

JURNAL TUGAS AKHIR

**ANALISIS PERUBAHAN KONSEP TATA ARTISTIK PROGRAM *GAMES SHOW*
“BAPER (BANYAK PERMAINAN)” RCTI PERIODE 2015 SAMPAI DENGAN 2017**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Anisa Riska Juwita

NIM : 1410047432

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

2018

ANALISIS PERUBAHAN KONSEP TATA ARTISTIK PROGRAM *GAMES SHOW* “BAPER (BANYAK PERMAINAN)” RCTI PERIODE 2015 SAMPAI DENGAN 2017

Anisa Riska Juwita

Program Studi Film dan Televisi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
anisa.riska.juwita@gmail.com

ABSTRAK

Program “Baper (Banyak Permainan)” yang diproduksi oleh stasiun RCTI pernah menjadi pemenang pada ajang penghargaan *Panasonic Gobel Awards* 2017 untuk kategori Program Kuis & *Game Show* Terfavorit. Program ini memiliki keunggulan mampu menciptakan tren baru dengan menyajikan berbagai macam permainan dipadukan dengan komedi yang menghibur. Selain itu hal paling menarik adalah perubahan artistiknya yang terasa cepat, dalam kurun waktu dua tahun telah melakukan perubahan *setting* hingga empat kali yang mempengaruhi perubahan unsur-unsur artistik lainnya. Ketertarikan dari penelitian yang berjudul “Analisis Perubahan Konsep Tata Artistik Program *Games Show* Baper (Banyak Permainan) RCTI Periode 2015 Sampai Dengan 2017” bertujuan untuk mencari tahu perubahan dari setiap unsur-unsur artistik dan alasan terjadinya perubahan konsep tata artistik.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, yaitu menganalisis dan mendeskripsikan dengan menggunakan data-data pendukung yang telah dikumpulkan dari hasil pengamatan, wawancara dan teorisasi, kemudian memberikan pemaparan secara detail untuk dibuat sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis, kesimpulan dari perubahan konsep tata artistik berkaitan dengan perkembangan. Perkembangan dilakukan untuk mewujudkan konsep yang matang dan menciptakan *image* dari program yang membuat penonton teringat selalu akan ciri khas dari program Baper.

Kata kunci : *Games Show*, Program Baper, Tata Artistik, Perubahan

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat membuat dunia terasa makin kecil dan transparan serta makin terasa cepat berubah. Media informasi TV merupakan media yang sangat efektif karena kandungan informasi yang ada dalam TV – gambar/visual- jauh lebih besar dari pada media lainnya seperti media cetak dan radio. Berbagai macam program acara dikemas dalam berbagai bentuk diantaranya: film, dokumenter, sinetron, *reality show*, *variety show*, *talk show*, komedi situasi (*sitcom*), *games show*, dan lain-lain yang tentunya menghibur, menginformasikan, mendidik serta unik dan menarik.

Dari beberapa program di atas, program *games show* merupakan salah satu jenis program yang menghibur dan terkadang membuat penontonnya untuk ikut berpikir dalam beberapa permainan. *Games show* adalah format program yang disajikan dalam bentuk permainan atau perlombaan yang diikuti perorangan atau kelompok. Format *games show* dan kuis sering digabungkan menjadi satu dalam program siaran, di mana materi acaranya ada jenis pertanyaan dan perlombaan (Latief 2015,10).

Program Baper (Banyak Permainan) adalah salah satu program *games show* di stasiun RCTI yang telah tayang dari 22

November 2015 hingga 10 September 2017. Terhitung telah hampir 2 tahun program Baper telah tayang dimulai dari pertama kali penayangannya. Sampai saat ini tidak banyak program *games show* yang dapat mempertahankan eksistensinya hingga waktu yang cukup lama. Sejak awal kemunculannya pada November 2015 hingga September 2017, program *games show* ini tetap mempertahankan unsur komedi yang selalu ada dalam setiap permainannya dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan, tingkah laku, serta ekspresi yang lucu dan menghibur. Kepiawaian Denny Cagur dalam membawakan acara telah menjadi ciri program BAPER yang dikenal oleh khalayak umum. Selain Denny Cagur dalam program ini terdapat pemain tetap yang selalu ada di setiap episodenya yakni Anwar Sanjaya Pigano dan Mumuk Gomez.

