

**ANALISIS HIBRIDITAS DENGAN ELEMEN FORMULA  
GENRE DRAMA DAN GAME SHOW DALAM PROGRAM  
“HIGH SCHOOL GIRL MYSTERY CLUB” SEASON SATU**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

**DINA SYAVINA**

**NIM: 1810932032**

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

**ANALISIS HIBRIDITAS DENGAN ELEMEN FORMULA  
GENRE DRAMA DAN GAME SHOW DALAM PROGRAM  
“HIGH SCHOOL GIRL MYSTERY CLUB” SEASON SATU**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

**DINA SYAVINA**

**NIM: 1810932032**

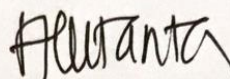
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul : ANALISIS HIBRIDITAS DENGAN ELEMEN FORMULA GENRE DRAMA DAN GAME SHOW DALAM PROGRAM "HIGH SCHOOL GIRL MYSTERY CLUB" SEASON SATU

diajukan oleh **Dina Syavina**, NIM 1810932032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Desember 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



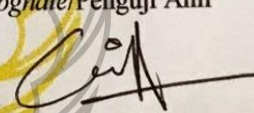
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIDN 0013037405

Pembimbing II/Anggota Penguji



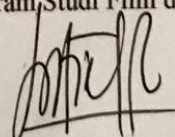
**Endang Mulyaningsih, S.I.P.,  
M.Hum.**  
NIDN 0009026906

Cognate/Penguji Ahli



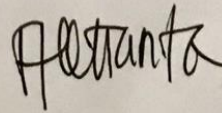
**Lucia Ratnaningdyah Setyowati,  
S.I.P, M.A.**  
NIDN 0016067005

Ketua Program, Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A**  
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DINA SYAVINA

NIM : 1810932032

Judul Skripsi : ANALISIS HIBRIDITAS GENRE PROGRAM DRAMA DAN  
GAME SHOW DALAM PROGRAM "HIGH SCHOOL GIRL  
MYSTERY CLUB SEASON SATU"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 28, November 2022  
Yang Menyatakan,



DINA SYAVINA  
NIM. 1810932032



**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DINA SYAVINA

NIM : 1810932032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul ANALISIS HIBRIDITAS GENRE PROGRAM DRAMA DAN GAME SHOW DALAM PROGRAM "HIGH SCHOOL GIRL MYSTERY CLUB SEASON SATU untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 28, November 2022  
Saya Menyatakan,

  
  
DINA SYAVINA  
NIM. 1810932032

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul ANALISIS HIBRIDITAS DENGAN ELEMEN FORMULA GENRE DRAMA DAN GAME SHOW DALAM PROGRAM “HIGH SCHOOL GIRL MYSTERY CLUB” SEASON SATU. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, diantaranya:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I, Dosen Wali, serta Keua Jurusan Televisi.
3. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
5. Kedua orangtua saya, Syamsudin dan Ngafifah.
6. Adik-adik saya tercinta.
7. Ari Jallu Maula Ahmad.
8. Dwi Yani.
9. Putri Ayunda Ardani.
10. Joko Tri Setyawan.
11. Samuel Abdi Bonardo.
12. Putri Sima P.
13. Puss dan Galak.
14. Dosen dan staff Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam
15. Teman-teman angkatan 2018 yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Akhir kata, peulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan karya ini. Semoga karya ini membawa manfaat bagi pembaca.

