

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Hasil penelitian pengaplikasian teori Nick Lacey pada empat program acara kuis di stasiun televisi swasta nasional di Indonesia dapat diambil kesimpulan bahwa masing-masing program acara kuis memiliki unsur-unsur elemen sebagai berikut;

#### a. *Iconography*

*Iconography* merupakan representasi simbol. Setiap program acara kuis yang menjadi objek penelitian memiliki representasi simbol yang berbeda-beda sebagai ciri khas suatu program acara kuis. Unsur elemen *iconography* sangat penting untuk program acara kuis sebagai identifikasi agar penonton dapat langsung mengenali program tersebut dari simbol-simbol yang di tampilkan. Setiap program acara kuis mempertahankan *setting iconography* pada *setting* studio dengan memanfaatkan *lighting* dan desain grafis visual yang ditampilkan.

Representasi simbolis program acara kuis New Famili 100 pada *setting* yang digunakan pada LED Screen sebagai *backdrop* yang berwarna dominan ungu dan biru dihiasi oleh gambar bintang-bintang berwarna silver bergerak secara dinamis dan warna gemerlap tampak terlihat meriah dan megah terlihat pada gerakan grafis yang dibuat seakan-akan terpantul menimpa para penonton. Gerakan grafis kearah depan dan kebelakang seperti gerakan grafis tiga dimensi. Elemen *setting* pada *lighting* dan *sound* diatur oleh komputer yang secara otomatis berubah sesuai dengan *mood* pada acara berlangsung. Pada saat segmen babak bonus, *setting* backdrop berwarna merah dihiasi dengan grafis pola berbentuk bundar berukuran kecil yang bergerak kelap-kelip seperti bintang berjatuhan.

*Iconography* pada program acara kuis Indonesia Pintar terlihat ciri khas dari *setting* properti yaitu kursi permainan yang sudah berada di

panggung dan dengan visual terlihat meriah dengan gerakan lampu PAR LED bergerak secara dinamis memantul ke seluruh ruangan. Logo dari Indonesia Pintar beserta simbol lampu memberikan arti tersendiri yaitu mewakili ilmuwan Thomas Alva Edison, penemu lampu. Thomas Alva Edison merupakan tokoh yang sangat jenius dan cerdas, tokoh panutan pelajar di seluruh dunia.

Perpaduan warna hijau dan merah tampak pada program acara kuis Penantang Terakhir. Simbol berwarna hijau berbentuk kotak terdapat tanda centang di dalamnya dan simbol berbentuk kotak berwarna merah terdapat tanda silang merupakan ciri khas dari program tersebut, pesan visual yang ditangkap oleh penonton maupun peserta secara umum adalah suatu hal pasti ada benar dan ada yang salah. Visual dari *backdrop* yang ditampilkan terlihat meriah namun tetap *simple* dengan pergerakan lampu yang dinamis pada saat acara di mulai dan pada saat acara berlangsung hanya visual grafis logo Penantang Terakhir bergerak memantul dengan dinamis pada LED *Screen* yang di *setting* menjadi *backdrop* panggung program acara kuis Penantang Terakhir.

Representasi simbolis dari program acara kuis ini tampak terlihat dari *editing*. Pada setiap segmen acara tersebut tampak terlihat *editing* berupa tulisan-tulisan yang seakan-akan keluar dari pemikiran para peserta yang diajak bermain oleh *agent* dari program acara tersebut. Terlihat pula visual *editing* dengan *setting* suara sorak sorai meriah dan tampilan visual kertas-kertas berjatuhan ketika seorang target dapat menjawab pertanyaan.

b. Karakter

Karakter dalam program acara kuis New Famili 100, *Eat Bulaga!* Indonesia – Segmen Indonesia Pintar, Penantang Terakhir dan Ga Nyangka memiliki persamaan yaitu program acara kuis selalu ada karakter *host* yang sekaligus menjadi wasit setiap permainan dan selalu ada peserta kuis yang mengikuti permainan dalam acara kuis.

c. *Editing*

Unsur elemen *editing* pada program acara kuis New Famili 100, *Eat Bulaga!* Indonesia – Segmen Indonesia Pintar, Penantang Terakhir dan Ga Nyangka memiliki persamaan yaitu setiap program acara kuis menggunakan teknik *editing* transisi ‘*cut*’ karena interaksi antara *host* dengan peserta kuis dilakukan sangat cepat. Bentuk *editing* transisi ‘*Cut*’ paling umum digunakan dalam program acara televisi maupun film termasuk juga dalam program kuis, karena *cut* memiliki sifat yang fleksibel hingga memungkinkan untuk *editing continue* maupun *discontinue* agar pesan yang disampaikan kepada pemirsa tidak terputus.