Program yang tayang setiap hari Sabtu dan Minggu ini pernah menjadi pemenang pada ajang penghargaan *Panasonic Gobel Awards 2017* untuk kategori Program Kuis & Game Show Terfavorit (sumber: <http://panasonicgobelawards.com/Winners>, diakses pada 20 Januari 2018 15:00 WIB). Program Baper ini menjadi berbeda dengan program *Games Show* lainnya karena permainannya yang sangat bervariasi diantaranya BUNYI

TEMLAK (Bule Bernyanyi Tim Menebak), GUNTING (Gunakan Insting), JONI (Joged Animasi), KIRI (Kotak Misteri), PIYAMA (Pilih Yang Sama), Satu Hati, SALTING (Salah ditarik Sling), RANGGA (Rangkai Gaya), RANGKA (Rangkai Kata), RATA (Rantai Kata), RENDA (Rantai Benda), TEBANG (Tebak Bayangan), TEBU (Tebak Lagu), TEGA (Tebak Gaya), TEKAT (Tebak Kata), TELEGRAM (Tebak Lewat Gambar), TENSI (Tebak Animasi), TERASI (Tebak Yang Serasi). Tetapi tidak semua permainan di sajikan dalam program ini, setiap episode hanya terdapat 5 jenis permainan sesuai dengan jumlah segmennya. Jadi satu segmen hanya terdapat satu permainan.

Selain itu kesuksesan program Baper juga dibarengi dengan perubahan tata artistik yang menjadi salah satu unsur penting sebagai pendukung sebuah program dan sebagai penguat latar belakang atau *setting* yang dapat menggambarkan suasana yang ingin ditampilkan. Berbeda dengan program *games show* atau kuis lainnya seperti program Sasuke Ninja Warrior Indonesia 2015-2017 hanya melakukan dua kali perubahan artistik, program Hexagon War 2016-2017 tidak ada perubahan artistik dan program Berpacu Dalam Melodi Musim V 2017 tidak melakukan

perubahan artistik. Program Baper yang menginjak usia kedua telah mengalami empat kali perubahan *setting*, properti dan elemen artistik lainnya secara berkala dan periodik. Perubahan demi perubahan tersebut berlangsung cepat dan menyeluruh pada elemen tata artistik.

Tata artistik adalah unsur pendukung penting dalam program Baper (Banyak Permainan). Hal tersebut dapat dilihat dari pergantian dan perubahan tata artistik yang sering terjadi. Perubahan tata artistik tersebut adalah daya tarik dan objek pemahaman awal penonton terhadap suatu program. Dengan melihat penayangannya hal yang pertama kali menarik perhatian yakni konsep tata artistiknya yang dibangun dengan ceria dan penuh warna. Ditambah beberapa properti, grafis yang digunakan dalam setiap permainannya dan kostum serta riasan pada tokoh yang memperkuat karakter dalam permainan, menjadikan *games show* ini seru, menantang dan penuh dengan candaan yang menghibur. Maka dilihat dari elemen-elemen artistiknya yang saling berkesinambungan dan memberikan keselarasan, menjadikan program ini menarik dan layak untuk diteliti.

Tata artistik yang disajikan pada program Baper hingga saat ini adalah alasan utama mengapa objek tersebut menarik untuk dijadikan objek penelitian.

Perubahan konsep tata artistik secara berkala dihadirkan dalam program menjadi minat utama penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan unsur-unsur artistik, alasan terjadinya perubahan tata artistik dan mengetahui konsep tata artistik yang digunakan pada program Baper RCTI. Adapun cara pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yakni pengambilan sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto 2013,183). Sampel berjumlah 9 episode diambil dari populasi yang berjumlah 159 episode.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh objek penelitian, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007:6).

