

**ANALISIS *GENRE* PROGRAM *QUIZ SHOW*
BULAN NOVEMBER TAHUN 2013
PADA STASIUN TELEVISI SWASTA NASIONAL
DI INDONESIA**

SKRIPSI

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



**Disusun oleh
JULIA RESHINTA ANGGRAENI
NIM: 1210002232**

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

**ANALISIS *GENRE* PROGRAM *QUIZ SHOW*
BULAN NOVEMBER TAHUN 2013
PADA STASIUN TELEVISI SWASTA NASIONAL
DI INDONESIA**

Oleh : Julia Reshinta Anggraeni

Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email : juresh.tetuko@gmail.com

ABSTRAK

Program acara kuis di Indonesia pada tahun 90an sampai dengan tahun 2000-an mengalami perkembangan yang sangat pesat namun maraknya program acara *variety show* mewarnai sebagian besar stasiun televisi swasta di Indonesia saat ini menjadi sangat sedikit sekali menayangkan program acara kuis. Acara kuis merupakan program acara *edutainment* yaitu gabungan antara edukasi dan hiburan yang dikemas dalam satu program, menyuguhkan tayangan yang mendidik dimana pembawa acara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar pengetahuan umum atau informasi yang terjadi saat ini dan menampilkan bintang tamu artis ibukota maupun “orang biasa” yang beruntung terpilih oleh tim produksi program acara kuis.

Program acara kuis memiliki *genre* tersendiri. Unsur-unsur *genre* pada film dapat dipalikasikan pada program acara kuis di Indonesia. Sampel program acara kuis di Indonesia sebagai objek penelitian dalam penelitian menggunakan metode penarikan sampel tidak acak dan pendekatan metode analisis deskriptif. Mengenai generalisasi *genre* program kuis di televisi, analisis isi melingkupi *plot*, pengambilan gambar, karakter, *editing*, *setting*, dan *iconography*.

Kesimpulan yang diambil pada setiap sampel menggunakan rumus perhitungan prosentase dari total per elemen dari program acara kuis di bagi total keseluruhan dari elemen program acara kuis. Hasil dari hitungan prosentase setiap elemen-elemen yang terdapat pada sampel program acara kuis di Indonesia dapat memberikan kesimpulan adanya persamaan dan perbedaan yang dihasilkan setiap program acara kuis di Indonesia.

Kata kunci : program acara kuis, *genre*, *iconography*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberagaman industri pertelevisian swasta nasional di Indonesia mempengaruhi perkembangan beragamnya bentuk program acara televisi. Secara umum, program acara televisi dibagi menjadi tiga jenis yakni program acara fiksi, program acara non fiksi dan program acara berita. Ketiga jenis program acara tersebut, masing-masing jenis mempunyai bentuk atau format sendiri-sendiri beserta karakteristiknya. Produk dari program acara fiksi sendiri antara lain terdiri dari film serial, film televisi (FTV), film pendidikan, film dokumenter dan drama televisi. Program acara non fiksi menggarap *variety show*, kuis, *talkshow*, *reality show*, musik dan lawak, sedangkan untuk program acara berita terdiri dari paket berita, dialog, diskusi, investigasi dan feature.

Program acara kuis yang tercatat dalam sejarah pertelevisian di Indonesia seperti acara kuis yang dibuat oleh Ani Sumadi yaitu *Silent Quiz* pada tahun 1969 yang ditayangkan di stasiun televisi TVRI, menjadi catatan sejarah acara kuis pertama di Indonesia. Kuis yang memakai *acting* atau gerak untuk menebak, sempat ditiru oleh acara kuis yang ditayangkan di stasiun televisi swasta nasional di Indonesia RCTI dan SCTV pada tahun 1991-1992 yaitu *Win, Lose, or Draw*. Pada tahun 1992, Ferrasta Soebardi atau lebih dikenal dengan nama Pepeng merupakan *host* program acara telekuis pertama di Indonesia yaitu Telekuis Jari-Jari di RCTI. Program acara kuis di Indonesia pada tahun 90an sampai dengan tahun 2000-an mengalami perkembangan yang sangat pesat namun maraknya program acara *variety show* mewarnai sebagian besar stasiun televisi swasta di Indonesia saat ini menjadi sangat sedikit sekali menayangkan program acara kuis. Acara kuis merupakan program acara *edutainment* yaitu gabungan antara edukasi dan hiburan yang dikemas dalam satu program, menyuguhkan tayangan yang mendidik dimana pembawa acara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar pengetahuan umum atau informasi yang terjadi saat ini dan menampilkan bintang

tamu artis ibukota maupun “orang biasa” yang beruntung terpilih oleh tim produksi program acara kuis. Permainan merupakan suatu fungsi yang penuh makna. Dalam permainan ada sesuatu yang turut “bermain”, sesuatu yang melampaui hasrat yang langsung untuk mempertahankan kelangsungan hidup, dan yang memasukkan suatu makna ke dalamnya. Ada yang berpendapat bahwa dalam permainan, makhluk hidup tunduk kepada suatu hasrat bawaan untuk meniru atau memuaskan suatu kebutuhan akan hiburan. (Huizinga, 1990:2).

