

Abstrak

Berpacu Dalam Melodi merupakan program acara game show yang pertama kali mengudara di tahun 1988 dengan pembawa acara Koes Hendratmo dan di iringi oleh Band Pendukung Ireng Maulana All Stars. Sukses dalam penayangan di TVRI selama 10 tahun. Berpacu Dalam Melodi tampil kembali di stasiun Metro TV yang tentunya menyajikan kemasan program yang berbeda namun tidak melupakan ciri khas dari game show Berpacu Dalam Melodi.

Selama 28 tahun mengudara distasiun televisi yang berbeda, format penyajian menjadi tolak ukur sukses atau tidaknya program acara Berpacu Dalam Melodi. Pada penelitian kali ini fokus untuk meneliti apa saja perubahan dan persamaan yang terjadi pada format penyajian Game Show Berpacu Dalam Melodi di tiga stasiun Televisi (METRO TV, TVRI, NET TV) dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Format penyajian dapat ditinjau dari genre yang terdapat pada elemen genre, selanjutnya elemen tersebut yang akan diamati sebagai bahan kajian. Perubahan format penyajian pada Game show Berpacu Dalam Melodi yang terdapat pada tata artistik dan karakternya, sedangkan persamaan dari Game Show Berpacu Dalam Melodi ialah penempatan sesi permainan rangkaian nada yang berada di awal acara, dan sekilas wajah yang selalu berada di penghujung acara Game Show Berpacu Dalam Melodi.

Kata kunci : Berpacu Dalam Melodi, Format Penyajian, Genre

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Televisi adalah salah satu media terbesar yang ada di era modern ini. Hampir seluruh hunian masyarakat di berbagai kalangan mempunyai televisi sebagai pelengkap kebutuhan rumah tangga, sebagai informasi dari berbagai belahan dunia serta hiburan di sajikan dalam bentuk yang berbeda. Seperti halnya program televisi hiburan yaitu *game show* Berpacu Dalam Melodi yang sudah tak asing lagi di telinga para pemirsa. Sudah 28 tahun mengudara menghibur para pemirsa dengan permainan yang mengusung pengetahuan tentang musik.

Berpacu dalam melodi pertama kali mengudara pada tahun 1988 dengan pembawa acara Koes Hendratmo. *Game show* ini cukup mendapat perhatian yang lebih dari pemirsa. Hingga saat ini “Berpacu Dalam Melodi” masih eksis di layar kaca namun bukan lagi di stasiun televisi TVRI melainkan di stasiun televisi swasta yaitu NET TV. Berpacu dalam melodi memiliki 4 era yaitu :

1. TVRI di tahun 1988-1998
2. Metro TV di tahun 2000-2005
3. TVRI di tahun 2013-2014
4. NET TV di tahun 2014-2016

Dalam 4 era tersebut Berpacu dalam melodi telah banyak melalui perubahan, dan karena kurang sukses dalam penayangan kembali di TVRI pada era ketiga, acara ini dibawa ke salah satu stasiun televisi swasta NET TV. Di stasiun televisi ini, konsep acara sedikit berubah. Pembawa acara di ganti dengan yang lebih muda yaitu David Bayu (*Vocalist* band musik Naif). Musik yang disajikan pun diperbarui dengan lebih banyak porsi musik yang sedang *hits* dan musik-musik jaman dahulu yang populer di masanya. Tidak ketinggalan bintang tamu yang diundang juga lebih banyak menampilkan wajah-wajah muda dari dunia musik Indonesia atau para artis muda Indonesia. Dengan perubahan tersebut sepertinya acara *game show* ini kembali mendapat perhatian yang lebih dari pemirsa televisi yang rindu dengan sajian *game show* bertemakan musik tersebut.

Permainan yang di lakukan pada acara ini adalah sebagai berikut :

Rangkaian Nada, Sambung Kata, Dendang Mereka, Pelangi Antar Nusa, Terka Gaya, Kenangan Masa, Senandung Anda, Bursa Nada, 3 Mengungkap Makna, Sekilas Wajah, Deretan Irama.

Ide permainan ini tak lepas dari seorang ratu kuis di masanya, ia adalah Ani Sumadi. Ia memulai karir sebagai pembawa acara serta reporter di stasiun televisi TVRI. Telah banyak *game show* yang ia ciptakan seperti, Aksara Bermakna *game show* tentang pengetahuan umum, Berpacu dalam Melodi, Gita Remaja serta *game show* Tak, Tik, Boom. Ani Sumadi juga mempunyai rumah produksi, yang mana acara Berpacu Dalam Melodi termasuk di dalam garapan rumah produksinya sendiri. Hingga saat ini Berpacu dalam Melodi masih dalam garapan rumah produksi Ani Sumadi dan bekerja sama dengan Triwarsana dan NET *Entertainment*. Dengan adanya kerja sama antara rumah produksi dan stasiun televisi NET TV, Berpacu dalam Melodi terlahir kembali dengan kemasan yang berbeda serta mengikuti perkembangan *trend* yang ada.

Dengan perubahan yang dilakukan pada program acara tersebut dari era nya masing-masing pastinya peran pemirsa televisi juga menjadi tolak ukur sukses atau tidaknya program acara tersebut berlangsung. Seperti contoh pada era ketiga yang ditayangkan kembali di stasiun televisi TVRI yang kurang mendapat sambutan atau minat seperti di era sebelumnya. Acara ini hanya bertahan kurang lebih satu tahun di era ke tiga. Namun dengan adanya penayangan kembali dari stasiun televisi swasta NET TV dengan perubahan yang di lakukan, Berpacu Dalam Melodi sepertinya akan kembali ke masa keemasannya di era pertama.

Berpacu Dalam Melodi merupakan program acara unggulan di eranya masing-masing. Meskipun adanya perubahan stasiun televisi yang berpindah-pindah, Berpacu dalam Melodi tetap menjadi program acara yang dinanti-nanti oleh penggemarnya. Dengan adanya hal ini penulis tertarik untuk menganalisis format Penyajian pada program acara *game show* “Berpacu Dalam Melodi” di tiga stasiun televisi (Metro TV, TVRI, Net TV).

B. RUMUSAN MASALAH

Berpacu Dalam Melodi adalah program acara *game show* televisi yang sudah bertahan hingga 28 tahun lamanya. Salah satu faktor pendukung program tersebut adalah format penyajian yang berbeda di tiap stasiun televisi, maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu perubahan dan persamaan apa yang terjadi pada format penyajian program acara *game show* “Berpacu Dalam Melodi” di tiga stasiun televisi (Metro TV, TVRI, Net TV).

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian kali ini adalah untuk mengetahui perubahan dan perkembangan format penyajian pada program acara *game show* “Berpacu Dalam Melodi” di tiga stasiun televisi (Metro TV, TVRI, Net TV).