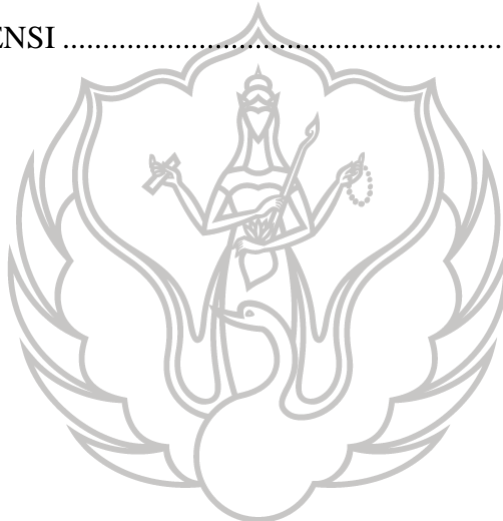
Yogyakarta, 3 Januari 2023

Dina Syavina  
NIM. 1810932032

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Tinjauan Pustaka .....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Teknik Pengambilan Data.....	6
1.6.2 Analisis Data.....	7
1.6.3 Skema Penelitian.....	9
<b>BAB II OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
2.1 Garis Besar Program High School Girl Mystery Club.....	10
2.2 Karakter dalam High School Girl Mystery Club.....	11
2.3 Tempat Penayangan .....	25
2.4 Sinopsis per-episode.....	28
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>38</b>
3.1 Genre dan Hibriditas .....	38
3.2 Analisis Formula .....	39
3.3 Program Drama .....	47
3.4 Program Game Show.....	51
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>

4.1	Desain Penelitian .....	53
4.2	Pembahasan .....	55
4.2.1.	Premis.....	56
4.2.2.	Struktur.....	58
4.2.3.	Plot .....	71
4.2.4.	<i>Stock Character</i> .....	80
4.2.5.	<i>Setting</i> .....	87
4.2.6.	<i>Trapping</i> .....	105
BAB V PENUTUP.....		112
5.1	Kesimpulan.....	112
5.2	Saran .....	116
DAFTAR REFERENSI .....		117





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jang Do Yeon .....	11
Gambar 2. 2 BIBI.....	11
Gambar 2. 3 Park Ji Yoon .....	12
Gambar 2. 4 Jae Jae.....	13
Gambar 2. 5 Choi Ye Na.....	13
Gambar 2. 6 Kru.....	14
Gambar 2. 7 Wakil Kepala Sekolah.....	15
Gambar 2. 8 Kepala Sekolah.....	15
Gambar 2. 9 Kepala Polisi .....	16
Gambar 2. 10 Dok Go Moon.....	16
Gambar 2. 11 Pengantar Pizza .....	17
Gambar 2. 12 Pustakawati .....	17
Gambar 2. 13 Min Jung Eum (Pak Min).....	17
Gambar 2. 14 George Bushman .....	18
Gambar 2. 15 Gu Yeon Sam .....	18
Gambar 2. 16 Noh Da Hee .....	19
Gambar 2. 17 Murid-Murid.....	19
Gambar 2. 18 Kyung Hee.....	19
Gambar 2. 19 Penjaga Kantin .....	20
Gambar 2. 20 Kim Jeong Ho.....	20
Gambar 2. 21 Na Ae Ri.....	21
Gambar 2. 22 Go In Hye .....	21
Gambar 2. 23 Chu Hee Sun.....	22
Gambar 2. 24 Istri Penjaga Kantin .....	22
Gambar 2. 25 Detektif.....	23
Gambar 2. 26 Ayam Saera .....	23
Gambar 2. 27 Choi Seung Hwa .....	24
Gambar 2. 28 Murid Kelas S .....	24
Gambar 2. 29 Dok Go Seulgi.....	25
Gambar 2. 30 Kim Dong.....	25

Gambar 2. 31 Logo TVING .....	26
Gambar 2. 32 Logo VIU .....	26
Gambar 3. 1 Skema struktur naratif series .....	42
Gambar 3. 2 Struktur naratif serial.....	42
Gambar 3. 3 <i>Plot point</i> .....	43
Gambar 4. 1 Poster Program High School Mystery Club.....	54
Gambar 4. 2 Diagram premis .....	56
Gambar 4. 3 Kotak kasus .....	58
Gambar 4. 4 Pernyataan pemain tentang acara .....	58
Gambar 4. 5 Tabel struktur naratif.....	66
Gambar 4. 6 Diagram unsur formula struktur.....	71
Gambar 4. 7 Struktur dramatik naratif drama High School Girl Mystery Club ...	72
Gambar 4. 8 Struktur dramatik dari konflik game show.....	74
Gambar 4. 9 Perbandingan struktur dramatik Highschool Girl Mystery Club .....	77
Gambar 4. 10 Diagram plot program.....	79
Gambar 4. 11 Ruang BK.....	81
Gambar 4. 12 Diagram <i>stock character</i> .....	87
Gambar 4. 13 Tempat pemberangkatan .....	88
Gambar 4. 14 Dalam bus.....	88
Gambar 4. 15 Halaman sekolah .....	88
Gambar 4. 16 Gudang alat olahraga.....	88
Gambar 4. 17 Lorong sekolah.....	89
Gambar 4. 18 Ruang Kepala Sekolah .....	89
Gambar 4. 19 Ruang Guru .....	89
Gambar 4. 20 Ruang Kelas 2-2 .....	89
Gambar 4. 21 Menara jam.....	90
Gambar 4. 22 Ruang kelas 2-1 .....	90
Gambar 4. 23 Ruang klub misteri .....	90
Gambar 4. 24 Forum rahasia.....	91
Gambar 4. 25 Ruang klub misteri .....	91
Gambar 4. 26 Perpustakaan.....	91