Tata artistik berperan besar dalam mengomunikasikan kepada penonton apa yang sedang mereka masuki, serta bagaimana suasana dan budayanya.

Menurut Susantono (2016:50) artistik yang baik mempertimbangkan tiga aspek yaitu:

- 1.) Simbolisme adalah penggunaan kombinasi bentuk dan/atau warna tertentu untuk menimbulkan makna, identitas, atau *style* tertentu.
- 2.) Fungsional adalah sisi kegunaan, keamanan, dan efisiensi teknis dari artefak-artefak yang terlibat penyampaian cerita.
- 3.) Estetika adalah tentang bagaimana artefak tersebut menimbulkan kesan atau rasa kepada penonton.

Unsur-unsur tata artistik disini menurut Darwanto (2011:288) terbagi menjadi enam elemen diantaranya: (1) Tata dekorasi, (2) Properti, (3) Tata rias, (4) Tata busana, (5) Grafis, (6) Ilustrasi musik. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan meneliti konsep tata artistik program “BAPER (Banyak Permainan)” yang berfokus pada lima elemen tata artistik diantaranya tata dekorasi (*setting*), properti, tata rias, tata busana dan grafis.

PEMBAHASAN

A. Konsep Artistik Tahun 2015

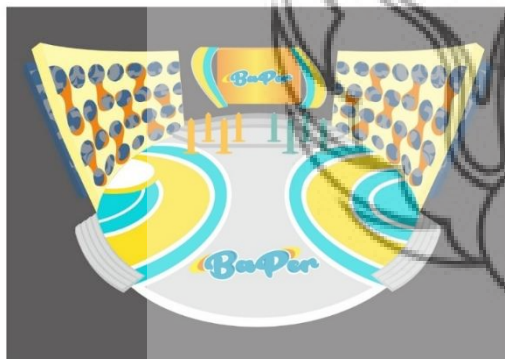
Konsep yang ingin diusung adalah dekoratif geometris dengan banyak pola, motif dan bentuk-bentuk seperti lingkaran, persegi dan lengkungan yang

membangkitkan perasaan keindahan dalam diri penonton.



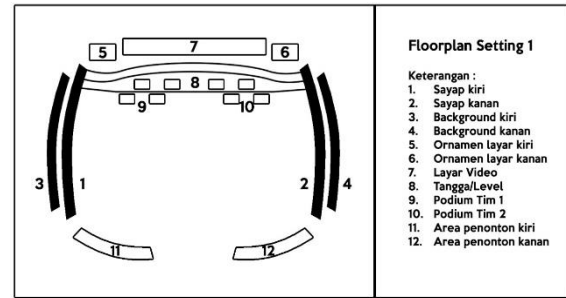
Gambar 1.1 Setting Pertama Tahun 2015

Konsep yang ingin diusung adalah dekoratif geometris dengan banyak pola, motif dan bentuk-bentuk seperti lingkaran, persegi dan lengkungan yang membangkitkan perasaan keindahan dalam diri penonton.



Gambar 1.2 Panggung Tahun 2015

Pola atau bentuk pada panggung tersusun rapi dengan teknik pengulangan sehingga tercipta suatu harmoni. Karena penempatannya mementingkan keteraturan dan kerapian, maka komposisi pada setting ini menggunakan komposisi simetris.



Gambar 1.3 Floorplan Setting Tahun 2015

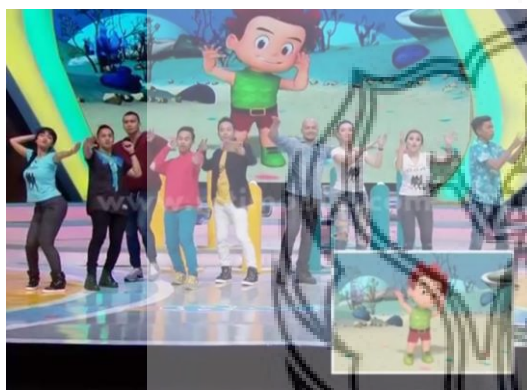
Keseimbangan komposisi objek dekorasi merupakan salah satu bagian dari *setting* dengan mempertimbangkan area peletakkannya. Pada *setting* 2015 ini menggunakan keseimbangan dengan mempertimbangkan area depan dan belakang. Keseimbangan dibuat dengan menempatkan objek yang ada di depan selalu lebih rendah atau sedikit jumlahnya dibanding objek yang di belakang.

