

BAB III

SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. SAJIAN DATA

A.1 Manajemen Produksi Program Ketoprak Sanepa TVRI Yogyakarta

Manajemen produksi program merupakan aktivitas atau proses pembuatan program dengan tim sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan untuk mencapai hasil yang diinginkan dan membutuhkan sumber daya manusia dengan posisi masing-masing dan memiliki tugas yang berbeda-beda. Adanya manajemen akan mempermudah kegiatan dalam produksi program Ketoprak Sanepa di TVRI Yogyakarta itu sendiri, karena sudah ada bagiannya masing-masing sehingga tinggal mengerjakan sesuai dengan jobdescnya.

Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Heruwati selaku Produser program Ketoprak SanepaTVRI Yogyakarta:

“Manajemen yang menangani ada produser, pengarah acara atau sutradara, penulis naskah kemudian nanti ada temen-temen dari dekorasi, ada temen-temen dari property dan dari kontrol makeup. Kemudian yang pendukung adalah teknik itu ada *cameramen*, VTR, ada tata suara, tata lampu. Yang jelas mereka mengerjakan sesuai dengan jobdescnya masing-masing” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Manajemen membantu tim produksi program Ketoprak Sanepa di TVRI Yogyakarta dalam menjalani kegiatannya, dan membantu mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut akan dibahas semua fungsi manajemen yang

berkaitan dengan sistem manajemen produksi program Ketoprak Sanepa di TVRI Yogyakarta :

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan oleh produser Ketoprak Sanepa TVRI Yogyakarta adalah:

1) Penemuan ide

Proses penemuan ide melibatkan seluruh tim kreatif program Ketoprak Sanepa, karena ide bisa datang dengan bertukar pendapat atau pikiran dengan orang lain. Kalau salah satu tim kreatif memiliki ide, maka mereka akan *sharing* ke yang lainnya sehingga semua kru yang terlibat mengetahui ide apa yang dimiliki tim kreatif tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Kristiadi selaku Tim Kreatif Ketoprak Sanepa, berikut ini:

“Ketoprak Sanepa merupakan Ketoprak yang berkuis dan berhadiah. Hadiah merupakan sponsor dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Sehingga, perencanaan awal sebelum menemukan ide yaitu mengadakan *meeting* terlebih dahulu dengan pihak Dinas Kebudayaan Yogyakarta untuk membahas kesepakatan sponsor, kalau sudah sepakat produser membuat pesan naskah lalu berdiskusi dengan penulis naskah dan tim kreatif untuk mencari ide. Penemuan ide itu tidak mesti dari satu orang, kalau disini, siapa yang mempunyai ide, omongin aja kalo pas dan cocok bisa dijadikan topik, maka lanjutkan. Di Ketoprak ini tim kreatifnya ada 9 orang” (Wawanacara, Kristiadi sebagai Tim Kreatif, 26 Maret 2017).\

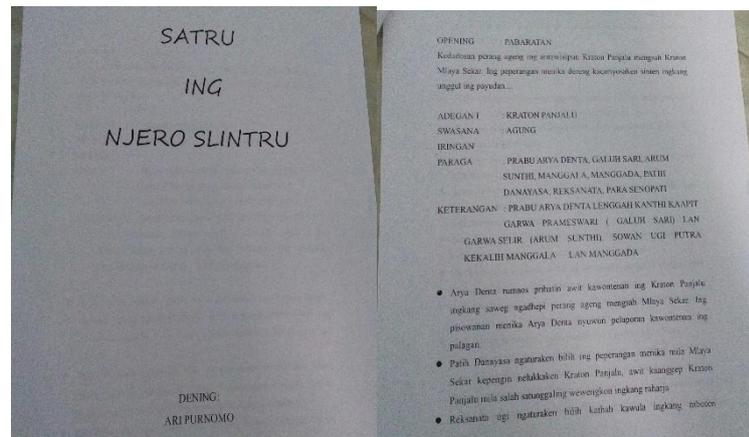
2) Pembuatan naskah

Setelah penemuan ide, selanjutnya akan dituangkan ke dalam naskah. Sebelum penulis menulis naskah, rencana yang dilakukan adalah mencari pemain pokok dan tambahan lalu menghubungi pemain membuat persetujuan siapa yang bisa terlibat siapa yang tidak. Kalo pemain sudah dapat, barulah dibuatkan naskah yang bisa dilakokan oleh pemain.

Hal ini ditegaskan oleh Ari Purnomo selaku Penulis Naskah Ketoprak Sanepa, dibawah ini:

“Mendata dulu pemain-pemain yang siap dilibatkan baik pemain pokok maupun tambahan. Setelah itu jadi kita sudah mengetahui potensi pemain tinggal kita meramu pada naskahnya, tapi yang paling penting adalah kita komunikasikan dulu dengan pemain. Siapa yang bisa terlibat siapa yang tidak. Nah kalo pemain sudah kita data, tinggal kita menuangkan dalam bentuk naskah yang bisa dilakokan oleh pemain. Dalam pembuatan naskah tidak hanya saya, saya juga dibantu oleh tim kreatif untuk mencari ide.” (Wawancara, Ari sebagai Penulis Naskah, 12 Mei 2017).

Naskah dibuat oleh penulis naskah yang juga sekaligus menjadi Tim Kreatif. Naskah yang dimainkan di Ketoprak Sanepa tahun 2015 salah satunya berjudul “Satru Ing Njero Slintru”. Dibawah ini gambar naskah Satru Ing Njero Slintru.



Gambar 3.1 Naskah Cerita

Sumber : Arsip TVRI Jogja

3) Set dekor dan *property*

Setelah dibuatkan naskah, kemudian didiskusikan dengan tim dekorasi, setelah tim dekorasi membaca dan mengerti apa saja *setting* dan *property* yang digunakan, barulah dibuatkan sesuai dengan *setting* yang ada di naskah. Jika *setting* tersebut sudah pernah dibuat maka tidak perlu dibuat lagi, tapi jika *setting* belum pernah dibuat maka tim dekorasi akan membuatkan dan menambahkan *property* saja jika masih ada yang kurang. Seperti yang diungkapkan oleh Prasetya selaku Tim Dekorasi Ketoprak Sanepa, berikut ini:

“Kita sudah menyiapkan proses produksinya dalam pembuatan set dekor kita sudah baca naskah untuk mempersiapkan gambar terus menyiapkan elemen-elemen dekorasi yang akan kita pakai, terus ada sesuatu yang baru misalnya ga punya, kita harus bikin. Mungkin ornamen baru atau set baru. Biasanya studio

itu hanya bisa menggunakan 4 *setting*, jadi kita membuat *settingnya* kalau *setting* tersebut belum pernah dibuat” (Wawancara, Prasetya sebagai Tim Dekorasi, 12 Mei 2017).