Gambar 4. 27 UKS.....	92
Gambar 4. 28 Bunker tampak depan.....	92
Gambar 4. 29 Bunker bagian dalam.....	92
Gambar 4. 30 Ruang 1 .....	92
Gambar 4. 31 Ruang 2 .....	93
Gambar 4. 32 Pintu ruang 3 .....	93
Gambar 4. 33 Bagian dalam.....	93
Gambar 4. 34 Pintu ruang 4 .....	93
Gambar 4. 35 Ruang 4 tampak atas .....	94
Gambar 4. 36 Ruang 4 tampak dalam.....	94
Gambar 4. 37 Kelas S.....	94
Gambar 4. 38 1. Ruang pegawai kebersihan .....	94
Gambar 4. 39 Kantin keseluruhan.....	95
Gambar 4. 40 Toko dalam kantin.....	95
Gambar 4. 41 Ruang administrasi.....	95
Gambar 4. 42 Ruang siaran.....	95
Gambar 4. 43 Ruang BK.....	95
Gambar 4. 44 Ruang self talk Ye Na .....	96
Gambar 4. 45 Ruang self talk Do Yeon .....	96
Gambar 4. 46 Ruang self talk Ji Yoon .....	96
Gambar 4. 47 Ruang self talk BIBI.....	96
Gambar 4. 48 Ruang self talk Jae Jae .....	96
Gambar 4. 49 Suasana dalam kelas.....	101
Gambar 4. 50 Suasana ruang guru .....	102
Gambar 4. 51 Ruang basement .....	103
Gambar 4. 52 Ruang rahasia nomor 2.....	103
Gambar 4. 53 Ruang lab.....	104
Gambar 4. 54 Grafik <i>setting</i> .....	105
Gambar 4. 55 Penampakan kamera.....	108
Gambar 4. 56 Ruang klub dan TELOP .....	110
Gambar 4. 57 TELOP dan karakter heroic.....	110

Gambar 4. 58 ruang *self talk* ..... 110  
Gambar 4. 59 Proses penangkapan ..... 111  
Gambar 4. 60 Diagram *trapping* ..... 111



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Skema penelitian .....	9
Tabel 4. 1 Tabel daftar misi .....	57
Tabel 4. 3 Karakter <i>game show</i> .....	81
Tabel 4. 4 Karakter drama.....	83
Tabel 4. 5 Fungsi karakter.....	86
Tabel 4. 6 Setting berdasarkan fungsinya dalam plot .....	97
Tabel 4. 7 Contoh aplikasi TELOP .....	106
Tabel 5. 1 Tabel Pola hibriditas .....	115





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Plot High School Girl Mystery Club .....	120
Lampiran 2 Poster Tugas Akhir .....	152
Lampiran 3 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	153
Lampiran 4 Form I-VII .....	154
Lampiran 5 Screen Shot Publikasi Media Sosial .....	163
Lampiran 6 Undangan Seminar .....	164
Lampiran 7 <i>Screen Shot</i> Postingan <i>Teaser</i> Acara dan Post Pengkajian Individu	165
Lampiran 8 Booklet Seminar .....	166
Lampiran 9 Poster Acara.....	167
Lampiran 10 Flyer Seminar .....	168
Lampiran 11 Dokumentasi Seminar Sesi Penulis .....	169
Lampiran 12 Notulensi Tanya Jawab.....	170
Lampiran 13 Buku Tamu Hari Kedua Acara .....	171
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar.....	174
Lampiran 15 Publikasi Galeri Pandeng.....	175