Program permainan (*game show*) di televisi sudah sejak lama menjadi media untuk mengeksplorasi naluri manusia terhadap uang. Berbagai program memberi hadiah uang dalam jumlah besar selalu menarik minat *audience*. Pemenangnya menjadi berita dan pusat perhatian, audien berfantasi menjadi pemenang berikutnya. (Morrisan, 2008:226). Permainan atau *game show* merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu ataupun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Menjawab pertanyaan dan atau memenangkan suatu bentuk permainan. Program ini pun dapat dirancang dengan melibatkan audien. Pada umumnya, program acara permainan merupakan salah satu produksi program acara televisi yang paling mudah dibuat. Program permainan membutuhkan biaya produksi yang relatif rendah namun dapat menjadi acara televisi yang sangat digemari.

Berdasarkan tiga jenis program acara televisi permainan (*game show*), analisis ini fokus kepada jenis *quiz show* yang terdapat pada masing-masing stasiun televisi swasta nasional di Indonesia. Dari 10 stasiun televisi swasta nasional di Indonesia, yaitu RCTI, MNC TV, SCTV, ANTV, TRANS 7, TRANS TV, METRO TV, TV ONE, INDOSIAR dan GLOBAL TV, hanya empat stasiun televisi swasta nasional yang masih menayangkan program acara kuis sampai pada bulan November tahun 2013. Contoh program kuis yang akan diteliti New Famili 100 (Indosiar 2013), Eat Bulaga pada segmen kuis Indonesia Pintar (SCTV 2013), Ga Nyangka (Trans 7 2013), dan Penantang Terakhir (Metro TV 2013).

Sebagaimana diterapkan pada karya seni, *Genre* adalah jenis, kelas, atau kategori presentasi yang terbagi secara khas, dan mudah mewujudkannya bila diidentifikasi. Contoh *genre* meliputi roman, fiksi ilmiah, komedi situasi, dan program berita. Bahkan program musik dapat terjun ke dalam dasar-dasar *genre* atau, seperti yang lebih dikenal yaitu format. Stasiun radio mengorganisir beberapa format musik tertentu, seperti *country*, *rhythm and blues*, *hip-hop*, dan *talk radio*. (Silverblatt, 2007:3).

Program kuis yang diteliti menggunakan teori *genre*, karena pesan nyata yang diberikan secara langsung dan jelas kepada penonton biasanya lepas dari perhatian bila tidak diteliti secara mendalam. Umumnya sebagai penonton memiliki sedikit kesulitan memahami pesan-pesan ini ketika para penonton memberikan perhatian secara penuh pada presentasi media.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fakta dan pemikiran yang telah dijelaskan dalam latar belakang, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Elemen-elemen utama apa saja yang mempengaruhi *genre* program kuis di Indonesia pada pengaplikasian teori menurut Nick Lacey yang terdapat dalam buku *The Quiz Shows* (Su Holmes, 2008)?
- b. Bagaimana elemen-elemen utama yang terdapat pada teori Nick Lacey mempengaruhi *genre* program kuis di empat stasiun televisi swasta Indonesia pada bulan November 2013 (TRANS 7, SCTV, INDOSIAR, METRO TV)?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat yang diharapkan dapat dicapai pada akhir proses penelitian, yaitu mempresentasikan hasil pengaplikasian teori Nick Lacey pada 4 program acara kuis yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dapat diwujudkan melalui penelitian ini, yaitu:

a. Manfaat secara Akademis

Menambah wawasan tentang hasil analisis *genre* program kuis dari semua elemen-elemen utama yang terdapat pada teori Nick Lacey dan ciri-ciri yang mempengaruhi program tersebut.

b. Manfaat secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan para kreator program kuis dari stasiun televisi swasta di Indonesia dalam menciptakan program kuis yang lebih menarik dari semua program yang telah dibuat sebelumnya.

E. Tinjauan Pustaka

Tugas akhir dengan judul “Analisis *Genre* Program Masak Tahun 2010 Pada Stasiun Televisi Swasta Di Indonesia” yang ditulis oleh Niken Perwitasari pada tahun 2012 dari Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, menjabarkan elemen-elemen utama yang terdapat dalam program masak pada stasiun televisi swasta di Indonesia dari segi penelitian konseptual, operasionalisasi dan observasi.