Ukuran panggung yang digunakan yakni panjang ± 14 meter, lebar ± 10 meter dan tinggi ± 8 m. Ukuran ini terbilang sangat luas untuk program *games show*, karena rencananya dalam konten akan digunakan untuk *physically games* (permainan dengan kekuatan fisik).

Logo Baper menggunakan warna dominan biru, kuning dan jingga yang merupakan skema warna dari split komplementer. Sedangkan untuk panggung menggunakan tiga warna dominan yakni biru, kuning dan abu-abu yang disebut juga dengan skema warna *discordant*. *Discordant* adalah warna yang secara visual mengganggu atau bisa

dikatakan berbenturan. Warna yang secara luas dipisahkan pada roda warna (tetapi tidak komplementer atau triadic). Warna diskordan berfungsi untuk menarik perhatian.

Properti dalam program *games show* ini berfungsi untuk menunjang permainan dan menambah keceriaan dengan properti yang warna-warni dan berbentuk lucu-lucu. Setiap episode terdapat 5 permainan tetapi tidak semua permainan menggunakan properti.



Gambar 1.4 Games JONI

Di *games JONI* (Joged Animasi) ini pembawa acara dan pemain berdiri sejajar di tengah panggung menghadap ke arah penonton sambil mengikuti gerakan joget yang ada di video animasi dengan durasi ± 47 detik. Dalam episode ini video yang ditampilkan berasal dari cuplikan kartun KIKO, suatu program animasi yang ada di RCTI. Video tersebut di iringi dengan lagu dangdut berjudul Sambalado yang dinyanyikan oleh Ayu Tingting dan koreografi yang sesuai dengan lirik lagunya.



Gambar 1.5 Games TEGA

Di *games TEGA* (Tebak Gaya) ini tim yang mendapatkan giliran untuk bermain, anggotanya menempati ruangan satu persatu. Anggota yang berada di depan akan membaca dan memperagakan suatu kata, kalimat atau peribahasa yang di berikan oleh pembawa acara kepada anggota timnya yang lain secara estafet. Anggota tim yang berada di urutan terakhir akan menjawab kata apa yang diperagakan tersebut. Jika dapat menebak dengan benar maka tim akan mendapatkan poin.



Gambar 1.6 Games Properti TEGA

Properti yang digunakan berupa *backdrop* yang terbuat dari papan *plywood* dan di cat serta di tempel logo

Baper, dipasang ke tiang penyangga agar dapat berdiri kokoh lalu diberi tirai warna oranye untuk memberikan sekat antar ruangan. Ukuran properti ini tinggi ± 2 meter, panjang ± 4 meter dan dipasang pengait untuk menggantung *headset*. *Headset* berbentuk telinga binatang yang digantung tersebut digunakan untuk permainan lainnya, tidak digunakan untuk permainan ini.

B. Konsep Artistik Awal Tahun 2016



Gambar 1.7 Setting Kedua Awal 2016

Setting pada awal tahun 2016 ini mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi di karenakan ada perubahan konten dan *games* jadi tidak memerlukan area panggung yang terlalu luas. Area yang luas sebelumnya di dasari adanya *physically games* (permainan secara fisik) tetapi ternyata itu tidak jadi dilaksanakan maka *setting* mengalami penyesuaian. Alasan lainnya juga karena *ambience* antara pemain dan penonton yang kurang dekat, serta tuntutan yang mengharuskan untuk pindah studio.

Setting yang kedua ini memiliki konsep dekoratif geometris dan perpaduan warna yang sama dengan *setting* yang pertama. Hal yang berubah dari *setting* ini terdapat pada ukuran panggung, *background* dan sayap kanan kiri.