D. METODE PENELITIAN

Metode pada dasarnya adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan. Dalam melaksanakan sebuah penelitian, seorang peneliti dapat menggunakan berbagai macam metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil dari penelitiannya. Metode tersebut tentunya sejalan dengan rancangan yang dipergunakan yaitu dengan mempertimbangkan hal-hal seperti tujuan penelitian, sifat masalah yang akan digarap, serta berbagai macam alternatif lain yang berkaitan dengan objek. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Penelitian analisis deskriptif kualitatif adalah penelitian evaluasi. Penelitian evaluasi memang bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel yang di teliti telah sesuai tolak ukur yang sudah di tentukan. (Arikunto, 1993 : 351)

PEMBAHASAN

Berpacu Dalam Melodi merupakan game show yang ditunggu pada tiap penyayangannya. Game show Berpacu Dalam Melodi pertama kali mengudara pada tahun 1988 bersama dengan host Koes Hendratmo dan band pendukung Ireng Maulana All Stars. Sukses dengan penyayangannya di TVRI selama 10 tahun Berpacu Dalam Melodi kembali mengudara pada tahun 2000 di stasiun televisi Metro TV selama 5 tahun penyayangan, masih sama dengan host sebelumnya yaitu Koes Hendratmo dan band pendukung Ireng Maulana All Stars. Lama tak hadir ke hadapan pemirsa Berpacu Dalam Melodi kembali hadir pada tahun 2013, sepertinya tak membuahkan hasil yang baik. Berpacu Dalam Melodi berhenti tayang pada tahun pertama di awal kembalinya di stasiun TVRI. Tak lama Berpacu Dalam Melodi kembali tayang pada tahun 2014 di stasiun televisi NET TV. Kali ini host Berpacu Dalam Melodi Berubah menjadi, David Bayu mantan vokalis band Naif dan di iringi oleh band pendukung 7 harmony. Nampaknya Berpacu Dalam Melodi hanya bertahan hingga tahun 2016. dan akhirnya tayang di Trans TV sampai sekarang. Dengan banyaknya berganti stasiun televisi peneliti menemukan hal menarik yang dapat di teliti, yaitu pada format penyajiannya. Adapun metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang di tinjau dari Berpacu Dalam Melodi pada stasiun Metro TV, TVRI, NET TV. Pada bab ini akan di bahas satu persatu dari Berpacu Dalam Melodi Metro TV hingga NET TV yang akan tinjau melalui format penyajiannya.

1. Berpacu Dalam Melodi MetroTV

Berpacu Dalam Melodi yang disiarkan MetroTv merupakan generasi kedua program acara tersebut yang mana dulunya disiarkan oleh TVRI di tahun 1988. Berpacu Dalam Melodi MetroTV mempunyai format penyajian yang berbeda dari generasi sebelumnya dan mempunyai ciri khas tersendiri yang akan di bahas di tiap elemennya.

a. Tata Artistik/*Setting*

Tata Artistik/*Setting* harus ditata sedemikian rupa agar dapat memenuhi fungsinya. Tata artistik/*Setting* di bagi menjadi 4 bagian yaitu, tata panggung, property, kostum dan tata rias.

1. Tata Panggung



Tata panggung Berpacu Dalam Melodi MetroTV

MetroTV menggunakan tata panggung *decorative setting* dengan lokasi *indoor*. Tata panggung *decorative* dapat ditata berbagai bentuk dan gaya. Gaya ini akan membantu penonton mengembangkan daya imajinasinya. Pada gambar di atas Berpacu Dalam Melodi MetroTV menggunakan *background* hitam dan lampu kerlap-kerlip, yang menyatu pada *backgroundnya*. Peletakan band pendukung yang tepat berada di depan *background*, serta posisinya berada di tengah panggung. Didepan band pendukung terdapat tirai yang menjuntai kebawah, hal ini merupakan pembatas antara band pendukung dengan host dan peserta. Pilar yang menjadi penghubung tirai juga menambah kesan kokoh pada setting panggung. Penempatan host yang berada di sisi kanan panggung dan tidak menggunakan meja host pada umumnya. Disisi kiri panggung diletakkan meja khusus peserta. Yang menarik pada *setting* panggung ini adalah penempatan *audience* yang tidak menggunakan podium pada umumnya acara televisi. *Audience* ditempatkan sejajar dengan panggung dan berada tepat di depan panggung. Pemilihan warna pada *setting* panggung ini dominann hitam yang ditambah dengan pencahayaan dari berbagai sisi.

2. *Property*

Property merupakan alat yang menjadi keperluan panggung, pada *game show* Berpacu Dalam Melodi MetroTv, menggunakan meja peserta yang berfungsi untuk menekan bel yang menyatu pada meja dan layar led yang menjadi papan *score* untuk peserta.

Diatas posisi *host* terdapat layar led yang berfungsi untuk menampilkan gambar pada sesi permainan sekilas wajah. Untuk band pendukung menggunakan beberapa instrument musik yang di gunakan sesuai kebutuhan dan beberapa *microphone* untuk penyanyi pengiring.

3. **Kostum dan tata rias**

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesornya. Kostum yang disajikan pada *Game Show* Berpacu dalam Melodi menggunakan kostum semi formal pada peserta dan bintang tamu, serta formal pada *host* dan band pendukung. Hal ini menunjukkan beberapa fungsi pada penggunaan kostum tersebut seperti penunjuk ruang dan waktu, pada tahun tayang program ini adalah tahun 2005 yang pastinya peserta, bintang tamu, *host* dan band pendukung menggunakan kostum/tata busana yang sedang tren di tahun tersebut.

Tak hanya sebagai penunjuk ruang dan waktu, kostum yang digunakan oleh peserta, bintang tamu, *host* dan band pendukung juga berfungsi sebagai penunjuk status sosial dan kepribadian pelaku cerita. Terlihat dari pemilihan warna kostum pada Ivy Batuta yang memilih warna kuning sebagai warna busana yang ia kenakan. Warna kuning menggambarkan keceriaan dan selama acara berlangsung yang paling terlihat ceria adalah Ivy. Berbeda halnya dengan Dian Nitami yang menggunakan rok panjang hitam yang mencirikan sosok feminim pada dirinya. Untuk pemain band pendukung menggunakan setelan jas berwarna krem dengan dasi kupu-kupu sebagai pelengkapannya. Tampak berbeda dari sebelumnya, *game show* Berpacu Dalam Melodi MetroTV mengeluarkan episode khusus musik *country* yang baru pertama kali sejak lahirnya Berpacu

Dalam Melodi. Hal ini memengaruhi pada pemilihan kostum para peserta dan juga *host game show* Berpacu Dalam Melodi. Sesuai dengan tema, kostum yang digunakan juga bertemakan kostum ala penyanyi lagu *Country*.