Tugas akhir ini menggunakan teori yang sama yaitu *Genre* namun pada program *Quiz show* di stasiun televisi swasta nasional di Indonesia. Mengungkapkan elemen-elemen utama dalam program *quiz show* dari segi penelitian konseptual, operasionalisasi, dan observasi.

Tugas akhir dengan judul MOTIF PEMIRSA TELEVISI SURABAYA DALAM MENONTON ACARA *VARIETY SHOW* “EAT BULAGA INDONESIA” DI SCTV (Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Motif Pemirsa Televisi Surabaya Terhadap Acara *Variety Show* Eat Bulaga Indonesia Segmen Kuis Indonesia Pintar di SCTV) yang ditulis oleh Mahmuda Cahyaning Tyas pada tahun 2013 dari Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Surabaya, mengungkapkan studi deskriptif kuantitatif tentang motif pemirsa dalam segmen kuis Indonesia Pintar, perbedaan dengan penelitian ini yaitu

analisis yang digunakan adalah teori *genre* untuk mengetahui elemen-elemen yang terdapat pada program kuis periode bulan November 2013, antara lain New Famili 100 (Indosiar 2013), Eat Bulaga pada segmen kuis Indonesia Pintar (SCTV 2013), Ga Nyangka (Trans 7 2013), dan Penantang Terakhir (Metro TV 2013).

Paper dengan judul “*Everyday Teaching for Rigor and Relevance*” yang ditulis oleh Dick Jones dari *International Center for Leadership in Education*. *Paper* ini mengulas tentang *Quiz Show* sebagai acuan terhadap pelajar dalam menstimulasi pikirannya pada saat mengaplikasikan teori *quiz show*.

F. Metode Penelitian

Melalui penelitian, ilmu dapat dikembangkan secara ilmiah. Penelitian juga merupakan suatu proses dalam memecahkan persoalan secara sistematis dalam waktu tertentu dengan menggunakan metode ilmiah serta aturan-aturan yang berlaku agar mendapat jawaban dari masalah tersebut. Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah Analisis Isi dengan pendekatan Kuantitatif.

Analisis isi merupakan salah satu metode utama dari ilmu komunikasi. Penelitian yang mempelajari isi media (surat kabar, radio, film, dan televisi). (Eryanto, 2011:11).

a. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah beberapa program kuis sebagai sebuah analisis deskriptif mengenai *genre* program kuis pada televisi swasta nasional di Indonesia, antara lain Ga Nyangka’ (Trans 7 2013), New Famili 100 (November 2013), Penantang Terakhir (Metro TV 2013), dan Eat Bulaga Indonesia “Kuis Indonesia Pintar” (SCTV 2013). Program kuis yang diambil adalah program kuis yang masih tayang dalam bulan November tahun 2013.

b. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang relevan dengan objek penelitian, maka digunakan beberapa metode agar memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sekaligus mempermudah penelitian ini. Adapun metode-metode tersebut adalah:

1. Dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan merekam objek penelitian yang mau diteliti agar bisa diamati secara cermat dan berulang-ulang.
2. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti. Hasil dari rekaman yang telah dilakukan terhadap program kuis yang disebutkan dalam objek penelitian akan diamati dan dicermati serta disinkronkan dengan fenomena *genre* program kuis yang sedang berkembang.
3. Kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan memakai *literature* atau buku-buku kepustakaan yang relevan atau dari jurnal, majalah-majalah dan surat kabar maupun melalui internet yang berhubungan dengan topik.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian analisis isi. Analisis isi digunakan untuk menganalisis berwujud data angka pada elemen-elemen *framing* setiap episode program acara kuis yang ditayangkan.

Proses metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

1. Pra Lapangan

- a. Menyusun daftar program acara kuis yang masih tayang di bulan November tahun 2013 pada stasiun televisi swasta nasional di Indonesia
- b. Mengumpulkan daftar pustaka yang mendukung penelitian tentang program acara kuis
- c. Memastikan kepada setiap pihak stasiun televisi bahwa tayangan program acara kuis yang akan diteliti masih berlangsung pada bulan November tahun 2013
- d. Membuat daftar pertanyaan untuk mewawancarai beberapa narasumber yang mendukung setiap program acara kuis yang akan diteliti

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

- a. Mewawancarai beberapa narasumber yang mendukung setiap program acara kuis yang akan diteliti
- b. Mengumpulkan dan merekam dokumentasi semua program acara kuis yang akan diteliti

3. Tahap Pasca Lapangan

- a. Mengamati semua data yang diperoleh
- b. Meneliti dan menganalisa seluruh data yang diperoleh berdasarkan landasan teori Nick Lacey
- c. Mendeskripsikan seluruh analisis yang diperoleh dalam bentuk tulisan