## ABSTRAK

### ANALISIS HIBRIDITAS DENGAN ELEMEN FORMULA GENRE DRAMA DAN GAME SHOW DALAM PROGRAM “HIGH SCHOOL GIRL MYSTERY CLUB” SEASON SATU

Dina Syavina / 1810932032

Demi menayangkan program baru yang memiliki ciri khas, produser program televisi mulai melakukan hibriditas genre untuk membuat acara yang menarik. Hal menarik ditunjukkan oleh program “High School Girl Mystery Club”. Dalam program ini secara sekilas terindikasi adanya penggabungan antara drama serial dan program *non drama, game show*. Fenomena ini menjadi menarik karena dalam High School Girl Mystery Club terdapat permainan berbasis cerita dimana permainan yang dilakukan berdampak kepada plot. Analisis Hibriditas Dengan Elemen Formula Genre Drama Dan Game Show Dalam Program “High School Girl Mystery Club” Season Satu bertujuan untuk mengetahui bentuk atau pola dari hibriditas yang membentuk program High School Girl Mystery Club dengan melihat bagaimana hibriditas terjadi dan bagaimana pola terbentuk.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif berdasarkan teori analisis formula. Terlebih dahulu dilakukan observasi program “High School Girl Mystery Club” untuk menemukan premis, plot, struktur, karakter, *setting*, dan *trappings* yang ada. Setelah ditemukan akan dilihat apakah benar ada hibriditas di dalam masing-masing unsur. Apabila ditemukan adanya hibriditas, selanjutnya dianalisis bagaimana pola hibriditas terbentuk.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hibriditas dalam premis, plot, struktur, karakter, *setting, stock character, trappings* dan pola hibriditas dimana drama ada didalam *game show, game show* di dalam drama, dan drama yang beririsan dengan *game show*.

Kata Kunci: Hibriditas Genre, Game Show, Drama

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak munculnya KBS TV pada tahun 1961 Korea Selatan terus mengembangkan dunia pertelevisiannya. Berbekal pada maraknya program televisi Amerika dan Jepang pada tahun 1980-an, Korea Selatan akhirnya memberanikan diri untuk mulai memproduksi program televisi mereka sendiri (Korean Culture and Information Service 2015, 6). Melalui program-program asing itulah Korea Selatan terus mengembangkan program televisi mulai drama hingga *non drama* dengan ciri khas mereka sendiri.

Program televisi Korea Selatan semakin berkembang hingga terciptanya *Hallyu Wave* pada tahun 1999. Kemajuan terhadap pertelevisian Korea Selatan tersebut tidak hanya merambah pasar dalam negeri, sebagai dampak *Hallyu Wave* berbagai program televisi Korea Selatan mulai merambah pasar internasional seperti Amerika, Eropa, China, bahkan Indonesia. Hal ini terlihat dari banyaknya program hiburan yang dapat dengan mudah dikonsumsi masyarakat Indonesia. Acara tersebut tidak terbatas pada drama dan musik namun juga merambah pada program lain seperti *variety show*, *reality TV*, dan *game show*.

Selama bertahun-tahun banyak program televisi Korea Selatan seperti *game show* dan drama televisi bermunculan. Semua program televisi tersebut muncul dengan ciri khas masing-masing. Seperti “Running Man” yang penuh dengan humor ringan dan misi mengejutkan, “All the Butlers” yang mengangkat tema *butler* yang belajar lewat *master*, “Star’s TopRecipe Fun-Staurant,” sebuah program masak selebriti di mana mereka membuat produk instan untuk dipasarkan, serta beragam program lainnya. Banyaknya program dengan ide dan tema yang tidak biasa ini membuat acara televisi Korea Selatan menjadi sangat menarik untuk diteliti lebih jauh.