Peserta dan *host* Berpacu Dalam Melodi Koes Hendratmo mengenakan kostum ala penyanyi *country* khusus pada episode 157, lengkap dengan topi coboy, untuk peserta laki-laki dan juga koes hendratmo serta kemeja khas ala penyanyi *country* untuk peserta perempuan.

Penyajian tata rias pada peserta laki-laki dan *host* koes hendratmo menggunakan riasan yang natural. Riasan natural berfungsi untuk menutupi bintik hitam, bekas jerawat serta menutupi wajah yang mengkilap diakibatkan minyak pada wajah. Sedangkan peserta perempuan dan juga bintang tamu menggunakan tata rias yang natural namun menimbulkan warna pada lipstik, perona pipi dan juga *eyeshadow*.

b. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar pada *game show* berpacu dalam melodi MetroTV bervariasi dari segi penyajian *shot size*, pergerakan kamera, angle kamera, pergerakan lensa serta penyajian cahaya yang ditimbulkan dan akan dijelaskan satu per satu.

1. Shot Size

Menurut penelitian yang dilakukan, *Shot size* yang sering digunakan dalam penyajian *game show* Berpacu Dalam Melodi adalah *Long shot*. Fungsi *long shot* dari *game show* Berpacu Dalam Melodi MetroTV, adalah untuk memperlihatkan keempat peserta yang sedang mendengarkan soal dari Koes Hendratmo dan dapat dilihat dari ujung kaki hingga ujung rambut. *Long Shot* juga berfungsi untuk pengambilan gambar pada saat Koes Hendratmo bernyanyi di pembukaan acara, pengambilan band pendukung Ireng Maulana all stars serta bintang tamu yang sedang bernyanyi.

2. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera yang bervariasi sangat dibutuhkan pada setiap acara televisi sehingga menghasilkan kualitas program yang memuaskan kreatornya. Semakin banyaknya pergerakan kamera sesuai ketentuan yang lazim akan

memperkaya gambar dan memudahkan penyusunan alur cerita (Pratista, 2008 : 108). Game show Berpacu Dalam Melodi MetroTV menggunakan pergerakan kamera yang bervariasi yaitu panning, tracking, tilting.

3. Pergerakan Lensa

Pergerakan lensa pun tak kalah pentingnya dalam penyajian *game show* Berpacu Dalam Melodi MetroTV. *Zooming* merupakan pergerakan lensa yang dihasilkan untuk membuat gambar lebih padat lagi untuk *zoom in* dan *zoom out* untuk memberikan ruang yang lebih besar. Pada Game Show Berpacu Dalam Melodi *zoom in* digunakan untuk pemain band pendukung seperti pada capture 4.12 yang sedang memainkan keyboard sedangkan *zoom out* biasanya digunakan untuk bagian segmen *closing* disaat Koes Hendratmo hendak menutup acara.

4. Angle kamera

Dari pemilihan angle kamera Berpacu Dalam Melodi menggunakan keseluruhan dari tiga angle yang ada

c. Pencahayaan

High key merupakan pemilihan penyajian tatanan cahaya pada *Game Show* Berpacu Dalam melodi Metro Tv. *High key* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batas yang tipis antara gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap elemen *mise en scene*. Pada *Game Show* Berpacu Dalam Melodi Metro Tv hanya menggunkan teknik pencahayaan *High Key*

d. Editing

Editing pada televisi berfungsi untuk menyusun kontinuitas pada gambar yang telah dihasilkan kamera. Dalam hal ini Berpacu Dalam Melodi Metro Tv menggunakan teknik penyuntingan gambar dengan teknik *cut to cut* dan *dissolve*. Seperti yang telah di jelaskan dibab 3, *cut to cut* adalah perpindahan

gambar secara mendadak sedangkan *dissolve* adalah pergantian gambar secara dekoratif dengan maksud tertentu, seperti mempercepat gerakan, memperpendek waktu, perubahan tempat dan menyatakan hubungan erat antara dua buah gambar, dilihat dari capture 4.15 dan 4.16. sesuai dengan penelitian yang telah di lakukan, cut dan dissolve merupakan perpindahan gambar yang di gunakan dalam penyajian *game show* Berpacu Dalam Melodi Metro TV serta teknik editing yang digunakan pada penyajian program ini adalah *Live On Tape*.

e. Karakter

Sukses dengan *imagenya* sebagai *Host* Berpacu dalam Melodi di era pertama yaitu di TVRI, Koes Hendramo tidak perlu lagi untuk membuat *image* baru pada *Game Show* Berpacu Dalam Melodi Metro TV. Dengan pembawaanya yang berwibawa serta wawasannya yang luas sebagai host program game show, Koes tampil sama seperti pada era pertamanya di TVRI. Fungsi dari *host game show* Berpacu Dalam Melodi adalah sebagai pemberi soal dan wasit dalam *game show* tersebut, seperti yang dikatakan Su Holmes pada bukunya yang berjudul *The Quiz Show* yaitu karakter host program kuis biasanya memiliki peran multi fungsi, yaitu sebagai presenter (mengatasi penonton di rumah), sebagai wasit (mengawasi permainan) dan sebagai ahli penilai (mengawasi unsur kebenaran dalam ilmu pengetahuan atau menentukan benar atau salah jawaban para peserta dan memberikan skor permainan) seperti wasit, host harus selalu menghindari intervensi pada permainan.

f. Plot

Berpacu Dalam Melodi menggunakan struktur 3 babak sebagai berikut ; pembuka, pertengahan, akhir yang mengacu pada teori aristoteles. Dalam penyajiannya Berpacu Dalam Melodi Metro Tv memiliki 6 segmen acara dan di bagi menjadi 3 tahap permainan yaitu, Rangkaian nada di bagi menjadi 2 sesi, untaian kata, dan sekilas wajah.

2. Berpacu Dalam Melodi TVRI

a. Tata Artistik/*Setting*

Tata Artistik/*Setting* harus ditata sedemikian rupa agar dapat memenuhi fungsinya. Tata artistik/*Setting* di bagi menjadi 4 bagian yaitu, tata panggung, *property*, kostum dan tata rias.

1. Tata Panggung



Setting panggung Berpacu Dalam Melodi TVRI

Tata panggung pada *game Show* Berpacu dalam Melodi TVRI tetap menggunakan *decorative setting* untuk penataan panggungnya. Ukuran panggung juga lebih besar dibanding penataan panggung Berpacu Dalam Melodi Metro TV. Pemilihan warna biru sebagai warna dominan serta ungu, silver, dan merah menjadi warna pelengkap pada *setting* panggung. *setting* panggung meyerupai huruf u yang melebar d depan yang mana bagian paling belakang panggung membentuk setengah lingkaran yang di khususkan untuk *setting* pemain band pendukung Ireng Maulan *All Star*. Didepan *setting* panggung pemain band pendukung masih terdapat tirai yang menjuntai kebawah seolah tirai tersebut adalah pembatas antara peserta dan *host* kepada band pendukung. Tirai ini juga merupakan ciri khas dari *Game show* Berpacu Dalam Melodi di tiap eranya dari era pertama hingga ketiga.

