

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap sembilan episode Baper (Banyak Permainan) pada periode 2015 sampai dengan 2017 dan wawancara yang dilakukan dengan tim kreatif Baper dan asisten produser Baper telah didapat hasil untuk menjawab rumusan masalah dan mampu menjadi nilai tambahan untuk menyimpulkan hasil penelitian yang dilakukan.

Program Baper adalah program yang masuk dalam kategori *games show* yang dibuat berbeda dengan tren baru, karena Baper merupakan program asli dari RCTI bukan hasil adaptasi atau *franchise*. Format program adalah memasukkan *games show* komedi dengan 5 segmen dan *games* yang berbeda-beda. Komedi yang dihadirkan bisa dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke hal lucu, tingkah pemain yang salah menyebutkan jawaban, dan lawakan. Permainan ini memiliki *ending* yang membuat semua pemain dan penonton terhibur. Penghargaan untuk pemain yang menang akan mendapatkan medali dan yang kalah akan mendapatkan hukuman. Hukuman bukan dalam bentuk yang sadis atau membuat pemain jera, tetapi hukuman dibuat dalam bentuk menghibur. Sedangkan pemain yang hadir bisa dari kalangan mana saja seperti artis, penyanyi, komedian, mahasiswa, dan anak SMA.

Pada tahun tayang 2015 hingga 2017, program Baper telah mengalami empat kali perubahan *setting*, dalam setahun ada 1-2 kali perubahan kecil maupun perubahan besar. Berdasarkan analisis, perubahan dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut ini :

1. Pematangan konsep artistik,
2. Penambahan permainan
3. Perkembangan tren
4. Menciptakan *ambience*
5. Menampilkan *look* yang *fresh*

Sebagai program yang bukan dari hasil adaptasi melainkan lahir dari awal dengan hasil pemikiran dan kreatifitas tim. Setiap penataan tata artistiknya pasti masih banyak mengalami kekurangan dan akan terus membuat perubahan. Di awal kemunculan program Baper masih menggunakan konsep dekoratif geometris dan semakin bertambahnya usia program ini mulai menggunakan konsep *pop art* yang sesuai dengan format, konten dan ciri khasnya. Konsep *pop art* cocok untuk program yang ceria, menghibur dan berjiwa muda.

Faktor kedua dikarenakan penambahan permainan. Seperti *tagline* program ini “Banyak Permainan, Banyak Persaingan, tapi Jangan Bawa Perasaan” Jadi dari *tagline* itu tidak menargetkan berapa jumlah permainan. Permainan akan terus bertambah seiring waktu dengan melihat tren permainan apa yang lagi hits di masanya. Permainan yang bertambah akan menyesuaikan dengan properti yang dibuatnya. Properti permainan kadang menyesuaikan dengan konsep *setting* dan terkadang memiliki konsepnya sendiri.

Faktor ketiga dipengaruhi perkembangan tren. Instruksi dari manajer yang dasarnya adalah orang Korea yang memberikan arahan untuk mengikuti perkembangan tren dari program acara yang ada di Korea. Program-program di korea umumnya berani untuk memainkan warna. Terinspirasi dari sana tapi tidak mutlak mengikuti Korea banget.

Faktor keempat untuk menciptakan *ambience*. Karena panggung yang terlalu luas saat awal program ini tayang sehingga area permainan diubah menjadi lebih kecil agar mampu menciptakan *ambience* antara pemain dan penonton untuk lebih dekat.

Faktor kelima untuk menampilkan *look* yang *fresh*. Perubahan dan penambahan warna pada artistik memberikan tampilan yang lebih *fresh* karena adanya warna-warna yang baru dan lebih kontras. Jadi panggung terkesan lebih hidup dan tidak monoton.

Selain itu program Baper menciptakan berbagai ikon atau identitas yang membuat penonton teringat selalu akan ciri khas dari program Baper. Ikon yang ada diantaranya Denny Cagur sebagai pembawa acara tetap, maskot

Baperman dan Baperboy yang menghibur dengan tingkah lucunya dan tugasnya dalam membantu menjalankan permainan, Bara dan Perry karakter animasi yang hadir untuk memandu pemain menari dalam permainan JONI (Joget Animasi) dan tagline program “Banyak Permainan, Banyak Persaingan, tapi Jangan Bawa Perasaan”.

Dalam membuat suatu program baru penting untuk menciptakan konsep yang matang dengan ciri khas yang mudah diingat oleh penonton. Nama program hingga logo harus dapat mencerminkan program yang akan disajikan. Sasaran pemirsa juga harus jelas untuk segmentasi penonton di usia berapa. Melakukan perubahan di setiap periode tertentu agar dapat bersaing dan menjadi cerminan program lain.