Gambar 1.8 Panggung Awal Tahun 2016

Ukuran panggung yang digunakan yakni panjang ± 12 meter, lebar ± 8 meter dan tinggi ± 7 m. Ukuran ini telah disesuaikan dengan kebutuhan konten dan permainan. *Backgroundnya* menggunakan pola tribal yakni motif etnik dengan nuansa tradisional yang pernah terkenal pada masanya, kebanyakan pola tribal ini di padukan dalam busana (Tim Bentang Belia 2013, 120). Pola tribal menggunakan bangun geometris yang beragam tidak hanya lengkung dan lingkaran. Selain itu pola ini dapat memberi kesan keanekaragaman, adanya perpaduan gaya *modern* dan tradisional.



Gambar 1.9 Games RANGKA

Di *games RANGKA* (Rangkai Kata) ini tim yang bermain akan berdiri di belakang sebuah *backdrop* yang terdapat lubang di muka, mereka akan diberikan sebuah kata kemudian meneriakkan suku kata tersebut secara bersamaan. Tim lawan akan menebak kata yang di maksud. Jika benar akan mendapatkan poin begitu juga sebaliknya.

Dalam *games* ini menggunakan properti papan penunjuk kata dan dua buah *backdrop* bergambar binatang yang diletakkan di kanan dan kiri. Papan digunakan untuk menunjukkan suku kata yang akan disebutkan oleh tim yang bermain. *Backdrop* sebelah kanan bergambar monyet, kera, panda dan beruang. Sedangkan *backdrop* sebelah kiri bergambar zebra, anjing, kelinci, dan serigala. Backdrop berukuran tinggi ± 2 meter dan panjang $\pm 2,5$ meter yang dibuat dengan bahan *plywood* ditempel dengan cetakan gambar binatang dan diberi lubang di muka masing-masing binatang tersebut. Kanan kiri backdrop

diberi kayu penyangga berbentuk segitiga agar *backdrop* dapat berdiri kokoh.



Gambar 1.10 Properti Tim yang Menang

Sesuai pada konten program Baper yang berbeda dengan program *games show* lainnya, jika program lain mendapatkan hadiah uang maka di Baper tim yang menang akan mendapatkan hadiah medali. Karena dalam program ini tidak ada tuntutan untuk memberikan uang, jadi acaranya memang untuk seru-seruan dan menghibur. Medali berbentuk lingkaran berwarna emas yang ditengahnya terdapat logo Baper dan tali berwarna biru putih untuk menggantungkan medali di leher.



Gambar 1.11 Properti Tim yang Kalah

Properti untuk tim yang kalah yaitu kotak hukuman. Jadi salah satu anggota tim yang kalah dan menjadi pembuat masalah harus dihukum masuk ke dalam kotak. Pemain itu harus memerankan suatu karakter tertentu dengan memakai kostum dan riasan. Setelah itu pemain keluar dari kotak dan menghibur anggota tim yang lain.

C. Konsep Artistik Pertengahan 2016

Setting pada pertengahan 2016 ini mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi di karenakan pematangan konsep artistik dan membuat tampilannya lebih *fresh*. Selain itu juga arahan untuk membuat *setting* lebih berwarna, cerah dan sedikit demi sedikit mulai mengikuti gaya *pop art*. Karena di 2016 tren ini sedang banyak digunakan oleh program-program acara yang ada di Korea.



Gambar 1.12 *Setting* Ketiga Pertengahan 2016

Konsep atau gaya artistik yang digunakan yaitu *Pop Art*. Unsur-unsur yang menjadikan *setting* ini bergaya *pop art* adalah adanya motif polkadot atau

geometris, warna yang mencolok, kontras, dan gambar ledakan di belakang logo seperti yang ada di komik atau iklan. Ukuran panggung yang digunakan panjang ± 12 meter, lebar ± 8 meter dan tinggi ± 7 m.