Penempatan panggung peserta berada di sisi kiri *setting* panggung keseluruhan, di belakang *setting* panggung peserta ditempatkan podium penonton di studio, dengan adanya podium penonton di studio tepat

dibelakangg *setting* panggung peserta bisa dikatakan sebagai *background* dari *setting* itu sendiri. Selain *setting* panggung peserta kini *host* berpacu dalam melodi memiliki panggung beserta meja *host* dan memiliki ukuran yang lebih besar.

2. **Property**

Property yang digunakan pada *Game Show* Berpacu Dalam Melodi TVRI yaitu meja peserta yang terdiri dari bel yang berfungsi sebagai awal atau giliran menjawab pertanyaan dan led sebagai papan *score* di tiap meja peserta. *Host* juga menggunakan meja yang mirip dengan meja peserta namun tidak memiliki layar LED sebagai papan *score*nya. Disisi kiri panggung *host* terdapat juga 2 layar LED. Layar LED yang dekat dengan *host* menampilkan grafis dari Berpacu Dalam Melodi, sedangkan LED Kedua berfungsi untuk menampilkan potongan gambar wajah pada saat sesi permainan sekilas wajah. Untuk band pendukung pastinya menggunakan *property instrument* alat musik sesuai kebutuhannya masing-masing.

3. **Kostum**

Pemilihan kostum pada penyajian *Game Show* Berpacu Dalam Melodi TVRI menggunakan kostum semi Formal untuk Bintang Tamu, Peserta dan formal pada *Host* beserta band pendukung. Penyajian kostum juga memenuhi fungsinya sebagai penunjuk ruang dan waktu yang mana pada saat tahun terakhir penyiaran ini berada d tahun 2013-2014 dan pastinya kostum yang dikenakan merupakan *trend* di tahun tersebut.

4. **Tata rias**

Penataan tata rias juga masih menggunakan tata rias natural untuk laki-laki dan perempuan. Fungsinya sebagai menyamarkan noda hitam , jerawat serta wajah yang berminya yang menyebabkan flare yang timbul pada kamera. Tata rias untuk peserta perempuan dan bintang tamu

perempuan menambahkan perona pipi, eyeshadow, lipstick dan lain-lain sebagai penambah warna wajah menjadi cerah.

b. Pengambilan Gambar

1. Shot Size

Pada umumnya *Game Show Berpacu Dalam Melodi TVRI* paling sering menggunakan *long shot*, *medium shot* dan *medium close up* sebagai penyajian *shot size*. Kegunaan serta fungsinya masih seperti yang digunakan di *Berpacu Dalam Melodi Metro TV*. *Long Shot* digunakan untuk gambar keseluruhan empat peserta dari ujung kaki hingga ujung rambut. *Medium shot* digunakan pada saat *host* mewawancarai bintang tamu yang baru saja tampil menyanyikan sebuah lagu, sedangkan *medium close up* berfungsi untuk dapat memadatkan gambar dari dada hingga kepala yang sering digunakan pada salah satu peserta yang berhasil menjawab soal dari *host*.

2. Pergerakan Kamera

Panning dalam penyajian *game show Berpacu Dalam Melodi TVRI* diperuntukan bagi peserta yang menjawab soal lalu dimainkan lagu dari jawaban tersebut, pergerakan kamera pun di mulai dari peserta yang menjawab soal dan *panning* keseluruhan peserta yang lainnya.

Track in berfungsi untuk mendekatkan objek dari kamera hal ini berfungsi untuk meningkatkan titik pusat perhatian, meningkatkan rasa penasaran sedangkan *track out* berfungsi untuk menghilangkan rasa penasaran yang timbul. Dalam penyajian pergerakan kamera *Berpacu Dalam Melodi TVRI* *Track in* sering digunakan pada saat bintang tamu baru saja muncul untuk menyanyikan sebuah lagu, sedangkan *track out* sering digunakan untuk pergerakan gambar Band Pendukung Ireng Maulana *All Star*.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan penerapan pergerakan kamera tilting dalam Berpacu Dalam Melodi TVRI menggunakan tilt up pada bintang tamu yang hadir ,seperti pada capture 4.26 penampilan keyboard maulana yang awalnya kamera hanya close up gitarnya, lalu tilt up agar Keyboard maulana juga terlihat. Sedangkan tilt down sering digunakan pada gambar keempat peserta secara high angle lalu tilt down seingga menjadi straight angle.

3. Pergerakan Lensa Kamera

Penyajian pergerakan lensa kamera pada Berpacu Dalam Melodi TVRI menggunakan *Zoom in* dan *zoom out*. *Zoom in* berfungsi memadatkan gambar dari shot sebelumnya, pada penampilan Koes hendratmo yang awalnya *Long shot* di dipadatkan menjadi *Medium close up*, sedangkan *zoom out* berfungsi meluaskan gambar yang awalnya hanya gambar tiffany *close up zoom out* akhirnya seluru peserta terlihat secara *long shot*.

4. Angle Kamera

Angle kamera yang digunakan Berpacu Dalam Melodi TVRI Penyajian acara *game show* Berpacu Dalam Melodi TVRI hanya mengguakan angle kamera high angle pada saat Host Bernyanyi selebihnya *eye level* yang menjadi pilihan dominan, serta acuan angle kamera yang dipilih oleh *Game Show* Berpacu Dalam Melodi TVRI.

c. Pencahayaan

Dari segi pencahayaan Berpacu Dalam Melodi TVRI lebih variatif karena lebih berani mengambil keputusan dan juga menjadi nilai tersendiri bagi Stasiun TVRI yang mampu menampilkan kembali Berpacu Dalam Melodi dalam penyajian pemilihan teknik pencahayaan yang baru, adapun teknik tersebut adalah *High Key* dan *low key lighting*.

d. Editing

Teknik editing juga masih menggunakan *live on tape* serta transisi *cut to cut* dan *dissolve*. Sama seperti Berpacu Dalam Melodi Metro TV transisi *dissolve* digunakan pada penampilan bintang tamu atau Koes Hendratmo yang sedang *perform* di panggung.

e. Karakter

Untuk penyajian karakter nampaknya TVRI tidak mau kehilangan sosok besar pada *Game Show Berpacu Dalam Melodi*. Koes Hendratmo tetap pada posisinya sebagai host acara tersebut dan penyajian karakter telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya.

f. Plot/alur cerita

Plot pada game show Berpacu Dalam Melodi TVRI juga menggunakan struktur 3 babak dalam penyajiannya dan akan di bagi melalui segmen acara Berpacu Dalam Melodi TVRI. Segmen acara pada Berpacu Dalam Melodi TVRI terdapat 6 segmen.