Dari banyaknya acara tersebut hal menarik ditunjukkan oleh program “High School Girl Mystery Club”. “High School Girl Mystery Club” adalah sebuah program televisi yang disutradarai oleh Jung Jong Yeon dan disiarkan dari

Januari hingga Maret 2021. Dalam program ini secara sekilas terindikasi adanya penggabungan antara drama dan program *non drama, game show*. Hal ini dikarenakan televisi terus berkembang dengan menyediakan format baru dan televisi sering mengubah formatnya sendiri dengan menggabungkan genre dan format yang terlebih dahulu sukses untuk membuat sebuah program *hybrid* yang baru. (Hill 2005, 41-42). Acara ini menjadi menarik untuk diteliti karena dalam High School Girl Mystery Club terdapat permainan berbasis cerita dimana permainan yang dilakukan berdampak kepada plot.

Sejarah *game show* sendiri sudah sangat panjang yang dapat dilacak sudah ada sejak 1990-an di mana program “Survivor” ditayangkan di televisi Inggris sebelum akhirnya dijual ke televisi Swedia. Format *game show* yang populer selain “Survivor”, di mana pemain berkompetisi untuk bertahan hidup di sebuah pulau terpencil dan memenangkan hadiah, adalah program “Popstar”, sebuah kombinasi dari *game show* dan *variety show*. (Hill 2005, 33). Ada juga program *game show* yang populer di mana para selebriti tinggal bersama di sebuah hutan hujan Australia, bernama “*I’m A Celebrity...Get Me Out of Here!*”

Program High School Girl Mystery Club menampilkan lima orang pemain yang diberikan misi untuk mengungkap misteri dari suatu sekolah bernama SMA Putri Saera. Para pemain ini menggunakan identitas asli mereka yang tetap mereka gunakan di luar program ini. Kelima pemain kemudian dimasukkan ke dalam sebuah realitas buatan di mana setiap orang di realitas tersebut memainkan peran sebagai karakter, seperti sedang bermain dalam sebuah drama. Meskipun begitu lima pemain ini masih dalam realitas sendiri, sebagai diri sendiri meskipun diberikan peran sebagai seorang murid pindahan.

Dalam artikel jurnalnya Andrea Struzyna mengatakan bahwa sejatinya semua program televisi saat ini memiliki hibriditas dari beragam genre yang ada (Struzyna et al. 2018). apabila semua genre tersebut dimasukkan ke dalam penelitian ini maka akan memakan waktu terlalu lama dan rumit. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Jonathan Bignell dalam bukunya yang mengatakan bahwa “*All television texts participate in genre to some extent, and often participate in several genres simultaneously*” (Bignell 2013,144) Oleh

karena itu dipilihlah dua genre yaitu drama dan *game show*.

Secara sekilas ada unsur *game show* yang terlihat pada program ini, yaitu observasi yang dilakukan kepada seluruh pemain. Kamera mengikuti pemain dalam melakukan permainannya. Para pemain tidak diberikan identitas baru namun tetap menggunakan identitas yang mereka yang sebenarnya. Ada juga *self talk* yang dilakukan dalam beberapa kesempatan. Sedangkan unsur dramanya adalah para tokoh yang bukan pemain menggunakan identitas baru mereka dalam program tersebut sebagai tokoh fiksi. Cerita yang ada bersambung dari satu episode hingga episode selanjutnya dengan konklusi berada di episode terakhir. Dapat diartikan bahwa program ini tidak murni *game show* saja namun ada genre lain yang berkembang dari sana dan saling terhubung.

