

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan sebuah budaya tentunya berdampak bagi masyarakat di Indonesia dengan didukungnya perkembangan teknologi maka perkembangan budaya pun terasa berubah secara signifikan. Dalam proses ini pun tidak dipungkiri banyak masyarakat yang merasakan ditambah hadirnya televisi sebagai sarana hiburan yang digemari khalayak. Hadirnya televisi tentunya juga menjadi sebuah persaingan dalam menyuguhkan tayangan yang digemari banyak khalayak. Banyaknya stasiun televisi di Indonesia berlomba-lomba dalam menyuguhkan konten yang menarik. Terbukti dari beberapa survey yang dilakukan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) angka yang dihasilkan beragam dari stasiun televisi satu dan lainnya.

Salah satu wujud hadirnya tayangan televisi ditengah-tengah masyarakat yakni hadirnya drama berseri yang dikenal dengan istilah sinetron. Dalam hal ini yang dibahas adalah sinetron religi yang diproduksi oleh MNC TV dengan judul “Jenazah Mandor Mati Terkubur Cor-coran dan Tertimpa Meteor”. Sinetron juga merupakan bentuk karya berupa audio visual yang tentunya masih ada kaitannya dengan desain komunikasi visual. Yang dimana sinetron juga mempunyai 2 elemen yang terkait dengan desain komunikasi visual yakni audio dan visual dimana dalam elemen visual sangat menentukan tujuan komunikasi yang akan disampaikan pada khalayak.

Maka dari itu dengan hadirnya elemen visual dalam sebuah tayangan sinetron dapat membantu dalam proses analisis. Wacana yang hadir dalam sinetron bentuk yang berbeda-beda dan bisa dipahami dengan adanya simbol yang ditampilkan. Simbol yang dimaksud yakni hal-hal yang ingin disampaikan dalam sebuah tayangan sinetron. Misalnya, dalam setiap adegan yang menampilkan sebuah objek yang dapat dipahami tokonya, pesan yang akan disampaikan dan kesan yang ditimbulkan. Dan juga memperhatikan

komposisi di dalamnya seperti, tata letak kamera, pergerakan objek, tokoh yang nantinya akan memudahkan dalam proses memahami sebuah wacana.

Perlu digaris bawahi dalam fenomena tayangan sinetron religi ini tentu saja terdapat pihak-pihak yang diuntungkan, dengan menyebar luasnya sinetron religi tersebut maka semakin menumbuhkan rasa penasaran khalayak dalam mengakses dan menonton tayangan sinetron tersebut melalui *platform digital* yang sudah di sediakan. Produsen mencoba meyakinkan khalayak dengan menyuguhkan sinetron tersebut namun faktanya khalayak sangat memperhatikan bagaimana perubahan visual yang terjadi dan melakukan kritik kepada pihak pembuat sinetron tersebut.

Dari keempat *scene* yang diambil terdapat beberapa perubahan visual terkait dengan sinetron tersebut dan membandingkannya dengan sinetron pendahulunya. Yang pertama yakni terdapat pada *scene* 1 yang menampilkan adegan munculnya tiba-tiba sebuah mobil melaju kencang menuju arah para pelayat yang membawa jenazah lalu selanjutnya para pelayat tersebut melarikan diri menyelamatkan diri masing-masing tanpa berpikir panjang pada jenazah yang dibawa. Dalam adegan tersebut diperlihatkan sekali dalam pembuatannya pihak produser tidak mementingkan nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam pemahaman tersebut juga disandingkan dengan sinetron pendahulunya yakni “Jenazah Dihanyutkan Ke Sungai” yang merupakan tayangan sinetron religi pada tahun 2005. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan dimana pada sinetron tahun 2005 diadaptasi dari majalah hidayah yang merupakan majalah religi yang sangat populer di Indonesia pada era tersebut. Pada akhirnya dalam penelitian ini disimpulkan bahwa dalam membuat sebuah tayangan sinetron religi tidak lagi mementingkan dari segi rasional pemikiran melainkan cerita yang dibuat secara unik dan tidak sesuai dengan pemahaman yang ada dibenak khalayak sehingga menjadikan sinetron religi “Jenazah Mandor Kejam Mati Terkubur Cor-Coran dan Tertimpa Meteor” ini menjadi perbincangan yang berkonotasi negative dari para khalayak yang menonton.