3. Berpacu Dalam Melodi NET TV

a. Setting / Tata Artistik

1. Tata Panggung

Tata artistik dan panggung bagi produksi televisi menurut Alan Wurtzel yang diuraikan dalam bukunya *Televisi Production*, menyebutkan antara lain bahwa tata dekorasi dan panggung harus direkayasa sedemikian rupa agar bisa memenuhi fungsinya. Program acara Berpacu Dalam Melodi NET TV yang tayang pada 17 Oktober 2015, 14 Januari 2016 dan 27 Mei 2016 menggunakan Tata panggung *decorative setting* dan akan dibahas satu per satu. *Decorative setting* pada program acara Berpacu Dalam Melodi seperti pada gambar berikut ini :

Setting panggung Berpacu Dalam Melodi NET TV tidak bertahan pada satu *setting* dalam masa penyiarannya, namun berpacu dalam melodi telah berganti *setting* panggung hingga tiga kali. *Decorative setting* pada Berpacu Dalam Melodi yang tayang pada 17 Oktober 2015 merupakan *setting* panggung yang pertama kali digunakan. Dengan pemilihan warna biru yang dominan di tambah dengan warna coklat pada pilar-pilarnya.

Setting panggung peserta menggunakan *background* dengan pilar-pilar berwarna coklat ditambah dengan tirai yang menjuntai kebawah serta ditengahnya diberi layar LED bergrafis Berpacu Dalam Melodi. Pada pintu masuk terdapat susunan lampu-lampu yang dapat berkelap kelip disaat-saat tertentu serta repetisi lengkungan pada pintu masuk dan repetisi lingkaran pada tangganya. Untuk *setting* panggung host terdapat tipografi Berpacu Dalam Melodi belakannya. Dibawah tipografi terdapat layar LED yang juga diberi grafis Berpacu Dalam Melodi.

Hampir sama dengan Berpacu dalam Melodi versi Metro TV dan TVRI *setting* panggung untuk band pendukung Berpacu Dalam Melodi NET TV menggunakan tirai-tirai yang menjuntai namun tidak diletakan di depan band pendukung melainkan dibelakang band pendukung sebagai *background* serta ditambah dengan pilar-pilar berwarna coklat.

Decorative setting pada Berpacu Dalam Melodi pada 14 Januari 2016 berbeda bentuk dengan *setting* panggung yang pertama. Pada episode kali ini *setting* yang digunakan membentuk hurup V yaitu dari pintu masuk membentuk sudut dan semakin meluas kedepan. Pemilihan warna pada *setting* panggung Berpacu Dalam Melodi menggunakan warna coklat sebagai warna yang dominan pada *setting* ini.

Setting panggung peserta Berpacu Dalam Melodi 14 Januari 2016 menggunakan instrument musik gitar dan piringan hitam yang ditempel pada *background* panggung peserta. *Setting* panggung peserta kali ini

tidak lagi menggunakan grafis sebagai background melainkan layar LED yang berfungsi sebagai papan score untuk peserta.

Berbeda dengan sebelumnya setting panggung host Berpacu Dalam Melodi 14 Januari 2016 kali ini lebih simple karena meja host berada di samping kanan layar LED yang diberi grafis Berpacu Dalam Melodi. Layar LED pun lebih besar dari sebelumnya, serta peletakan tipografi Berpacu Dalam Melodi yang berada di atas background pun berubah dari yang berjejer ke bawah kini berbaris horizontal. Piringan hitam juga ditempatkan pada *background* panggung host yang berada di sisi kanan layar LED. Pintu masuk host dan peserta juga berubah menjadi repetisi garis tegak, namun lampu kerlap-kerlip tetap ada pada background pintu masuk. Pilar-pilarnya pun kini menjadi persegi panjang yang di atasnya diletakan layar yang berisi slide gambar-gambar pemain band pendukung dan host Berpacu Dalam Melodi.

Setting panggung untuk band pendukung Berpacu Dalam Melodi 14 Januari 2016 berbeda dari sebelumnya, jika sebelumnya menggunakan tirai sebagai *background* kini menggunakan instrument musik yang disusun pada *background* yang membentuk huruf U serta diatas *background* terdapat layar LED yang melengkung membuat *running text* Berpacu Dalam Melodi. Tepat di samping kanan juga terdapat piringan hitam yang melekat di *background*.

Berpacu Dalam Melodi 27 Mei 2016 bersamaan dengan ulang tahun NET TV ke tiga, karena itu *setting* panggung kembali di ubah dan lebih besar dari sebelumnya. *Decorative setting* Berpacu Dalam Melodi 27 Mei 2016 memilih warna biru kembali sebagai warna dominan, ungu dan merah sebagai warna tambahan. Kali ini peletakan susunan panggung pun berubah yang sebelumnya panggung peserta berada dikiri panggung host, sekarang bertukar posisi dengan panggung band pendukung, panggung peserta berada di kanan dan panggung band pendukung disisi kiri panggung host. *Background* pintu masuk diberi piringan hitam di tiap sisi. *Setting* panggung host lebih besar dari

sebelumnya dan *background* yang digunakan adalah gambar pemandangan kota metropolitan di malam hari dan ditengah masih diletakkan layar LED yang isinya grafis Berpacu Dalam Melodi. Diatas background panggung host hingga panggung band pendukung terdapat layar LED yang melengkung menampilkan *running text* Berpacu Dalam Melodi.

Setting panggung band pendukung dibuat melingkar dan *background* membentuk persegi yang dinamis serta ditambah dengan lampu kerlap-kerlip. Ungu sebagai warna pada setting panggung menambah kesan megah pada program tersebut.

Sama dengan *background* pada *setting* panggung host, *background* yang di gunakan pada *setting* panggung peserta juga menggunakan pemandangan dari kota metropolitan pada malam hari. Disisi atas dan bawah *background* terdapat garis berwarna merah, fungsi dari garis merah tersebut untuk menjadi pembatas dari *background* tersebut.

2. Property

Berpacu dalam Melodi NET TV menggunakan meja peserta dan Layar LED, di meja peserta juga terdapat bel yang digunakan untuk menjawab pertanyaan dari host dan merupakan tanda bahwa peserta yang menekan bel tersebutlah yang dapat menjawab pertanyaan dari host acara tersebut. Fungsi dari LED adalah untuk mengetahui jumlah *score* yang didapat oleh peserta dan dapat dilihat dari pandangan host serta penonton di studio maupun di rumah. Meja peserta juga berubah sesuai dengan *setting* panggung namun tidak mengubah fungsi dari meja peserta itu sendiri.