Penelitian Analisis Hibriditas Dengan Elemen Formula Genre Drama Dan Game Show Dalam Program “High School Girl Mystery Club” Season Satu akan berfokus pada bagaimana pola atau bentuk dari hibriditas yang terjadi dalam program ini. Penelitian ini akan diteliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis formula, sehingga kita dapat menganalisis unsur apa yang merupakan drama dan unsur mana yang merupakan *game show*, unsur tersebut dibatasi dengan teori-teori dari beberapa buku yang membahas program televisi, terutama teori yang membahas elemen formula televisi. Dengan begitu kita dapat menganalisis penggabungan yang terjadi dan keterkaitan antara satu unsur dengan unsur yang lain. Setelah unsur tersebut didapatkan dan telah terbukti, maka selanjutnya akan dianalisis bagaimana unsur-unsur tersebut saling berkaitan dan membentuk sebuah format program. Hal ini menjadi penting untuk diteliti karena dapat berpengaruh kepada bagaimana hibriditas antara dua genre yang berbeda dapat dilakukan. Termasuk bagaimana kedua genre tersebut saling menyokong satu sama lain untuk menghadirkan sebuah program berjudul “High School Girl Mystery Club.” Begitu proses hibriditasnya ditemukan, maka selanjutnya adalah menemukan pola dari hibriditas genre yang terjadi.

Penelitian hibriditas dalam acara High School Girl Mystery Club masih jarang dilakukan dalam lingkungan ISI Yogyakarta. Belum ada penelitian hibriditas yang membahas pola yang terbentuk dalam sebuah hibriditas genre.



Dengan membahas pola tersebut hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan proses dan pola hibriditas baik untuk pembuat program televisi maupun untuk penelitian hibriditas selanjutnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses hibriditas dalam dalam High School Girl Mystery Club Season Satu terjadi menurut elemen formula?
2. Bagaimanakah pola hibriditas genre dalam High School Girl Mystery Club Season Satu ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hibriditas terjadi dalam High School Girl Mystery Club Season Satu dan pola yang dihasilkan dari proses hibriditas tersebut.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat akademis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat akademis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambahkan wawasan dalam keilmuan mengenai dunia pertelevisian terutama yang membahas hibriditas genre.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah inspirasi maupun pemikiran baru yang dapat menyokong pertumbuhan pertelevisian di Indonesia. Pola yang didapatkan berdasarkan penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk membuat program televisi yang ingin menggunakan hibriditas sebagai dasar pembuatan program.

## 1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama yang menjadi tinjauan pustaka adalah tesis penelitian yang ditulis oleh Kang Bora, Ph.D, Gong Dasom, dan Professor Yoon Tae Jin berjudul *Gaming and Reality of TV Reality Game Show*. Penelitian ini membahas mengenai karakteristik program televisi "The Genius" sebagai *reality tv game show*. Apakah ada perbedaan realitas antara "The Genius" dengan program realitas lain. Serta aspek produksi dari program TV "The Genius". Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana program The Genius membangun sebuah realitas dan penerimaan penonton. Persamaannya dengan penelitian di atas adalah kesamaan dalam meneliti hibriditas genre. Perbedaan penelitian Kang Bora dengan penelitian ini yang mengkaji hibriditas dari genre drama dan *game show*, selain itu penelitian Kang Bora lebih berfokus kepada pembentukan realitas *game* yang ada dalam sebuah program "The Genius". Penelitian di atas akan menjadi acuan ciri-ciri dari genre *Game show*.

Penelitian kedua adalah *A new Genre Hybrid? The BBC Television Show "Ashes to Ashes" between serial and series* oleh Andrea Struzyna yang meneliti hibriditas program "Ashes to Ashes" yang ingin membuktikan bahwa ada hibriditas dari beberapa genre televisi. Penelitian Andrea Struzyna berhasil menunjukkan hibriditas genre *science fiction* dan drama polisi dalam program *Ashes to Ashes*. Penelitian Hibriditas Genre dari program High School Girl Mystery Club berbeda dengan penelitian Andrea karena meneliti hibriditas genre drama dan *game show* serta objek penelitian yang berbeda yaitu High School Girl Mystery Club.

Penelitian ketiga yang dijadikan sebagai tinjauan pustaka adalah *TV Hybridity : Genre Mixing and Narrative Complexity in M\*A\*S\*H* oleh David Scott. Jurnal ini membahas gaya televisi (komedia dan drama ) dan struktur naratif (episodik dan serialistik) dibangun dalam program serial M\*A\*S\*H. Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai acuan bagaimana hibriditas dilihat dalam naratif.