B. Saran

Berdasarkan penelitian saran kepada pihak Baper (Banyak Permainan) RCTI adalah untuk mempertahankan program ini agar terus tayang di saat *weekend*. Karena belum ada program *games show* komedi yang benar-benar menghibur dan memiliki beragam permainan yang bisa menginspirasi penonton untuk ikut bermain dan menjawab pertanyaan. Permainan memiliki sisi positif untuk penonton bahwa penting adanya kerja sama tim dan permainan juga mengandalkan gerak tubuh. Di era sekarang banyak orang jarang menggerakkan tubuh mereka untuk bermain dan lebih banyak bermain dengan *gadget*.

Proses perubahan dan perkembangan artistik diharapkan untuk tetap berlangsung. Agar tercipta suasana baru, tren yang bisa menginspirasi program lain dan untuk menyesuaikan dengan penambahan permainan-permainan baru.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Darwanto. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra, 2010.
- Efendi, Sofian. *Unsur-Unsur Penelitian Survei*. Jakarta : LP3ES, 1989.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 1988.
- JB, Wahyudi. *Media Komunikasi Massa Televisi*. Bandung : Penerbit Alumni, 1986.
- Latief, Rusman dan Yusiatie Utud. *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Mabruri KN, Anton. *Manajemen Produksi Program Acara TV Format Acara Non Drama, News, & Sport*. Jakarta: PT.Grasindo, 2013.
- Millerson, Gerald & Jim Owens. *Television Production 14th Edition*. Burlington, MA : Focal Press, 2009.
- Millerson, Gerald & Jim Owens. *Video Production Handbook*. Burlington, MA : Focal Press, 2008.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007.
- Morisan. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi* . Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Nazir, M. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Nugroho, Sarwo. *Manajemen Warna dan Desain*. Jakarta : Andi Publisher, 2015.
- Paningkiran, Halim. *Make-up Karakter Untuk Televisi dan Film*. Jakarta : PT. Gramedia, 2013.
- Sastro Subroto, Darwanto. *Produksi Acara Televisi*. Jakarta : Duta Wacana University Press, 1994.
- Sem Cornelyus, dkk. *Seni Budaya*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.

- Setyobudi, Ciptono. *Teknologi Broadcasting TV*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006.
- Sipperley, Keli. *A Look at Pop Art*. Minnesota: Rourke Educational Media, 2013.
- Subagiyo, Heru dan Nugroho Hari Sulistyio. *Dasar Artistik 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sunaryo. *Kamus Istilah Penyiaran Digital*. Jakarta: Broadcastmagz Publisher, 2013.
- Suprpto, Tommy. *Pengantar Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Media pressindo, 2006.
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Kanisius, 2002.
- Susantono, Nurul.P. *Produksi Drama Musikal dari Ide ke Panggung*. Jakarta: PT. Gramedia, 2016.
- Sri Witari, Ni Nyoman dan I Gusti Nyoman Widnyana. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014.
- Wibowo. *Managing Change, Pengantar Manajemen Perubahan*. Bandung : Alfabeta, 2008.
- Winardi, J. *Manajemen Perubahan (Management of Change)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2005.
- Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT. Gramedia, 1996.

PUSTAKA ONLINE

- Akun *Official* Program Baper RCTI <http://twitter.com/BAPERrecti> (Diakses 24 Oktober 2017, 17.30 WIB)
- Panasonic Gobel Awards 2017* <http://panasonicgobelawards.com/Winners> (Diakses pada 20 Januari 2018, 15:00 WIB)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Baper> (Diakses 30 Oktober 2017, 18.40 WIB)

<https://www.viva.co.id/siapa/read/573-denny-cagur> (Diakses 19 April 2018, 02.15 WIB)

<https://www.antvklik.com/entertainment/profil-anwar-sanjaya> (Diakses 19 April 2018, 02.38 WIB)

https://id.wikipedia.org/wiki/Mumuk_Gomez (Diakses 19 April 2018, 02.50 WIB)

<http://www.chrysanthos.com/discordant-color-scheme/> (Diakses 10 Desember 2018, 02.00 WIB)

SUMBER ONLINE

<http://instagram.com/dennycagur> (Diakses 19 April 2018, 02.15 WIB)

http://instagram.com/anwar_bab (Diakses 19 April 2018, 02.38 WIB)

<http://instagram.com/mumukgomez> (Diakses 19 April 2018, 02.50 WIB)

https://www.youtube.com/channel/UCeM5Nksgv9_FXTuZ8jkPJPg (Diakses 03 Oktober 2017, 08.55 WIB)

<http://theaudacityofcolor.com/2012/04/02/distorted-spaces> (Diakses 12 Agustus 2018, 23.10 WIB)

<http://id.pinterest.com/rhks586/streamline-moderne-terrace-screen-wall/> (Diakses 12 Agustus 2018, 23.35 WIB)

<https://www.apartmenttherapy.com/a-brief-history-of-memphis-the-design-group-that-defined-the-look-of-the-80s-226747?crlt.pid=camp.h8u2RQCB96Tq> (Diakses 12 Agustus 2018, 23.49 WIB)

<http://dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-warna-intermediate/22836> (Diakses 23 Agustus 2018, 18.18 WIB)

<http://tigercolor.com> (Diakses 24 Agustus 2018, 19.14 WIB)