut berhubungan dengan plot yang ada di depannya. Baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil permainan dirancang sedemikian rupa agar jembatan permainan dengan cerita yang berjalan tidak terlalu jauh terpisah. Membuat permainan terhubung secara rapi melalui jaringan cerita yang dibentuk.

Dalam segi plot, perbedaan realitas yang ada membuat konflik dari *game show* dan konflik dari drama saling berkaitan satu sama lain. Hibriditas dalam konflik terjadi ketika konflik *game show* yang dimulai dari sebuah kartu misi dilaksanakan secara bersamaan dengan naratifnya. Apabila naratif tidak berjalan maka pemain tidak dapat menyelesaikan misi yang didapat. Dengan demikian permainan yang ada dalam realitas pemain, dengan cerita drama yang dibentuk oleh para aktor ini dapat berjalan beriringan.

Konflik *game show* yang membuat narasi terus berjalan ini akan berhenti ketika misi selesai dilaksanakan. Saat itulah konflik dari drama muncul untuk membuat cerita kembali berjalan. Pola ini terus berulang hingga akhir dari narasi drama selesai yaitu ketika resolusi telah dicapai.

Dalam High School Girl Mystery Club elemen persaingan yang ada dalam *game show* menghilang dikarenakan ketiadaan dari tim yang berlawanan dan hadiah yang bisa didapatkan. Sebagai kompensasi dari hilangnya unsur ketegangan dan konflik yang dihasilkan dari persaingan, program ini menggantinya dengan membangun *suspense* agar penonton tetap menikmati program ini tanpa harus kehilangan ketegangan dari kompetisi *game show*. Begitu

juga dengan *curiosity* yang dibangun dengan menyelipkan potongan-potongan adegan yang tidak diketahui oleh para pemain. Hasil dari permainan yang pemain lakukan terhubung dengan informasi-informasi yang lain. Seluruh rangkaian informasi terhubung yang mengindikasikan adanya kejahatan yang terselubung.

Hibriditas yang terjadi dalam *stock character* ketika para pemain yang adalah kontestan dari *game show* dijadikan sebagai hero/pahlawan yang mempunyai tugas untuk menjalankan misi *game show* dan akhirnya membongkar kejahatan di SMA Saera. High School Girl Mystery Club menggabungkan karakter dengan memasukkan karakter non drama kedalam cerita dan menjadikannya karakter yang memiliki fungsi dalam cerita.

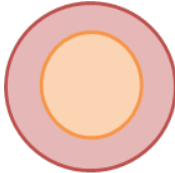


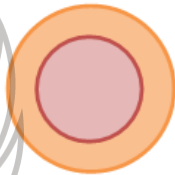
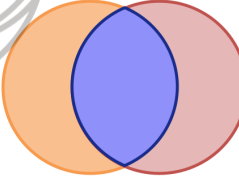

Dalam *Setting* dibuat agar para pemain merasakan suasana sekolah. Hal tersebut ditujukan untuk membentuk pandangan bahwa pemain benar-benar bersekolah.

Dalam segi *game show*, kru memanfaatkan set sebagai tempat untuk meletakkan petunjuk. *Setting* juga digunakan dalam narasi cerita sebagai bagian dari permainan. Secara singkat, *setting* selain digunakan untuk narasi juga digunakan sebagai alat untuk melaksanakan permainan. Baik dengan meletakkan properti yang berhubungan dengan permainan maupun dengan membangun *setting* yang secara khusus digunakan untuk permainan.

Trapping game show dalam program High School Girl Mystery Club, berupa TELOP, kamera observasi dan ruang *self talk*. Sedangkan dalam dramanya adalah kasus kejahatan, kantor detektif, dan pahlawan *heroic* berupa detektif .

Setelah proses hibriditas ditemukan pola yang dihasilkan dari hibriditas yang terjadi. Pola tersebut dapat berupa unsur game show didalam unsur drama, unsur drama dalam game show, atau unsur tersebut saling berpotongan. Dapat dipastikan bahwa dalam semua unsur formula tersebut memiliki hibriditas.

Tabel 5. 1 Tabel Pola hibriditas

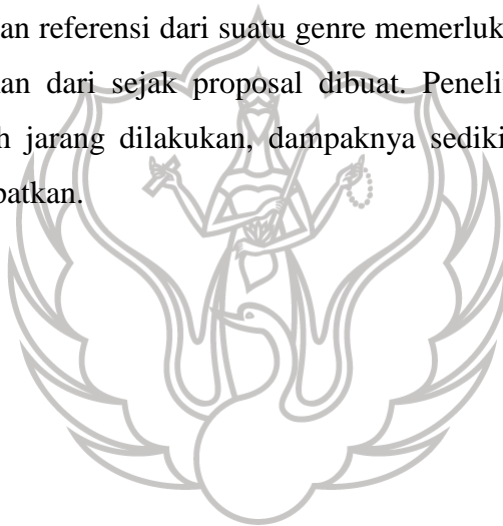
| Unsur Formula | Hibriditas | | Gambar |
|-----------------|------------|---|---|
| | Ada/Tidak | Pola | |
| Premis | Ada | Premis <i>game show</i> sebagai premis utama, premis drama berada dalam premis <i>game show</i> |  |
| Struktur | Ada | Unsur <i>game show</i> berada dalam struktur naratif drama |  |
| Plot | Ada | Plot <i>game show</i> mengikuti plot besar drama |  |
| Stock Character | Ada | Karakter <i>game show</i> memiliki fungsi dalam naratif drama |  |
| Setting | Ada | Setting digunakan sesuai fungsi di naratif baik untuk <i>game show</i> maupun drama |  |
| Trapping | Ada | Khusus trapping terdapat dua kasus muncul bersamaan ataupun tersendiri. |  |