Sebagai penunjang kelancaran Sebagai penunjang kelancaran dan memenuhi kecukupan referensi yang diperlukan, maka digunakan lah buku Genre

*Studies in Mass Media* dari Art Silverblatt sebagai penunjang kelancaran penelitian. Buku ini menjabarkan dengan rinci bagaimana dan apa yang harus diperhatikan dalam mempelajari genre dalam media massa serta tempat genre dalam media. Buku ini pula akan menjadi pegangan pertama mengenai apa itu hibriditas genre dan langkah apa yang sebaiknya diambil untuk menganalisisnya. Buku ini juga akan menjadi rujukan utama mengenai landasan teori yang digunakan terutama mengenai *formulaic element*. Dalam buku ini terdapat rangkuman penelitian dari Kim Wood mengenai *reality television the Bachelors* yang dapat menjadi rujukan formula dari *reality show*. Penelitian Kim Wood hanya menyajikan formula *reality show* dan tidak membandingkan dua genre seperti penelitian ini.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, objek yang ada tidak terpengaruh adanya peneliti maupun peneliti mempengaruhi objeknya. Penelitian kualitatif memasukkan peneliti sebagai instrumen sehingga peneliti diharuskan untuk memiliki teori-teori dan wawasan untuk menganalisa dan mengkonstruksi situasi yang tengah diteliti.

Dalam bukunya, Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang berarti memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik/utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, dan hubungan gejala bersifat interaktif. (Sugiyono 2013, 8) Penelitian Kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbetuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka (Sugiyono 2013, 13) sehingga dianggap cocok digunakan dalam penelitian ini yang mencari hubungan dan interaksi antar genre.

### 1.6.1 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan terbagi menjadi beberapa tahap:

#### a. Pencarian Video Program

Objek penelitian didapatkan melalui rekaman video dan Dokumentasi yang dapat diakses melalui aplikasi VIU. Rekaman video tersebut telah lengkap 16 episode beserta *subtitle* Bahasa Indonesianya.

#### b. Observasi

Begitu rekaman didapatkan maka pengaplikasian teori-teori yang ada dapat dilaksanakan. Hal tersebut dilakukan dengan melakukan observasi rekaman seluruh 16 episode dari High School Girl Mystery Club. Selain menonton secara berulang-ulang, penulis juga akan menangkap gambar (*screenshot*) dari bagian yang dirasa membutuhkan pengamatan lebih dalam secara visual. Data yang diambil adalah premis, plot, struktur, karakter, *setting*, dan *trapping*.

#### c. Pengelompokan data

Data-data yang ada akan dicatat dan dikelompokkan berdasarkan unsur elemen formulanya.

#### 1.6.2 Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan selama melakukan observasi akan dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan. Analisis ini dilakukan dalam rangka mencari pola atau bentuk dari hibriditas genre yang terjadi. Dalam mencapai tujuan tersebut maka dilakukan pengamatan dan analisis pada elemen-elemen formulai dari program High School Girl Mystery Club Season Satu dan menemukan masing-masing unsur dari drama dan *game show* dalam program tersebut.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono 2013, 80)

High School Girl Mystery Club mempunyai total 16 episode dengan rata-rata episode berdurasi empat puluh menit. Populasi dari penelitian adalah keseluruhan dari 16 episode tersebut karena untuk melihat hubungan yang ada dibutuhkan pengamatan secara menyeluruh.

Analisis akan dilakukan menggunakan teori analisis formula dari Art Silverblatt. Teori ini digunakan karena dapat membantu dalam memahami variasi yang terjadi dalam genre sesuai dengan kutipan dari Art Silverblatt dalam *Lines of Inquiry*-nya *A formulaic approach considers variations*