Meja yang digunakan oleh host juga sama bentuk dan warnanya dengan peserta namun di meja host tidak diletakkan led karena host adalah pemberi pertanyaan dan tidak dibutuhkannya *score* pada host tersebut. Dipanggung khusus band pendukung telah disediakan berbagai

instrument music seperti drum, *keyboard*, *bass*, gitar, terompet, *stand mic*, dan *mic* untuk penyanyi pengiring.

3. Kostum

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Asesoris kostum termasuk di antaranya, topi, perhiasan, kacamata, sepatu, tongkat dan sebagainya. Dalam program acara ini baik kostum yang digunakan oleh peserta, host, serta band pendukung adalah semi formal untuk host serta band pendukung. Casual untuk peserta, tetapi dalam pemilihan warna kostum disesuaikan secara tema. Seperti pada episode kali ini, karena peserta yang datang berprofesi sebagai komedian busana yang digunakan adalah jaket jeans yang dipakai oleh Vincent dan Tora, kemeja flannel yang digunakan desti serta kemeja bermotif bunga pada ringgo.

Host yang memakai jaket bludru coklat namun tetap tidak meninggalkan kostum semi formalnya yaitu dasi kupu-kupu dengan tatanan rambut yang rapi serta menambahkan kacamata sebagai aksesoris kostumnya. Sama halnya dengan kostum yang dikenakan oleh host bintang tamu Chandra juga memakai dasi kupu-kupu tetapi outer yang ia kenakan adalah setelan jas berwarna abu-abu serta tatanan rambut yang rapi memberikan kesan semi formal.

Dikarenakan peserta berasal dari artis komedian penyanyi pengiring pun juga di buat seolah menjadi penyanyi asli dalam lagu tersebut dengan ciri khas dari masing-masing penyanyi yang di tiru olehnya. Seperti Mulan jamela dan syahrini. Dengan memakai mahkota telah menandakan bahwa itu adalah ciri khas dari syahrini yang membuat dirinya sebagai seorang putri / Princess serta ciri khas ala timur tengah pada lagu Mulan jamela yaitu Makhluk Tuhan Paling Sexy. Penyanyi pengiring pria juga dibuat menyerupai penyanyi asli dengan memakai jaket berwarna kelabu yang menyerupai Ariel NOAH dan memakai wig rambut keriting serta jaket kulit berwarna hitam yang menjadi ciri khas penyanyi roker Candil.

Sedangkan candil yang juga menjadi bintang tamu pada episode kali ini mengenakan pakaian serba hitam ciri khas penyanyi rock dan ditambah dengan aksesoris slayer merah yang diikat di kepala, kacamata, gelang dll.

4. Tata Rias

Untuk tata rias yang digunakan para peserta, bintang tamu dan host memakai tata rias natural. Tata rias natural berfungsi untuk menutupi noda hitam dan memberikan kesan *fresh* serta menghilangkan minyak pada wajah yang memberikan efek glossy pada kamera sedangkan untuk penyanyi pengiring wanita memakai make up beauty, make up beauty berfungsi untuk menojolkan bagian wajah seperti shading pada hidung, pipi dan memberikan warna pada wajah.

b. Pergerakan Kamera




Seperti yang ditulis pada buku Produksi Televisi karya Darwanto, Ada 5 shot dasar yang biasa digunakan seperti *Close up* (CU), *medium close up* (MCU), *medium shot* (MS), *knee shot* (KS), *medium long shot* (MLS), *long shot* (LS). Pada episode kali ini *Long Shot* yang sering digunakan. Fungsi dari pengambilan gambar dengan *shot size long shot* adalah gambar manusia seutuhnya dari ujung rambut hingga ujung sepatu.

1. Shot Size

Pada penyajian shot size Berpacu Dalam Melodi yang sering digunakan adalah *Long Shot*. *Long Shot* dikenal sebagai Landscape Format yang mengantarkan mata penonton kepada keluasan suatu suasana dan objek. Hal ini juga bertujuan agar mata penonton dapat melihat dengan jelas permainan yang sedang berlangsung.

2. Angle Kamera

Table Penyajian Angle Kamera Berpacu Dalam Melodi NET TV

No	Berpacu Dalam Melodi Net TV	Fungsi
1	 <p>High Angle</p>	Berfungsi untuk memperlihatkan keseluruhan aksi sehingga subyek terlihat lebih kecil.
2	 <p>Eye Level</p>	Berfungsi untuk memperlihatkan keadaan sama seperti pandangan mata manusia
3	 <p>Low Angle</p>	Berfungsi untuk memperlihatkan subyek lebih besar, penting, untuk menunjukkan keberadaan subyek.

Tabel 4.6 Angle kamera Net TV

3. Pergerakan Kamera

Panning dalam penyajian pergerakan kamera dalam Game Show Berpacu Dalam Melodi NET TV berfungsi untuk dapat memperlihatkan suasana disekitarnya, seperti pan right yang diawali dengan shot pemain keyboard yang sedang memainkan instrumennya, lalu kamera bergerak ke kanan memperlihatkan penyanyi dari band pengiring. Selanjutnya suasana disaat bintang tamu menyanyikan sebuah lagu yang diawali dengan shot band pengiring lalu kamera bergerak ke kiri untuk memperlihatkan suasana di saat bintang tamu menyanyikan sebuah lagu.

Tracking pada penyajian Berpacu Dalam Melodi NET TV berfungsi untuk mepersempit ruang gambar. Pada mulanya long shot memperlihatkan peserta bernyanyi lalu kamera bergerak mundur (*Track Back*) untuk memperluas ruang gambar dan memperlihatkan keadaan sekitar disaat peserta bernyanyi. Begitu pula dengan kamera bergerak maju (*Track In*) pada saat peserta hendak menyanyikan lagu yang telah berhasil di jawab. *Track In* pada penyajian pengambilan gambar berfungsi untuk mempersempit ruang gambar.

Tilting merupakan pergerakan kamera dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas. Penggunaan penyajian *tilting* pada *Game Show Berpacu Dalam Melodi NET TV*, untuk memperlihatkan aksi bintang tamu yang sedang memainkan instrumen gitarnya. Terlihat bahwa kamera bergerak dari bawah ke atas (*Tilt Up*) ini untuk menunjukkan apa yang sedang dimainkan oleh bintang tamu, di shot pertama instrumen gitar yang dimainkan lalu kamera bergerak ke atas memperlihatkan pemain yang memaikan gitar tersebut.