Tim dekorasi akan mulai memasang *setting* di studio, minimal satu hari sebelum rekaman atau produksi dimulai. *Setting* dekorasi dan *property* yang dibuat oleh tim dekorasi minimal 4-5 set dan dibuat sesuai dengan naskah yang ada. Jika *setting* sudah pernah dibuat maka tim dekorasi tidak perlu membuatnya lagi, saat akan produksi tim dekorasi hanya memasang *setting* tersebut di studio, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.2 *Setting* Ketoprak Sanepa Tahun 2015
Sumber : Arsip TVRI Jogja

4) Pemilihan pemain atau *talent*

Setelah *sharing* dengan penulis naskah dan set dekorasi, barulah mencari *talent* atau pemain dengan cara audisi. Dicari orang yang pas dengan karakter yang ada di naskah. Yang mengikuti audisi biasanya dari berbagai kelompok Ketoprak yang sudah berpengalaman, tetapi dari satu kelompok itu yang terpilih hanya beberapa saja, tidak semuanya. Kemudian dipilih lagi dari kelompok Ketoprak lainnya, sehingga mereka yang sudah terpilih butuh *chemistry* lagi, untuk itu diadakan latihan untuk membangun karakter dan juga *chemistry* antar pemain sehingga saat rekaman atau produksi Ketoprak Sanepa, pemain sudah siap dan mendalami karakter masing-masing. Sebagaimana dinyatakan oleh Heruwati sebagai Produser Ketoprak, sebagai berikut :

“Pertama pembuatan pesan naskah, kemudian berembug dengan penulis naskah, lalu dengan pengarah acara dan *sharing* dengan set dekor dan tim *makeup*. Setelah itu kita melakukan pencarian pemain dengan audisi pemain Ketoprak, disesuaikan siapa yang pas dengan karakter yang ada di naskah” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Perencanaan dengan mencari pemain sebelum produksi program Ketoprak Sanepa ini juga dilakukan oleh Pengarah Acara Ketoprak Sanepa, sebagai berikut :

“Awalnya kita melakukan *casting* pemain, audisi ini terdiri dari beberapa grup Ketoprak dan dipilih salah

satu orang dari beberapa grup tersebut kemudian diambil lagi dari grup lain. Dipilih karakter yang pas sesuai dengan naskah” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

Hal serupa juga dinyatakan oleh Anik selaku Asisten Pengarah Acara Ketoprak Sanepa berikut ini :

“Saya membantu pengarah acara mulai dari pencarian pemain, kemudian dari proses latihan sampai pelaksanaan rekaman Ketoprak Sanepa”(Wawancara, Anik Mardiyanti sebagai Asisten Pengarah Acara, 12 Mei 2017).

5) Latihan

Setelah menemukan pemain dengan cara audisi, kemudian dilakukan latihan sebelum akhirnya melakukan rekaman program Ketoprak Sanepa. Seperti yang dikatakan oleh Heruwati:

“Setelah melakukan audisi pemain kita lakukan latihan agar pemain dapat mendalami karakternya masing-masing, lalu diadakan gladi resik sebelum produksi atau rekaman” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal ini juga dikatakan oleh Pengarah Acara Ketoprak, dibawah ini:

“Karena terpilihnya dari grup Ketoprak yang berbeda-beda, jadi harus dilakukan latihan sebelum produksi, latihan kurang lebih sebanyak 8 kali di awal untuk membangun *chemistry* antar pemain. Sebelum latihan dimulai, akan diadakan *briefing* terlebih dahulu dengan membahas tema Ketoprak dan pesan moral dari Ketoprak tersebut” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

Sebelum pada akhirnya rekaman dimulai, seluruh pemain yang bersangkutan akan melaksanakan latihan terlebih dahulu. Ada pemain karawitan, lakon Ketoprak. Latihan tersebut dilaksanakan di aula TVRI Yogyakarta, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.3 (Latihan para pemain Ketoprak dan pemain Karawitan)

Berikut ini merupakan penerapan proses-proses dalam menetapkan program penyiaran yang dilakukan pada program Ketoprak Sanepa, langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menetapkan peran dan misi

Program Ketoprak Sanepa ini tidak memiliki visi dan misi, tetapi memiliki tujuan yaitu melestarikan seni tradisi Jawa, memberikan edukasi pada masyarakat

lewat seni tradisi, memberikan ruang eksistensi pada para pelaku seni Ketoprak. Hal ini dikatakan oleh Tim Kreatif Ketoprak Sanepa:

“Ketoprak Sanepa tidak memiliki visi dan misi, tetapi memiliki tujuan yaitu melestarikan seni tradisi Jawa, memberikan edukasi pada masyarakat lewat seni tradisi, memberikan ruang eksistensi pada para pelaku seni Ketoprak tidak memiliki visi dan misi karena sudah cukup dengan adanya tujuan program Ketoprak Sanepa”. (Wawancara, Kristiadi sebagai Tim Kreatif, 5 Mei 2017).

2) Menentukan wilayah sasaran

Program Ketoprak Sanepa mempunyai wilayah sasaran penontonnya yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitar daerah Jawa Tengah yang masih berdekatan dengan Yogyakarta yang masih *channel* televisinya terdapat TVRI Yogyakarta, hal ini dikatakan oleh Heruwati, sebagai berikut:

“TVRI Yogyakarta memiliki wilayah sasaran Daerah Istimewa Yogyakarta dan kota-kota yang masih berdekatan dengan Yogyakarta, seperti Magelang, Klaten. Penonton juga banyak dari luar Yogyakarta, bahkan pemenang kuis juga banyak yang dari luar Yogyakarta” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017)

3) Mengidentifikasi dan menentukan indikator efektifitas dari setiap pekerjaan yang dilakukan.