Gambar 1.13 Panggung Pertengahan 2016

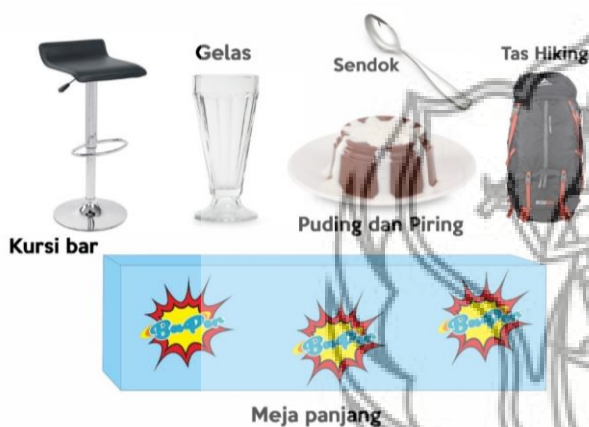
Dari segi warna yang sangat menarik perhatian ada lima warna dominan yakni merah, biru, kuning, ungu, dan abu-abu. Kelima warna ini merupakan skema warna diskordan. Sedangkan logo menggunakan warna dominan merah, kuning dan biru yang merupakan warna *triadic primer*.



Gambar 1.14 *Games GUNTING*

Gunting adalah permainan menebak sesuatu. Setiap tim akan mendapatkan properti atau makanan yang sudah

dipersiapkan. Dari 4 benda ada 1 yang berbeda. Tugas tim lawan adalah menebak siapa mendapatkan benda yang berbeda. Misalnya di tim Mumuk telah tersedia puding, 3 puding dengan rasa asin dan 1 puding dengan rasa manis. Tim lawan harus menebak puding siapa yang mempunyai rasa manis. Sedangkan di tim Anwar telah tersedia tas ransel di depan setiap anggota. Tim lawan harus menebak tas siapakah yang ringan.



Gambar 1.15 Properti Games GUNTING

Properti yang digunakan yaitu meja panjang, kursi bar, gelas, puding, piring, sendok, dan tas *hiking*. Meja merupakan hasil modifikasi yang dibuat dengan bahan *plywood*, dicat warna biru dan di tempel dengan stiker logo Baper. Ukuran meja yaitu panjang ± 2 meter, lebar ± 50 cm, dan tinggi ± 80 cm. Sedangkan properti lainnya untuk mendukung permainan dan soal tebakkan.



Gambar 1.16 Games TEBANG

Dalam permainan ini masing-masing tim harus membagi tugas menjadi 2 orang penebak dan 2 orang peraga. Tim penebak bertugas memperhatikan gerakan apa yang akan diberikan oleh tim peraga. Waktu yang diberikan 3 menit dan tim penebak harus menebak sebanyak-banyaknya. Petunjuk akan diberikan oleh pembawa acara bila tim penebak mengalami kesulitan. Tim yang paling banyak menjawab dengan benar yang akan menjadi pemenang di permainan ini.



Gambar 1.17 Properti Games TEBANG

Properti yang digunakan yaitu layar/kain putih dan benda-benda sebagai penunjang tebakkan diantaranya balon,

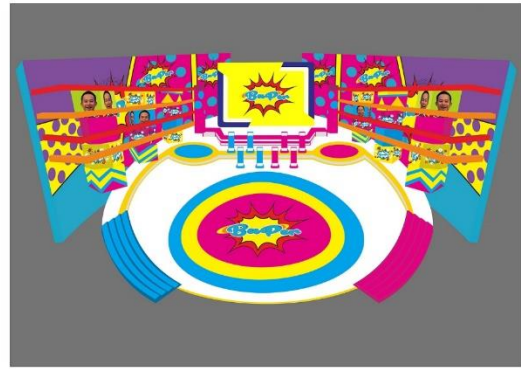
bola, topi, bantal, pedang dan lain-lain yang bisa digunakan oleh tim peraga. Layar putih digunakan untuk menampilkan bayangan dari tim peraga yang telah disorot oleh cahaya dari belakang. Layar tersebut berukuran $\pm 2,5$ meter.