d. Pengambilan Gambar

Setiap program acara kuis dalam objek penelitian memiliki teknik pengambilan gambar yang berbeda-beda. Pada program acara kuis New Famili 100, Penantang Terakhir dan Ga Nyangka, teknik pengambilan gambar lebih dominan menggunakan teknik *low angle* dan *medium close up* agar visual yang ditampilkan setiap *shot* pada saat *host* dan peserta berinteraksi terlihat jelas dan seakan-akan pemirsa dekat dengan karakter tersebut. Pada program acara kuis *Eat Bulaga!* Indonesia – Segmen Indonesia Pintar lebih dominan menggunakan teknik pengambilan gambar *close up* karena *setting* grafis yang digunakan pada permainan kuis berlangsung lebih dominan mengarah pada ekspresi peserta kuis dan ‘helm permainan’ yang digunakan pada masing-masing peserta acara kuis. Helm permainan merupakan properti paling penting dalam program acara kuis tersebut karena pada helm permainan terdapat kata kunci yang dijadikan sebagai permainan segmen acara kuis.

e. Pencahayaan

Teknik pencahayaan yang ditampilkan pada setiap program acara kuis tergantung pada pemilihan *setting* ruang atau lokasi. Program acara kuis yang menggunakan *setting* ruang di studio selalu memberikan hasil

pencahayaannya yang terang dan merata pada objek dan memberikan bayangan yang tipis pada objek. Program acara kuis yang menggunakan *setting outdoor* lebih dominan dengan *key light* cahaya matahari. Cahaya matahari memberikan kesan pada keseluruhan visual yaitu bayangan yang sangat tegas dan cenderung gelap.

f. *Setting*

Setiap program acara kuis memiliki perbedaan *setting* yang menjadi ciri khas dari program acara. Unsur *setting* yang dominan membedakan dari program acara kuis yaitu *setting* properti. Program acara kuis Ga Nyangka dan *Eat Bulaga! Indonesia – Segmen Indonesia Pintar* sangat terlihat jelas *setting* properti yang digunakan program acara tersebut sebagai ciri khas yaitu helm permainan dan kursi permainan pada program acara kuis *Eat Bulaga! Indonesia – Segmen Indonesia Pintar* dan Ga Nyangka menggunakan papan pertanyaan yang sangat sederhana karena *setting* ruang *outdoor* program acara ini sangat meminimaliskan properti yang digunakan dan tidak berlebihan.

B. SARAN

Perkembangan program acara kuis di Indonesia saat ini tidak lagi gemilang seperti tahun-tahun sebelumnya saat masa jaya Pepeng pada acara kuis Telekuis Jari-Jari, Sony Tulung pada acara kuis Famili 100, Kuis Siapa Berani yang dipandu oleh Helmy Yahya dan Alya Rohali dan lain-lain. Namun, Helmy Yahya saat ini masih berjuang keras dengan memberikan tayangan program acara kuis yang berkualitas dan mendidik dan selalu diukur dengan keakuratan hasil jawaban pertanyaan yang ia buat. Perkembangan program acara televisi di Indonesia sangat beragam dengan persaingan yang ketat di bawah tekanan '*Nielsen Ratings*', para seniman muda dalam dunia pertelevisian diuntut agar dapat membuat suatu program acara televisi yang dapat menarik sebanyak mungkin minat para penonton. Seni dalam program acara kuis tidak akan berhenti jika

terus di perjuangkan dengan semangat seperti Ani Sumadi dan Helmy Yahya yang gigih agar program acara kuis di Indonesia dapat terus berkembang dan menjadi program acara televisi paling di minati seperti dahulu di masa jayanya.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Burton Graeme, *Membincangkan Televisi*. Yogyakarta:Jalasutra,2011.
- Eriyanto. *Analisis Isi*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Holmes, Su. *The Quiz Show*. Edinburgh: Edinburgh University Press LTD, 2008.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens; a study of the play-element in culture*. Boston:Beacon Press,1955.
- Morissan. *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Neale, Steve. *Genre and Hollywood*. London:Fetter Lane, 2000.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Rukmananda, Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera*.Jakarta:Grasindo, 2004.
- Silverblatt, Art. *Genre Studies in Mass Media: a handbook*. New York:M.E. Sharpe, Inc, 2007
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta, 2012

## DAFTAR SUMBER RUJUKAN

Steve Campsall Media – *GCSE Film Analysis Guide* (27/06/2002)  
<http://www.englishbiz.co.uk/downloads/filmanalysis.pdf>

*Website New Famili 100*  
[www.famili100.com/](http://www.famili100.com/)

<http://theatredesigner.wordpress.com/theatre-design-101/>

[dickjones.us/papers/Quiz\\_Show.pdf](http://dickjones.us/papers/Quiz_Show.pdf)