Seluruh kru TVRI Yogyakarta sudah berpengalaman di bidangnya masing-masing dan sudah dilatih untuk menjadi pegawai TVRI Yogyakarta,

begitu juga dalam Ketoprak Sanepa, kru yang bertugas merupakan orang-orang yang sudah dipercaya dan sudah memiliki indikator untuk menjalankan tugasnya. Seperti yang dikatakan oleh Tim Kreatif Ketoprak Sanepa, dibawah ini:

“Semua yang bekerja di TVRI Yogyakarta sudah berpengalaman dan tidak mudah untuk masuk ke TVRI Yogyakarta karena harus latihan dulu kurang lebihnya selama satu tahun untuk bisa memegang alat secara langsung. Meskipun pegawai TVRI Yogyakarta kebanyakan sudah berumur tapi kerjanya tetap maksimal dalam menjalankan tugasnya” (Wawancara, Kristiadi sebagai Tim Kreatif, 5 Mei 2017).

- 4) Memilih dan menentukan sasaran atau hasil yang ingin dicapai.

Program Ketoprak merupakan program yang sudah lama ada di TVRI Yogyakarta, hanya saja berbeda-beda bentuknya seperti sebelumnya ada Ketoprak Sayembara dan sekarang Ketoprak Sanepa. Setiap program pasti memiliki hasil yang ingin dicapai. Program Ketoprak Sanepa ini mempunyai keinginan yaitu selalu menjadi tontonan yang dinanti masyarakat khususnya Yogyakarta, sehingga *rating* dan *share* penonton tinggi. Meskipun penontnnya kebanyak dari kalangan orang tua berusia 50 tahun keatas. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Heruwati:

“Setiap program pasti memiliki hasil yang ingin dicapai. Program Ketoprak Sanepa ini mempunyai keinginan yaitu selalu menjadi tontonan yang dinanti masyarakat khususnya Yogyakarta, sehingga *rating* dan *share* penonton tinggi dan selalu dinanti oleh masyarakat. Selalu mengambil nilai positif dari tayang Ketoprak Sanepa. Walaupun penontonya kebanyakan dari kalangan orang tua yang berusia 50 tahun keatas”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

5) Mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan.

Rencana yang dilakukan mulai dari pra produksi yaitu bertemu dengan pihak Dinas Kebudayaan Yogyakarta untuk membicarakan tentang kesepakatan dana kuis, membuat naskah, mencari pemain dengan cara audisi, latihan pemain. Rencana dibuat agar saat produksi dimulai, segala sesuatunya sudah siap dan dapat berjalan dengan lancar.

“Mempersiapkan rencana itu pasti sebelum produksi dimulai dengan mengadakan pertemuan dengan Dinas Kebudayaan Yogyakarta membahas dana, membuat naskah oleh penulis naskah dibantu dengan tim kreatif, mencari pemain dengan cara audisi yang dilakukan oleh pengarah acara, produser, tim kreatif dan penulis naskah”
(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

6) Membangun pengawasan.

Pengawasan selalu dilakukan kru program Ketoprak Sanepa mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Pengawasan ini bertujuan jika terjadi kesalahan, maka bisa diperbaiki. Pengawasan juga

bertujuan agar kru Ketoprak Sanepa dapat bekerja sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Hal ini dikatakan oleh Produser, sebagai berikut:

“Pengawasan selalu ada mulai dari latihan, pemakaian kostum, rekaman atau produksi, dan setelah produksi. Pengawasan ini bertujuan untuk memperbaiki jika terjadi kesalahan dan pemain bahkan seluruh kru dapat bekerja sesuai rencana yang telah di tetapkan”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

- 7) Menentukan komunikasi organisasi yang diperlukan untuk mencapai pemahaman serta komitmen

Komunikasi dalam pengorganisasian sangatlah penting, oleh karena itu antar kru dalam Ketoprak Sanepa selalu berkomunikasi dengan produser jika masih mengalami kesulitan, seperti dibawah ini:

“Komunikasi sangatlah penting antar kru dan juga kru dengan pemain, karena dengan komunikasi kita jadi tahu dan jelas apa yang dimaksud. Jika pengarah acara, editor mengalami kesulitan mereka mengkomunikasikannya dengan saya maka saya akan memberitahu agar mereka tidak kesulitan lagi” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

- 8) Pelaksanaan.

Setelah semua tahapan perencanaan dilaksanakan, barulah ke tahap pelaksanaan yaitu melakukan kegiatan aksi nyata dengan menerapkan apa yang sudah direncanakan dan memulai produksi sesuai dengan

rencana yang telah ditetapkan, berikut yang dijelaskan oleh Produser:

“Setelah perencanaan selesai dilaksanakan, kemudian tahap pelaksanaan dengan mulai rekaman, mulai produksi program Ketoprak Sanepa dengan mengikuti rencana yang telah dibuat sebelumnya” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

b. Pengorganisasian

Setelah perencanaan, barulah dibentuk pengorganisasian. Pengorganisasian sangat penting dalam produksi program Ketoprak Sanepa ini karena mencakup pembagian pekerjaan kedalam bidang-bidang khusus dan pengelompokan karyawan dengan memiliki tanggung jawab berbeda setiap jobdescnya. Pengorganisasian produksi Ketoprak Sanepa terdiri dari produser, pengarah acara, penulis naskah, tim kreatif, tim dekorasi, tim *makeup* dan kostum. Fungsi pengorganisasian yang diterapkan dalam program Ketoprak Sanepa di TVRI Yogyakarta tidak tetap, bahkan ada yang merangkap menjadi dua bahkan tiga tugas. Seperti yang dikatakan oleh Heruwati, sebagai berikut :

“Program Ketoprak Sanepa ini pengorganisasiannya terdiri dari produser, penulis naskah, tim kreatif, pengarah acara, asisten pengarah acara. Kalau di program Ketoprak Sanepa ini penulis naskahnya sekaligus menjadi tim kreatif dan juga pemain Ketoprak Sanepa di TVRI Yogyakarta” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal di atas didukung dengan pernyataan dari Ari Purnomo sebagai Penulis Naskah, Tim Kreatif, dan pemain Ketoprak Sanepa, sebagai berikut :

“Iya jadi saya mencakup tiga jobdesc yaitu sebagai penulis naskah Ketoprak Sanepa, tim kreatif dan juga pemain Ketoprak Sanepa. Jadi saya menulis naskahnya lalu saya juga menuangkan ide kreatif saya untuk acara Ketoprak Sanepa kemudian diserahkan kepada produser dan saya mempelajari naskah saya sendiri” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Penulis Naskah, 9 Mei 2017).