D. Konsep Artistik Tahun 2017



Gambar 1.18 Setting Keempat Tahun 2017

Tahun 2017 Baper mengalami perubahan *setting* lagi. Perubahan di dasarkan atas perintah dari manajer program untuk mematangkan konsep ke gaya *pop art*. Manajer yang berasal dari Korea mengarahkan untuk mengikuti tren program acara di Korea yang berani memainkan warna dan akhirnya diterapkan pada *setting* ini. *Setting* ini tetap mempertahankan *ambience* ke penonton di depan jadi panggung tidak terkesan luas, yang membuatnya tampak luas karena objek-objek seperti foto, logo dan kotak-kotak yang tampak berdimensi.



Gambar 1.19 Panggung Tahun 2017

Konsep atau gaya artistik yang digunakan yaitu *Pop Art*. Unsur-unsur yang menjadikan *setting* ini bergaya *pop art* adalah adanya motif polkadot, garis zigzag, geometris, warna yang mencolok, kontras, dan gambar ledakan di belakang logo seperti yang ada di komik atau iklan. Ukuran panggung yang digunakan panjang ± 12 meter, lebar ± 8 meter dan tinggi ± 7 m.



Gambar 1.20 Games PIYAMA

PIYAMA adalah permainan yang mengandalkan kekompakan dalam tim. Denny Cagur akan menceritakan suatu adegan, setiap pemain harus membayangkan berada di adegan itu dan nanti Denny Cagur akan memerintahkan untuk mengambil barang sesuai dengan

adegan. Setiap peserta harus mengambil satu benda dari dalam bilik. Setelah itu akan diberikan waktu 3 detik untuk keluar dari bilik dan setiap peserta menunjukkan benda yang ia ambil. Jika barang yang di ambil setiap peserta sama maka tim akan mendapatkan poin.



Gambar 1.21 Properti Games PIYAMA

Properti yang digunakan dalam permainan ini yaitu bilik dan benda-benda yang ada di dalamnya. Bilik terdiri dari 4 buah dengan masing-masing berukuran panjang ± 1 meter, lebar ± 1 meter dan tinggi ± 2 meter. Terbuat dari *plywood* dan dilapisi kain spanduk berwarna-warni serta diberi pintu di depannya.

Benda di dalam bilik selalu berubah setiap episode menyesuaikan dengan adegan yang di ceritakan. Beberapa benda yang ada di dalam di antaranya kain jarik, pelangi, *bus*, matahari, rumah, makanan, foto, candi, ban dan masih banyak lagi. Benda-benda tersebut sebagian besar terbuat dari styrofoam.

E. Perubahan Konsep Tata Artistik

Konsep yang disajikan dalam program Baper (Banyak Permainan)

mengalami perubahan mulai dari menggunakan konsep dekoratif geometris hingga konsep *pop art*. Dekoratif digunakan pada awal penayangan November 2015 hingga pertengahan tahun 2016. Di tahun tersebut terjadi dua kali perubahan *setting* panggung yang terdapat pada *background* dan sayap panggung. Konsep dekoratif digunakan karena program masih mencari jati dirinya dan belum menemukan konsep yang ideal mencari khaskan program tersebut. Ciri-ciri dari konsep ini yaitu pola-pola desain panggung yang digunakan berupa gambar bangun seperti lingkaran, segitiga, persegi dan sebagainya. Warna yang digunakan tidak begitu kontras lebih terkesan tenang dan sederhana.

Selanjutnya konsep *pop art* digunakan mulai dari pertengahan tahun 2016 hingga September 2017. Di tahun tersebut terjadi dua kali perubahan *setting* panggung untuk mematangkan konsep *pop art*. Konsep ini digunakan karena arahan dari manajer dan mengikuti tren program televisi Korea. Ciri-ciri dari konsep *pop art* ini berani memainkan warna-warna yang kontras, menggunakan *pattern geometric*, efek-efek ledakan seperti yang ada dalam komik, dan terdapat gambar karikatur. *Pop Art* ideal dengan program *games*

show karena mencerminkan kesan yang menghibur, ceria dan penuh semangat.

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 mentargetkan 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.

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 PUSTAKA

- 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 Sulisty. *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.