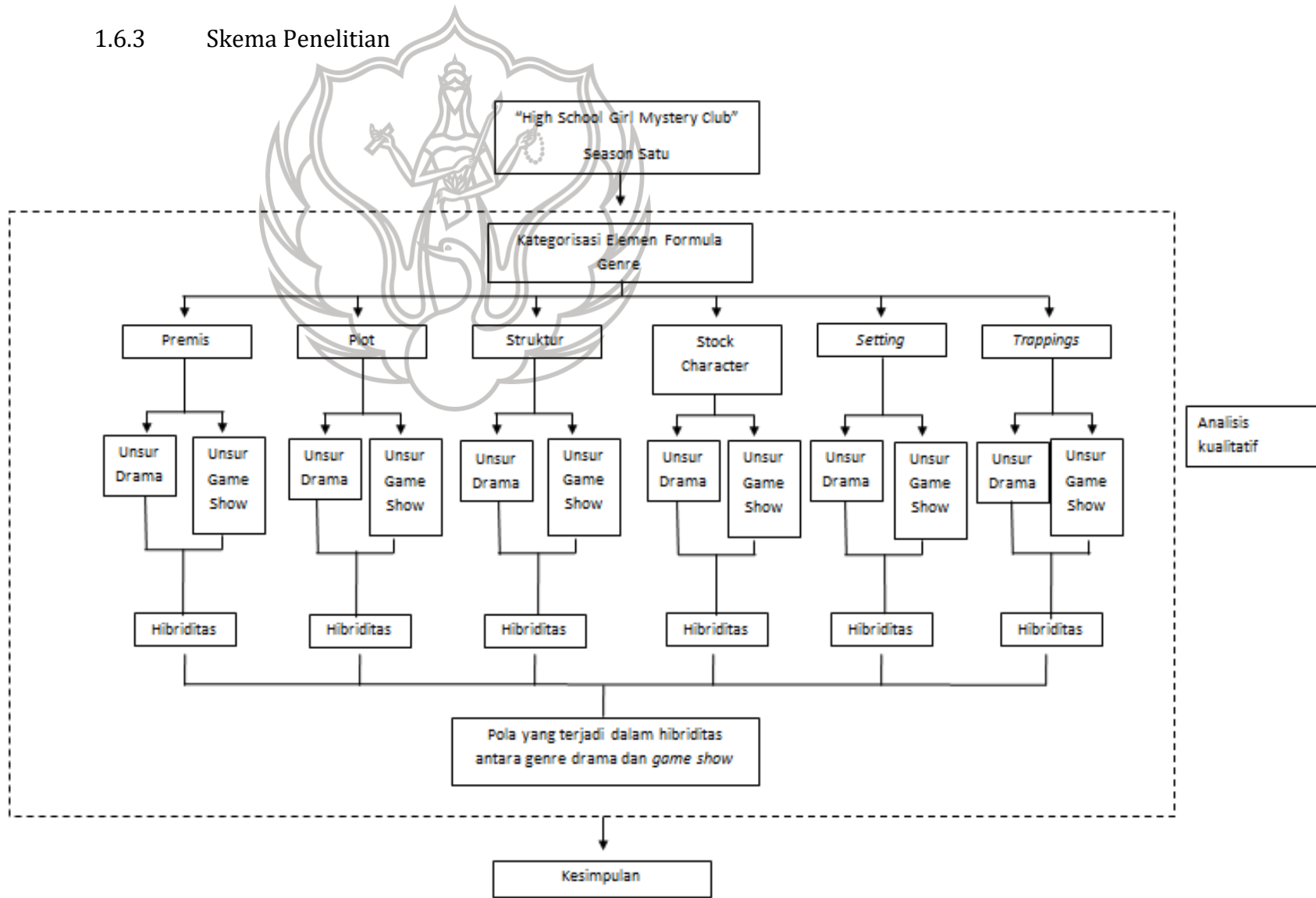
*within the formula in generic programming.* ( Silverblatt 2007, 57)

Analisis dimulai dengan memperhatikan dimana unsur formula drama dan *game show* masuk ke dalam unsur formula dari program ini. Setelah itu melihat di mana penggabungan ini terjadi di dalam naratif, hal ini dilakukan dengan menjelaskan apa yang terjadi pada objek ketika formula dari dua genre tersebut bertemu berdasarkan formula dari masing-masing genre. Setelah dua analisis tersebut dilakukan maka akan ditarik kesimpulan bagaimana pola hibriditas genre terjadi dalam program *High School Girl Mystery club season 1*.





1.6.3 Skema Penelitian



Tabel 1. 1 Skema penelitian