Berikut ini pekerjaan masing-masing jobdesc dalam produksi Ketoprak Sanepa:

1) Produser

Tugas produser Ketoprak Sanepa adalah merencanakan penyiaran seperti urutan *rundown*, seleksi pemain yang dibantu oleh penulis naskah dan pengarah acara. Pemilihan pemain sesuai dengan keinginan produser, karena produser yang nantinya akan menjalankan produksi program Ketoprak Sanepa ini. Seperti yang dikatakan oleh Heruwati, berikut ini:

“Jadi tugas saya sebagai produser adalah merencanakan penyiaran, mengawal saat penyiaran berlangsung, *casting* bersama penulis naskah dan mengarah acara” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

2) Pengarah Acara

Ditambahkan dengan tugas pengarah acara Ketoprak Sanepa yang dilakukan oleh Anggar adalah membantu

mencari pemain dengan cara audisi, membuat rencana jadwal kegiatan *shooting* dan mengeksekusi kegiatan *shooting*. Setelah itu merencanakan *setting* dekorasi bersama tim dekorasi, kemudian membedah naskah seperti memperdalam naskah apa saja yang dibutuhkan dan nantinya akan di *sharing-kan* dengan tim dekorasi sebagai pendukung *property* dan nantinya selesai produksi, pengarah acara akan membantem tim editor dalam mengedit suara dan ilustrasi dengan cara mengarahkan. Hal tersebut diperkuat oleh Anggar, sebagai berikut:

“Merencanakan dan mengeksekusi kegiatan *shooting*, merencanakan dan mengeksekusi jadwal *shooting*, merencanakan *setting* dekorasi yang dikomunikasikan kepada dekorator, membuat *breakdown shooting*, membedah naskah bersama penulis naskah, menjadi supervisi editor, menjadi supervisi pengisian ilustrasi” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 12 Mei 2017).

3) Penulis Naskah

Setelah pengarah acara, kemudian ada penulis naskah yang bertugas menulis naskah Ketoprak Sanepa dengan memiliki banyak sumber referensi sebagai acuan pembuatan cerita, memberikan ide kreatifnya saat menulis naskah, kemudian membantu produser dan pengarah acara dalam mencari pemain dengan audisi dan melakukan pencarian karakter pemain dengan yang ada di naskah. Hal ini seperti yang

dikatakan oleh Ari Purnomo selaku Penulis Naskah Ketoprak Sanepa:

“Melakukan penuangan naskah kepada para pemain, melakukan pencarian karakter pemain, melakukan studi dan kajian tertulis sebagai sumber acuan cerita” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Penulis Naskah, 9 Mei 2017).

4) Tim Kreatif

Peranan tim kreatif akan sangat membantu dalam pembuatan program televisi. Seperti yang dilakukan oleh tim kreatif Ketoprak Sanepa, yang menuangkan idenya sehingga program Ketoprak Sanepa masih tetap *exist* dan digemari oleh penontonnya. Tugas tim kreatif adalah menuangkan ide kreatifnya mau bagaimana episode Ketoprak Sanepa saat ini, dan diberi apa agar penonton tidak bosan, kemudian merencanakan siapa saja pemain dan seniman yang akan terlibat dan menganalisa keberlangsungan Ketoprak Sanepa yang akan datang. Hal ini dikatakan oleh Kristiadi sebagai salah satu Tim Kreatif Ketoprak Sanepa, berikut ini:

“Merencanakan format program Ketoprak Sanepa, menuangkan ide kreatif dalam mencari ide topik Ketoprak Sanepa, merencanakan berbagai pihak terkait pemain dan seniman yang akan terlibat, menganalisa *multiplaying effect* yang dihasilkan dari penayangan program Ketoprak, menganalisa keberlangsungan Ketoprak Sanepa yang akan datang” (Wawancara, Kristiadi sebagai Tim Kreatif, 26 Maret 2017).

5) Tim Dekorasi

Setelah naskah jadi, kemudian di *sharing*-kan dengan tim dekorasi. Tim dekorasi yang nantinya akan membuat dekor atau *background* Ketoprak Sanepa yang akan dimainkan. Pengerjaannya menunggu instruksi dari produser. Jika *background* sama dengan yang sudah ada, maka tidak usah buat lagi, sehingga bisa menggunakan *background* yang dulu, tapi jika *background* belum pernah dibuat, maka harus dibuat dulu sesuai dengan naskah dan juga membuat *property* untuk mendukung sesuai yang ada di naskah. Hal ini dikatakan oleh Prasetya:

“Menyiapkan properti dan mengatur dekorasi tata ruang yang akan digunakan seperti istana yang menjadi *background* pada Ketoprak Sanepa dan pengerjaan menunggu pengarahan dari produser” (Wawancara, Prasetya sebagai Tim Dekorasi, 12 Mei 2017).

Berikut ini adalah tata letak *property* yang digunakan di setiap *setting*, seperti kursi, cangkir untuk adegan minum, dan juga istana seperti keraton. *Property* disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di naskah. Tim dekorasi yang akan memenuhi semua kebutuhan itu.