4. Pergerakan Lensa Kamera

Zoom in berfungsi untuk memperbesar *shot size* yang terdapat pada gambar 4.52, pada saat peserta berhasil menjawab lagu dan langsung bernyanyi lensa kamera bergerak untuk memperbesar gambar dari peserta yang menyanyikan lagu tebakannya. *Zoom Out* berfungsi untuk memperkecil *shot size*. Pada gambar diatas saat bintang tamu bernyanyi, *close up* menjadi *shot size* yang pertama, lalu lensa kamera bergerak memperkecil objek dan menjadi *medium close up*. Hal ini bermaksud untuk memperlihatkan ekspresi bintang tamu saat bernyanyi, lalu *shot size* diperkecil agar penonton dapat melihat objek lebih luas lagi.

c. Pencahayaan

Teknik pencahayaan yang digunakan Berpacu Dalam Melodi NET TV adalah high key dan juga low key. High key di gunakan pada saat bintang tamu sedang perform sedangkan high key digunakan pada saat

permainan berlangsung. High key juga menjadi teknik yang dominan digunakan pada saat siaran.

d. Editing

Penyajian editing dengan menggunakan cut to cut yang berfungsi untuk perpindahan gambar secara mendadak namun tetap memperhatikan kontinuitas pada gambar tersebut. Pada gambar 4.45 menunjukkan perpindahan gambar peserta dari *long shot* ke *medium close up* saat salah satu peserta menjawab pertanyaan dari host. Dissolve merupakan perpindahan gambar secara perlahan-lahan dengan maksud tertentu seperti mempercepat gerakan, memperpendek waktu, perubahan tempat dan menyatakan hubungan erat pada gambar satu ke gambar selanjutnya. Seperti pada gambar diatas yang memperlihatkan salah satu peserta sedang bernyanyi lalu gambar berganti perlahan memperlihatkan penonton yang sedang ikut bernyanyi.

e. Karakter

Dalam bukunya su holmes menjelaskan bahwa pembawa acara / host berperan sebagai pembawa acara yang memandu jalannya acara tersebut serta menjadi wasit di dalam permainan. Demikian juga dengan host acara berpacu dalam melodi David bayu yang memberikan pertanyaan kepada peserta sekaligus menjadi wasit dalam program acara tersebut. Beda halnya dengan koes hendratmo yang membawakan acara secara formal dengan intonasi jelas. David bayu lebih membawakan acara ini lebih santai dan dengan Bahasa yang tidak baku. Body language yang dibawakan oleh david bayu juga terlihat santai dan diselingin dengan lelucon. Pada episode kali ini peserta yang berasal dari komedian membuat karakter david menjadi humoris tapi tidak meninggalkan peraturan-peraturan permainan yang ada.

f. Plot/alur cerita

Satu tahun terakhir penyiaran Berpacu Dalam Melodi Net TV mempunyai penyajian alur cerita yang berbeda dari segi sesi permainan dan juga segmen acara yang ada. Namun dengan adanya perubahan tersebut struktur tiga babak tetap menjadi pilihan Berpacu Dalam Melodi NET TV.

4. Persamaan dan Perbedaan Game Show Berpacu Dalam Melodi di Tiga Stasiun (Metro TV, TVRI dan NET TV)

a. Tata artistik

Persamaan penyajian tata artistik di tiap stasiun televisi Metro TV, TVRI, NET TV adalah *setting* panggung Metro TV dan *setting* panggung TVRI masih sama menggunakan tirai di depan *setting* band pendukung. Penempatan peserta di sisi kanan panggung dan host di sisi kiri panggung. Property yang digunakan pada Metro TV, TVRI, NET TV menggunakan meja peserta dan TVRI, NET TV yang menggunakan meja host. Penggunaan layar elektronik sebagai papan score juga terdapat di ketiga stasiun. Kostum dan tata rias yang digunakan pada ke tiga stasiun menggunakan tata rias yang natural yang berfungsi agar tidak terlihat pucat dan juga berminyak saat di depan kamera. Kostum diketiganya juga menggunakan pakaian yang sedang trend di tahunnya khusus untuk para peserta dan juga bintang tamu. Sedangkan kostum host dan pemain band pengiring Ireng Maulana *All Stars* pada Berpacu Dalam Melodi di Stasiun Metro TV dan TVRI menggunakan pakaian formal dengan setelan jas.

Perbedaan pada penyajian tata artistik di ketiga stasiun adalah *setting* panggung NET TV yang hanya menggunakan tirai di belakang, sedangkan *setting* panggung kedua dan ketiga NET TV yang tidak lagi menggunakan tirai sebagai ciri khas di kedua stasiun sebelumnya. Berpacu Dalam Melodi Metro TV tidak menggunakan meja host. Penyajian kostum pada host Berpacu Dalam Melodi NET TV menggunakan pakaian semi formal yang dipadupadankan dengan blazer.

b. Pengambilan Gambar

Persamaan pada pemilihan shot size di ketiga stasiun televisi Metro TV, TVRI, dan NET TV menggunakan *Very Long Shot, Long Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up* yang masih pada fungsinya. Pergerakan kamera di ketiga stasiun televisi juga sama-sama menggunakan *tilting, panning* dan *tracking*. Untuk penggunaan pergerakan lensa kamera juga sama di ketiga stasiun televisi yaitu menggunakan zoom out dan zoom in. Angle kamera yang digunakan pada Metro TV dan NET TV menggunakan *High Angle, Eye Level*, dan *Low Angle*.

Perbedaan penyajian pengambilan gambar terjadi pada penggunaan angle kamera pada TVRI yang hanya menggunakan *High Angle* dan *Eye level*.

c. Pencahayaan

Persamaan dalam penyajian pencahayaan adalah TVRI dan NET TV lebih memilih high key dan low key yang menjadi teknik pencahayaan. Sedangkan Metro TV lebih memilih menyajikan pencahayaan hanya high key hal ini lah yang menjadi perbedaan antara TVRI dan NET TV.

d. Editing

Dalam tahapan editing *Berpacu Dalam Melodi* memiliki persamaan dalam pemilihan teknik editing Live on tape dan menggunakan 2 transisi yaitu cut to cut dan dissolve di ketiga stasiun. Penyajian editing dalam *Game Show Berpacu Dalam Melodi* di ketiga stasiun masih tetap sama menggunakan teknik dan transisi yang sama. (Metro TV, TVRI, NET TV).

e. Karakter

Persamaan penyajian karakter yaitu host *Berpacu Dalam Melodi* di stasiun televisi Metro TV dan TVRI yaitu Koes Hendratmo yang menjadi ikon pada *Game Show Berpacu Dalam Melodi* di era pertamanya. Hal ini yang menjadikan ciri khas dari *Game Show* tersebut.