5.2 Saran

Setelah penelitian dilaksanakan terdapat beberapa saran terkait penelitian yang dapat dipakai untuk penelitian hibriditas yang lebih dalam lagi.

Dalam melakukan penelitian genre diperlukan referensi dari banyak acara televisi, terlebih dari negara tempat acara televisi dibuat. Hal ini dikarenakan setiap negara memiliki ciri khas tersendiri yang ada dalam program televisinya. Dengan memiliki banyak referensi peneliti dapat memilah di bagian mana hibriditas terjadi. Penelitian ini menggunakan teori-teori dasar dari analisis formula sehingga masih banyak kemungkinan hibriditas yang terlewatkan oleh penelitian ini.

Peneliti harus menyiapkan buku-buku yang diperlukan mengenai dasar-dasar pembuatan atau pengenalan suatu genre tertentu yang akan diteliti. Pengumpulan data-data dan referensi dari suatu genre memerlukan banyak waktu, karena itu harus disiapkan dari sejak proposal dibuat. Penelitian dalam genre terutama hibriditas masih jarang dilakukan, dampaknya sedikit sekali referensi buku atau yang bisa didapatkan.



DAFTAR REFERENSI

Daftar Pustaka

- Bignell, Jonathan. 2013. *An Introduction To Television Studies*. New York. Routledge,
- Bordwell, David. 2008. *Film Art 8th Edition*. New York. McGraw-Hill Publisher.
- Block, Bruce. 2008. *The Visual Story: Creating The Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Oxford. Focal Press
- Burton. Graeme. 2005. *Talking Television : An Introduction To The Study of Television*. Delta Trade Paperback.
- Butler, Jeremy G. 2012. *Television: Citical Methods and Application*. New York. Routledge.
- Creeber, Glen. 2015. *3rd Edition The Television Genre Book*. Bloomsbury academic.
- Eriyanto. 2020. *Analisis Naratif*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Field, Syd. 2005. *Screenplay : The Foundation of Screenwriting*. New York. Bantam Dell
- Hill, Annette. 2005. *Reality Tv, Audiences and Factual Popular Televison*. New York, Routledge Taylor & Francis Group.
- Korean Culture and Information Service. 2011. *The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon*. Korea: Korean Culture and Information Service.
- Latief , Rusman dan Yusiatie Utud. 2020. *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta. Kencana Prenada Media Goup.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses: Menulis Skenario*. Grasindo.
- Morissan. 2013. *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengenal Radio & Televisi*. Jakarta. Kencana Prenada Media Goup.
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single dan Multi-camera*. Jakarta. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Petrie, Dennis W. Dan Boggs Joseph M.. 2017. *The Art of Watching Films Ninth Edition*. New York. McGraw Hill Education.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian: (Teorti dan Aplikasi penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi. Pusaka Jambi,

Silverblatt, Art. 2007. *Genre Studies in Mass Media*. New York: M.E.Sharpe, Inc.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Daftar Artikel Jurnal

Bai, Yaying, dan Chenyang Lin. "Superimposed Agenda: A Multimodal Comparison of Telops in Japanese, Korean, and Chinese Television Shows." *SocArXiv*, 16 Apr. 2022.
<https://osf.io/preprints/socarxiv/5p3qt/>

Kang, Bora, Gong Dasom, dan Professor tae jin Yoon.2005. " Game and Reality of TV Reality Game Shows: The Space Layout of <The Genius> and The Characters Appearing in the Focusing on Game Reality." *Korean Journal of Press and Information Science*.volume 72.
<https://scienceon.kisti.re.kr/srch/selectPORSrchArticle.do?cn=JAKO201525257248548&dbt=NART>

Park, Ji Yun. 2011." Law Through A Hybrid Genre in Solomon's Choice: A Case Study of A Reflectionon Law Education Through Television In Korea" . Di *Genre in Asian Film and Television*, editor Felicia Chan, Angelina Karpovich, Xin Zhang., 33 – 44. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Scott, David dan Hye Seungchung. " TV Hybridity: Genre Mixing and Narrative Complexity in M*A*S*H." *Quarterly Review of Film and Video* 285-302. Volume 29. 2012,
https://www.academia.edu/2589350/TV_Hybridity_Genre_Mixing_and_Narrative_Complexity_in_M_A_S_H

Struzyna, Andrea. 2008. A new genre hybrid? The BBC Television Show" Ashes to Ashes" between serial and series. GRIN Verlag,