Gambar 3.4 Pengaturan tata ruang dan dekorasi
Sumber : Arsip TVRI Jogja

c. Pengarahan atau Pelaksanaan

Fungsi pengarahan pada saat pelaksanaan produksi sangat berguna karena akan membantu tim produksi bekerja sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dan sesuai dengan jobdescnya masing-masing. Pengarahan diberikan sebagai berikut:

1) Pengarahan cerita

Produser memberikan pengarahannya cerita seperti apa yang akan ditampilkan lalu dibicarakan kepada penulis naskah, kemudian diberitahu kepada tim lainnya, produksi akan dilaksanakan di studio. Seperti yang dikatakan, berikut ini:

“Jadi saya mengarahkan cerita apa yang mau ditampilkan lalu bilang ke penulis naskah, kemudian memberi tahu kepada tim produksi bahwa akan dilaksanakan di studio”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

2) Pengarahan kepada Tim Dekorasi

Setelah itu pengarahannya akan diberikan kepada tim dekorasi untuk membuat *setting* sesuai dengan yang ada di naskah. Tim dekorasi tidak akan mulai mengerjakan *setting* jika belum ada pengarahannya dari produser. Hal ini dijelaskan oleh Produser, sebagai berikut:

“Lalu saya mengarahkan tim dekorasi membuat *setting* untuk di studio sesuai dengan naskah yang sudah ada, di TVRI Yogyakarta settingnya maksimal 4-5 setting. Biasanya sampai 4, tapi pernah juga 5 hanya saja yang setting ke lima dibuat kecil karena studio tidak terlalu besar, dan yang bisa memasuki *setting* tersebut maksimal 3 orang”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

3) Pengarahan saat latihan

Pengarahannya saat latihan sebelum rekaman dimulai juga sangat diperlukan, karena sangat berperan penting saat rekaman dimulai. Gunanya agar pemain tidak kaget atau

tidak demam panggung dan sudah mengetahui naskah dan gerakan apa saja yang harus dilakukan. Pengarahan yang diberikan seperti harus ber *acting* sesuai dengan naskah dan tidak boleh melenceng atau *acting* sembarangan.

Berikut penjelasan yang dikatakan oleh Heruwati:

“Jadi semua pemain yang terlibat itu harus menyesuaikan diri dengan situasi studio, mereka harus mematuhi segala aturan yang diterapkan oleh produser. Tidak boleh misalnya *acting* bebas gitu ya”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

4) Pengarahan kepada pemain

Pengarahan juga diberikan kepada pemain, agar pemain mematuhi aturan yang ditetapkan oleh produser, dan mereka tidak ber-*acting* sembarangan agar *shooting* berjalan lancar dan tidak banyak *cut*. Seperti yang dikatakan oleh Heruwati kepada tim produksi Ketoprak

Sanepa dibawah ini :

“Saya juga mengarahkan pemain agar mereka mematuhi aturan yang ditetapkan oleh produser. Kemudian produser selalu berkoordinasi dengan pengarah acara maupun asisten pengarah acara untuk kelancaran produksi. (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal tersebut juga dinyatakan oleh Anggar sebagai Pengarah

Acara Ketoprak, sebagai berikut :

“Pengarhannya itu tadi supaya menjaga kekompakan, menjaga alur ceritanya sama mengelola kru dan pemain, men-*direct* acara itu, men-*direct* pemain, dan men-*direct* kru”

(Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

Di TVRI Yogyakarta, *Floor Director* juga sering disebut asisten pengarah acara. Ketika sedang melakukan *blocking* kepada pemain, asisten pengarah acara juga mendampingi, sehingga asisten pengarah acara juga tahu bagaimana *blocking* pemain. Jadi pengarah acara berada di *control room* mengkomunikasikan dengan asisten pengarah acaranya menggunakan alat semacam *headphone*.

Seperti halnya yang dikatakan oleh Anik selaku Asisten Pengarah Acara, sebagai berikut :

“Ketika pengarah acara melakukan *blocking*, kami ikut mendampingi, pengarahan yang diberikan saat produksi itu kapan waktu akan dimulai, kapan keluar masuk pemain, kemudian kita juga *manage* kamera yang ada di studio, kemudian mengecek kostum dan *property*, terus mencatat bagian adegan yang sudah di produksi dan belum diproduksi, dan saya juga memberikan pengarahan kepada pemain dengan menggunakan *clapper*” (Wawancara, Anik Mardiyanti sebagai Asisten Pengarah Acara, 12 Mei 2017).

5) Pengarahan kepada *editor*

Pengarahan juga diberikan kepada *editor*, jika mereka mengalami kebingungan maka produser akan mendampingi dan mengarahkan, sebagai berikut:

“Lalu pengarahan juga akan diberikan ke *editor* jika *editor* tidak paham apa saja sambungannya, maka saya akan menemani *editor*” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

d. Pengawasan

Fungsi pengawasan pada program Ketoprak Sanepa ini dilakukan lebih saat proses produksi dan juga pasca produksi, yaitu:

1) Pengawasan saat produksi

Produser mengawasi langsung saat produksi dimulai, dan jika ada bagian yang kurang pas maka harus di ulang, seperti yang dikatakan Produser, berikut ini:

“Saya mengawasi langsung rekaman atau saat produksi yang sedang terjadi, kalo misalnya ada yang kurang pas bisa di *cut* lalu diulang” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

2) Pengawasan saat *editing*

Setelah selesai produksi atau rekaman, tahap selanjutnya adalah *editing*, dalam *editing* produser juga mengawasi sehingga *editor* jika mengalami kebingungan bisa menanyakan langsung kepada produser. Seperti yang dikatakan oleh Heruwati, sebagai berikut :

“Kemudian setelah selesai rekaman, saya mengawasi saat ngisi ilustrasi lalu saya cek hasil jadi pengisian ilustrasinya. Terus setelah itu kita masuk ruang editing, saya kontrol lagi *shot-shot* yang dihasilkan itu mau diapakan” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Pengawasan berdeda dilakukan oleh pengarah acara Ketoprak Sanepa, pengarah acara mengawasi mulai proses produksi

hingga produksinya saja. Seperti yang diungkapkan oleh Anggar Wardhananti, sebagai berikut :

“Pengawasan yang saya lakukan itu dalam proses latihan kita mengawasi sampai selesai, maksimal atau tidak pemainnya saat latihan, kalo sudah maksimal kita rencanakan untuk *shooting* atau rekamannya. Kemudian mengawasi keseluruhan seperti studio, *lighting*, *sound*. Jadi kalo kru udah siap di tugas dan tempatnya masing-masing, udah bisa melaksanakan *shooting*. Begitupun pemain, kami mengawasi sudah siap atau belum dengan *makeup* dan kostumnya. Jadi saya mengecek kru dan pemain” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

Fungsi pengawasan tidak dilakukan oleh asisten pengarah acara, karena tugas asisten pengarah acara hanya membantu pengarah acara dalam mengarahkan kru dan pemain saat produksi berlangsung. Hal itu diungkapkan oleh Anik Madiyanti selaku Asisten Pengarah Acara Ketoprak Sanepa berikut ini :

“Kalo untuk pengawasan saya tidak melakukan hal itu, karena saya adalah asisten pengarah acara Ketoprak Sanepa jadi saya hanya mengikuti arahan dari pengarah acara yang diperintahkan dari *control room* untuk mengarahkan produksi Ketoprak Sanepa saat berlangsung” (Wawancara, Anik Mardiyanti sebagai Asisten Pengarah Acara, 12 Mei 2017).