Perbedaan yang terjadi dari pemilihan karakter host Berpacu Dalam Melodi NET TV yang mengubah host sebelumnya yaitu Koes Hendratmo menjadi David Bayu Danangjaya.

f. Plot

Persamaan penyajian plot pada Game Show Berpacu Dalam Melodi di tiga Stasiun Televisi yaitu susunan rangkaian permainan di awal yaitu rangkaian nada dan susunan sesi permainan terakhir yaitu sekilas wajah. Hal ini yang menjadikan ciri khas dalam Game Show Berpacu Dalam Melodi.

Perbedaan penyajian Plot yang terjadi pada *Game Show* Berpacu Dalam Melodi di tiga stasiun, yaitu pada babak pertengahan yang menjadi ciri khas masing-masing di setiap stasiun televisi.

5. Perubahan dan perkembangan Game Show Berpacu Dalam Melodi di Tiga Stasiun (Metro TV, TVRI dan NET TV).

a. Tata artistik

Pada penyajian tata artistik *Game Show* Berpacu Dalam Melodi di tiga stasiun televisi mengalami perubahan dalam segi setting panggung namun masih menggunakan *decorative setting*.

Perkembangan yang terjadi pada Game Show Berpacu Dalam Melodi di tiga stasiun televisi adalah penggunaan teknologi pada setting panggung yang terjadi seiring perkembangan zaman. Begitu pula dengan penggunaan property seperti meja peserta, meja host, layar tabung menjadi LED sebagai fungsi penunjuk score dalam permainan. Kostum dan tata rias juga berkembang sesuai trend yang berlaku pada tahun penyiaran di tiap stasiun televisi.

b. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar di tiap stasiun tidak berubah dari segi penyajian shot size, pergerakan kamera, pergerakan lensa kamera hingga angle kamera yang digunakan sebagaimana fungsinya.

Perkembangan yang terjadi adalah lahirnya kamera yang beresolusi lebih tinggi serta peralatan yang menunjang sering berkembangnya teknologi.

c. Pencahayaan

Perubahan yang terjadi pada Game Show Berpacu Dalam Melodi di tiga stasiun televisi adalah penggunaan pencahayaan di setiap setting panggung yang berubah.

Perkembangan yang terjadi sama seperti kamera dan peralatan yang beresolusi lebih tinggi dari sebelumnya, yang dikarekan perkembangan teknologi yang terjadi.

d. Karakter

NET TV memilih menyajikan host yang berbeda dari sebelumnya yaitu David Bayu, pada Berpacu Dalam Melodi di stasiun televisi Metro TV dan TVRI menyajikan Koes Hendratmo sebagai host. Hal ini yang membedakan antara Game Show Berpacu Dalam Melodi di Metro TV, TVRI serta NET TV.

e. Plot

Plot menyajikan perubahan pada Berpacu Dalam Melodi di tiap stasiun televisi. Namun Rangkaian Nada selalu menjadi permainan pertama pada *Game Show* Berpacu Dalam Melodi dan sekilas wajah menjadi permainan terakhir yang ada di tiap *Game Show* Berpacu Dalam Melodi (Metro TV, TVRI, NET TV).

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang Format penyajian program *Game Show* Berpacu Dalam Melodi di tiga stasiun televisi (MetroTV, TVRI, NET TV) dapat di tarik kesimpulan bahwa di dalam penyajiannya terdapat perubahan dan perkembangan yaitu:

1. Berubahnya tata artistik berupa setting panggung, property, kostum dan tata rias pada ketiga stasiun tersebut merupakan adanya perkembangan zaman dan teknologi dalam setting panggung dan identitas atau ciri khas masing-masing stasiun televisi.
2. Pengambilan gambar, pencahayaan dan *editing* pada Berpacu Dalam Melodi Metro Tv dan TVRI tidak mengalami perubahan yang signifikan lain halnya pada Berpacu Dalam Melodi NET TV yang terjadinya perubahan dan perbedaan
3. Karakter pada Berpacu Dalam Melodi Metro TV dan TVRI tidak ada perubahan dan perbedaan sama sekali yaitu Koes Hendratmo sebagai host, yang berubah dan jelas berbeda adalah Berpacu Dalam Melodi NET TV yang berganti host menjadi David Bayu.
4. *Editing* pada Berpacu Dalam Melodi tetap menggunakan teknik *live on tape* dan tranisi *cut to cut* dan *dissolve*.
5. Pencahayaan yang disajikan di setiap stasiun juga berbeda, seperti yang disajikan oleh Metro TV yang hanya menggunakan *high key* tidak seperti TVRI dan NET TV yang menggunakan *High key* dan *low key*.
6. Plot yang bervariasi di tiap stasiun pun berubah-ubah namun tidak meninggalkan ciri khas pada rangkaian nada dan sekilas wajah.

Hal ini menunjukkan bahwa Barpacu Dalam Melodi berkembang sesuai perkembangan zaman. Berpacu Dalam Melodi juga berubah dikarenakan berbedanya stasiun televisi yang menayangkan Game Show Berpacu Dalam Melodi. Berbedanya stasiun televisi pun di karenakan ciri khas dari stasiun televisi itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993.
- Efendi, Sofian, dan Marsi Singarimbun. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : LP3ES, 1991.
- Fachruddin, Andi. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta : Kencana, 2012.
- Morissan. *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta : Kencana, 2011.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta : Grasindo, 2004.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008.
- Subroto, Darwanto Sastro. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press, 1994.
- Sutisno. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta : PT. Grasindo, 1993.
- Silverblatt, Art, *Genre studies in mass media a handbook*. Amonk, New York : M.E. Sharpe, Inc, 2007.
- Wibowo, Fred. *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta : Gramedia, 1997.

DAFTAR SUMBER RUJUKAN

Anggraeni, Julia Reshinta. “Analisis Genre Program Quis Show Bulan November Tahun 2013 Pada Stasiun Televisi Swasta Indonesia”. Skripsi Sarjana Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2014.

Ivana, Maryati. “Repacking Kuis Family 100 Menjadi Kuis Super Family (Studi Komparasi Program Kuis Family 100 Dengan Kuis Super Family)”. Skripsi Sarjana Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2012.

Rahmawati, Handini. “Studi Komparasi *Variety Show* DAHSYAT RCTI dan INBOX SCTV Ditinjau Dari Format Penyajiannya (periode maret 2013)”. Skripsi Sarjana Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2014.

DAFTAR SUMBER ONLINE

www.Netmedia.com diakses pada 24 April 2017.

www.metrotvnews.com diakses pada 27 April 2017.

www.tvri.co.id diakses pada 27 April 2017.

**ANALISIS FORMAT PENYAJIAN PADA PROGRAM *GAME SHOW*
“BERPACU DALAM MELODI” DI TIGA STASIUN TELEVISI
(METRO TV, TVRI, NET TV)**

JURNAL TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017