B. Saran

Penelitian ini menggunakan model tiga dimensi analisis wacana kritis Norman Fairclough dan dalam analisisnya tentu diperlukan batasan untuk topik yang dibahas. Tentu dalam analisis yang dilakukan terdapat sisi positif yang bisa dipetik untuk pelajaran hidup. Namun tentu saja dilandasi oleh pengetahuan dan juga pemahaman agar nantinya tidak menjadikan pergesekan dalam realita sosial. Sinetron religi mengajarkan khalayak untuk selalu mengingat kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam setiap tindakan yang akan dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sudibyo. 2004. *Ekonomi Politik Media Penyiaran*. Jogjakarta: LkiS.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 1998. *Metode Penelitian (cetakan ke-4)*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Baker, SJ. 1984. *Filsafat Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Berger Peter dan Luckman, Thomas. 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan Risaiah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Best, John W.. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bloor, Meriel & Thomas Bloor. 2007. *The Practice of Critical Discourse Analysis: an Introduction*. London: Routledge
- Eriyanto, 2011. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKis Group.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Fairclough, Norman. 1995. *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*, New York: Longman Publishing.
- Haryatmoko. 2016. *Critical Discourse Analysis (Analisis Wacana Kritis): Landasan, Teori, Metodologi, dan Penerapan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications, Ltd.
- Jorgensen, Marriane W. & Louise J. Phillips. 2010. *Analisis Wacana Teori dan Metode*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Joseph V. Mascelli, A.S.C. 1987. *Sinematografi*. Jakarta: Yayasan Citra.
- M. Rogers, Everett. 1986. *Communication Technology: The New Media in Society*. New York: The Free Press.
- McLuhan, M. & Q. Fiore. 2001. *The Medium is The Message*. California: Ginko Press.
- McQuail, D. 2005. *Mass Communication Theory 5th Edition*. London: Sage Publications Ltd.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Ramli, T. 2003. *Pendidikan Karakter*. Bandung : Angkasa
- Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tinarbuko Sumbo, 2009, *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jurnal**
- Dian Maharani, Yunita. 2019. *Wacana Lokalitas Dalam Desain Iklan Indoeskrim-Kisah Legenda Nusantara (3')*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Saputra, Pranana Sutiono. 2018. *Analisis Wacana Kritis Iklan Film Pendek Line Versi "Ada Apa dengan Cinta?"*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Yusuf, Aik. 2016. Pengguna Instagram Tembus 600 Juta. <https://tekno.kompas.com/read/2016/12/16/09060027/pengguna.instagram.tembus.600.juta> (diakses: 22 September 2019, pukul 21:16 WIB)

Dermatoto, Argo. 2013. Teori Konstruksi Sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman. <https://argyo.staff.uns.ac.id/2013/04/10/teori-konstruksi-sosial-dari-peter-l-berger-dan-thomas-luckman/> (diakses: 9 September 2019, pukul 12:41 WIB)

Yasin, Muhammad. 2011. Sejarah Sinetron Indonesia. <http://www.penayasin.com/2011/01/sejarah-sinetron-indonesia.html> (diakses: 23 September 2019, pukul 00:53 WIB)

Nilai Komersial dalam Dunia Pertelevisian di Indonesia, dalam <https://www.kompasiana.com/sitifarina8501/5c0fde52c112fe39b41c10ea/nilai-komersial-dalam-dunia-pertelevisian-di-indonesia>, di akses pada 17 Desember 2019