3) Evaluasi

Setelah pengawasan akan ada evaluasi setiap kegiatannya seperti setelah latihan akan diadakan evaluasi apa kurang dan salahnya, sehingga akan diperbaiki lagi saat latihan selanjutnya. Jika latihan sudah memuaskan maka akan

dibuatkan jadwal untuk rekaman. Evaluasi juga dilakukan lagi saat setelah selesai rekaman, jadi melihat apa kesalahan dan kelebihan, kalau sudah baik pemain akan mempertahankan *actingnya* kalau masih ada yang kurang akan ditingkatkan lagi dan menjadi pelajaran untuk rekaman berikutnya. Setelah rekaman selesai, barulah hasil gambar yang di ambil di edit. Selesai pengeditan juga diadakan evaluasi, mengkritisi apa yang sudah di edit, apakah ada yang kurang seperti *credit tittle*, nanti masukan itu akan ditampung dan akan dijadikan perbaikan untuk selanjutnya. Hal ini dikatakan oleh Ari Purnomo, dibawah ini:

“Kita ada evaluasi disetiap bagiannya ya, mengkritisi adegan-adegan yang sudah di hadirkan. Kemudian nanti kita kritisi bersama sehingga masukan-masukan pada hari itu kita bisa gunakan untuk episode-episode selanjutnya. Kalo ada kekurangan bisa kita perbaiki. Kalo sudah dianggap standar, tinggal kita pertahankan atau kita tingkatkan lagi” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Penulis Naskah, 12 Mei 2017).

A.2 Produksi Program Ketoprak Sanepa

Fungsi manajemen sudah diterapkan dalam proses produksi hingga produksi program Ketoprak Sanepa, untuk mengetahui lebih rinci tahapan produksi program Ketoprak Sanepa, dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan awal untuk memulai suatu produksi program. Tahapan ini bisa dikaitkan dengan fungsi manajemen yaitu pada perencanaan. Dalam produksi program Ketoprak Sanepa, tahap ini meliputi penemuan ide dengan membuat naskah, perencanaan seperti pemilihan pemain, latihan para pemain, menentukan lokasi *shooting*, dan *meeting* dengan Dinas Kebudayaan membahas tentang kesepakatan sponsor untuk dana kuis Ketoprak Sanepa.

Ketoprak Sanepa adalah serial drama menggunakan bahasa Jawa dan terdiri dari beberapa episode. Program Ketoprak Sanepa ini merupakan salah satu program unggulan TVRI Yogyakarta, maka program ini memiliki perhatian lebih bagi penontonnya.

Berikut ini pra produksi Ketoprak Sanepa:

1) Pertemuan dengan Dinas Kebudayaan

Dimulai dari melakukan pertemuan dengan Dinas Kebudayaan membahas tentang dana sponsor, karena Ketoprak Sanepa ini berkuis dan hadiahnya merupakan sponsor dari Dinas Kebudayaan, jadi kru harus melakukan pertemuan dengan Dinas Kebudayaan untuk membahas kesepakatan dana. Hal ini ditegaskan oleh Produser, berikut ini:

“Sebelumnya kita ada *meeting* dengan Dinas Kebudayaan, karena Ketoprak Sanepo ini berkuis, jadi hadiah kuisnya itu sponsor dari Dinas Kebudayaan maka sebelumnya kita harus mensepakatinya dulu dengan Dinas Kebudayaan” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

2) Pembuatan naskah

Program Ketoprak Sanepa juga melibatkan tim kreatif yang juga memberikan ide untuk menentukan tema yang akan dibuat, setelah mengetahui tema, penulis naskah akan membuat naskahnya. Kemudian tim kreatif juga akan memberikan ide cemerlangnya untuk membuat program Ketoprak Sanepa itu lebih menarik.

Seperti yang dikatakan berikut ini :

“Biasanya kita mensepakati ide yang akan dituangkan kedalam naskah, lalu berdiskusi tentang naskah, kemudian memutuskan atau memilih pemain yang dilibatkan, lalu mempersiapkan penjadwalan yang nanti akan di *handle* oleh produser” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Tim Kreatif dan penulis naskah, 12 Mei 2017).

3) Pencarian pemain

Setelah naskah dibuat, barulah mencari pemain dengan cara audisi. Audisi itu dibantu oleh produser, pengarah acara, penulis naskah dan tim kreatif. Setelah mendapatkan pemain, baru diadakan latihan agar pemain tidak kaku, dapat mendalami karakter, dan

mengerti *acting* apa saja yang akan dilakukan. Seperti yang diungkapkan oleh Heruwati, dibawah ini :

“Kita mencari pemain dengan audisi, setelah mendapatkan pemain kita adakan latihan untuk pendalaman karakter, setelah itu gladi resik kemudian kita rekaman” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal serupa juga dikatakan oleh Pengarah Acara, sebagai berikut :

“Pra produksi kan penerimaan naskah mempelajari naskah kemudian kita *casting* pemain. Setelah mempelajari naskah, kita bisa membuat *setting* lokasi yang diinginkan naskah, kemudian latihan pemain untuk mendalami karakter masing-masing” Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

4) Latihan para pemain

Setelah menemukan pemain dengan cara audisi yang dibantu oleh produser, pengarah acara, penulis naskah dan tim kreatif, akan dilaksanakan latihan bagi pemain sebelum rekaman langsung program Ketoprak Sanepa. Latihan juga dimaksudkan agar pemain dapat mendalami karakter, membangun *chemistry* dan sudah mengerti *acting* apa yang harus dilakukan. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Produser, dibawah ini:

“Setelah mendapatkan pemain kita adakan latihan untuk pendalaman karakter, membangun *chemistry* setelah itu gladi resik kemudian kita rekaman” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

b. Produksi

Setelah semua tahap pra produksi disetujui dan dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah mulai untuk produksi program Ketoprak Sanepa. Pada saat produksi Ketoprak Sanepa, kru inti yang terlibat terdiri dari:

1) Produser

Tugas produser saat produksi adalah memantau pada saat rekaman Ketoprak Sanepa dimulai, karena saat produksi semua dikendali oleh produser, sehingga produser memantau pemain jika ada yang kurang pas maka harus diulang. Seperti yang diungkapkan oleh Heruwati selaku Produser, dibawah ini :

“Pada saat produksi dimulai saya mengawasi pemain, pemain tidak boleh *acting* bebas atau sesuka hati mereka seperti keluar dari naskah. Jika ada adegan yang kurang pas maka akan di *cut*”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser 5 Mei 2017).

2) Pengarah acara

Tugas pengarah acara Ketoprak Sanepo saat produksi juga tidak beda jauh dari produser, yaitu melakukan *blocking* pemain seperti tata urutan pemain, dan juga mengarahkan kru. Seperti yang dikatakan oleh Anggar, sebagai berikut:

“Kalo produksi saya kan berada di atas atau *control room*, jadi saya mengarahkan pemain dan

mengarahkan kru seperti *cameramen* dari atas lalu saya sampaikan ke asisten pengarah acara yang berada di bawah sehingga asisten pengarah acara bisa menyampaikan langsung ke pemain saat ada yang salah atau saat ada pemberitahuan lain” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

3) Tim Dekorasi

Kegiatan tim dekorasi saat produksi adalah, saat *break* ada *setting* atau *property* yang kurang maka kami akan menambahkan. Pada saat ada pergantian *setting* seperti hari ini makan lalu besok harinya makan lagi tapi dengan menu yang berbeda dan ada tambahan, maka tim dekorasi akan menambahkan sesuai dengan yang ada di naskah. Hal ini dikatakan oleh Prasetya:

“Kita set di studio 1, ada berapa set. Saat *break* kadang ada pergantian set dekor misalnya terjadi adegan yang harus berganti set. Terutama dalam aktivitas yang sesuai dengan cerita misalnya kita ada hari ini kita makan atau minum dengan ini nah hari berikutnya lagi mereka makan ada buahnya, nah itu kita nambahin *property* buah. Jadi disesuaikan dengan naskah” (Wawancara, Prasetya sebagai Tim Dekorasi, 12 Mei 2017).

c. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap terakhir pada produksi program Ketoprak Sanepa. Tahap pasca produksi meliputi :

1) Editing gambar atau ilustrasi

Pasca produksi pada program Ketoprak Sanepa yang pertama editing gambar dan ilustrasi. Hasil dari potongan-potongan gambar yang sudah diambil atau direkam saat produksi disusun kembali sehingga menjadi cerita yang utuh sesuai dengan naskah yang dibuat, seperti yang diungkapkan oleh Heruwati sebagai Produser, dibawah ini:

“Setelah produksi selesai kita lakukan *editing*, nanti kita kasih naskah ke *editornya*, lalu jika *editor* masih bingung gambar apa saja yang harus disambung-sambungkan, *editor* bisa tanya ke saya. Jadi *editing* gambar itu menggabung-gabungkan *shot* lalu memasukkan gambar ilustrasi. Setelah *editing* selesai akan ada evaluasi kemudian tayang” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 9 Mei 2017).

Hal senada juga dikatakan oleh Anggar Wardhananti selaku Pengarah Acara Ketoprak Sanepa, sebagai berikut:

“Setelah produksi ada *editing* ya, nah proses *editing* itu menggabungkan *shot-shot* yang terpisah-pisah dan hasil *shooting* yang tidak runtut dan tambahan *insert* lainnya” Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

2) Editing suara

Proses *editing* yang kedua yaitu *editing* suara. Setelah edit gambar selesai, lalu memasukkan suara musik. Pembuatan dan pemilihan musik akan menambah karakter dari sebuah drama Ketoprak Sanepa. Pemilihan musik disesuaikan dengan cerita agar semakin terbentuk sesuai dengan tema, contohnya musik gamelan yang biasanya ada di dalam Ketoprak Sanepa ini. Seperti yang dikatakan oleh Heruwati sebagai Produser Ketoprak Sanepa, berikut ini:

“Jadi kita memasukkan suara musik gamelan, kita menggunakan gamelan karena kita tetap mengacu pada tradisi” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal serupa juga dikatakan oleh Anggar Wardhananti Pengarah Acara Ketoprak Sanepa, dibawah ini:

“*Editing* suara itu dengan memasukkan musik gamelan yang sudah dimainkan oleh pemain gamelan, lalu disesuaikan misalnya suasana lagi sedih, maka musik gamelan juga harus sedih, atau lagi bahagia, lagi tegang tetap harus disesuaikan karena itu akan mendukung suasana” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

3) Mixing

Proses *editing* yang ketiga adalah *mixing*. *Mixing* merupakan penggabungan gambar dengan suara musik yang telah diedit apakah keduanya sudah pas atau

belum. Hal ini seperti yang diutarakan oleh Anggar Wardhananti selaku Pengarah Acara Ketoprak Sanepa, sebagai berikut:

“Setelah proses *editing* gambar dan *editing* suara jadi nanti selanjutnya ada proses *mixing*, proses pengisian musiknya dan gambarnya dengan mengepaskan” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

4) Evaluasi

Proses pasca produksi selanjutnya adalah evaluasi. Setelah gambar, ilustrasi dan suara disusun menjadi satu, selanjutnya akan diadakan evaluasi. Evaluasi berfungsi menemukan kekurangan yang ada pada saat bahan rekaman selesai di edit. Jika ada kekurangan, maka akan diperbaiki lagi untuk rekaman kedepannya, dan jika tidak ada kekurangan, akan dipertahankan. Setelah itu rekaman Ketoprak Sanepa siap untuk ditayangkan. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Heruwati selaku Produser Ketoprak Sanepa, dibawah ini:

“Setelah pengeditan selesai, maka kita adakan evaluasi dengan *preview* hasil rekaman yang sudah di edit kemudian ada kritik atau saran apa nanti kita lakukan perbaikan, kalo sudah tidak ada kritik dan saran, kita jadwalkan untuk tayang di televisi”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal itu juga dikatakan oleh Ari Purnomo selaku Tim Kreatif Ketoprak Sanepa, dibawah ini:

“Pasca produksi kita ada evaluasi, biasanya kita kritisi adegan-adegan dengan nonton bareng ataupun nonton dirumah masing-masing. Sehingga masukan-masukan yang didapatkan bisa digunakan untuk episode selanjutnya. Kalo ada kekurangan kita perbaiki, kalo sudah standar kita pertahankan atau kita tingkatkan lagi” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Tim Kreatif, 12 Mei 2017).

A.3 Strategi Mempertahankan Penonton Ketoprak Sanepa

Kru Ketoprak Sanepa memiliki strategi untuk mempertahankan penontonnya agar tetap menunggu dan menonton Ketoprak Sanepa. Berikut ini cara yang dilakukan untuk mempertahankan penonton Ketoprak Sanepa adalah:

a. Rerun

Salah satu cara yang sering dilakukan yaitu dengan *rerun* episode Ketoprak Sanepa yang sudah pernah ditayangkan. Biasanya yang *rerun* itu Ketoprak Sanepa yang banyak penontonnya dan memiliki cerita lebih menarik. Seperti yang dikatakan oleh Heruwati selaku Produser Ketoprak Sanepa, dibawah ini:

“Program *rerun* juga termasuk cara mempertahankan penonton, *rerun* juga cara agar Ketoprak tetap *continue* di TVRI Yogyakarta” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Pernyataan Heruwati juga diperkuat oleh Anggar Wardhananti selaku Pengarah Acara Ketoprak Sanepa, sebagai berikut:

“*Rerun* termasuk cara mempertahankan penonton, dengan cara memilih Ketoprak Sanepa mana yang pantas untuk di *rerun*, misalnya pada saat itu hasinya bagus banyak penonton yang suka, berarti ceritanya itu menarik jadi kita tayangkan lagi. Tapi kadang-kadang karena gambarnya menarik, ceritanya menarik kita tayangkan lagi jadi tidak berdasarkan penonton suka tapi dari kita yang milih”(Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

b. Kuis berhadiah

Ketoprak Sanepa merupakan Ketoprak yang diakhir acaranya diadakan kuis berhadiah. Tujuan diadakannya kuis salah satunya adalah untuk mempertahankan penonton. Seperti yang dikatakan oleh Ari Purnomo selaku Tim Kreatif Ketoprak Sanepa, sebagai berikut:

“Untuk mempertahankan penonton cerita harus menarik, tampilan juga harus menarik, adegan yang dihadirkan harus menarik artinya tidak monoton dan tentu saja Ketoprak Sanepa merupakan Ketoprak kuis berhadiah, sehingga setiap episodenya selalu banyak ditunggu oeh penonton” (Wawancara, Ari Purnomo selaku Tim Kreatif, 12 Mei 2017).

Pemenang kuis Ketoprak Sanepa pada minggu lalu akan didatangkan langsung ke TVRI Yogyakarta dan ditampilkan langsung di Ketoprak Sanepa minggu depannya menemani *host* Bancak dan Doyok untuk

mengundi pemenang selanjutnya. Hal ini dijelaskan oleh Heruwati, dibawah ini:

“Di awal acara sebelum mulai materi Ketoprak Sanepa, akan ada *host* yang menggunakan topeng yang disebut Bancak dan Doyok untuk mengumumkan siapa pemenang kuis Ketoprak Sanepa pada minggu lalu secara *live*. Kemudian di akhir materi Ketoprak Sanepa akan muncul lagi *host* Bancak dan Doyok untuk menyampaikan kuis pertanyaan dari episode yg ditayangkan pada hari itu. Pertanyaan kuis akan disampaikan secara *live*. Pemenang yang memenangkan kuis Ketoprak Sanepa akan kita hadirkan kita tampilkan di episode berikutnya. Dia akan menemani *host* Bancak dan Doyok untuk mengundi berikutnya. Lalu kita wawancarai pemenangnya mengapa senang menonton Ketoprak Sanepa. Hadiah yang disediakan pernah HP dan uang tunai senilai Rp500.000 untuk setiap orang. Nah untuk uang tunainya ada 10 orang pemenang dan kalo HP ada 2 orang pemenang. Hadiah ini merupakan sponsor dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Adanya kuis Ketoprak Sanepa ini membuat penonton meningkat, pasalnya Ketoprak Sanepa mengadakan kuis berhadiah yang pasti akan disenangi oleh penontonnya dan membuat penontonnya makin senang dengan Ketoprak Sanepa ini. Bukan hanya kuis saja, Ketoprak yang notabene pemainnya adalah orang tua, di Ketoprak Sanepa ini tidak, Ketoprak Sanepa juga mengakomodir pemain muda dan pemain tua dari empat kabupaten dan kota di DIY, seperti yang ditulis di Kedaulatan Rakyat berikut ini:



Gambar 3.5

Sumber : Koran Keadaulatan Rakyat (Arsip TVRI Jogja)

c. Kreativitas

Kreativitas sangat diperlukan dalam pembuatan program Ketoprak Sanepa. Tujuannya untuk membuat menarik dan mempertahankan penonton dari program Ketoprak Sanepa itu sendiri. Kreativitas itu dimulai dari pembuatan naskah Ketoprak Sanepa, seperti yang dikatakan oleh Ari Purnomo selaku Penulis Naskah Ketoprak Sanepa:

“Yang terpenting dalam membuat naskah itu harus mempunyai banyak referensi, referensinya harus banyak membaca, menonton film, berdiskusi, mendengar, banyak berdialog dengan orang. Karena pada dasarnya cerita itu akan menarik ketika cerita itu bisa mewakili perasaan orang lain. Ketika kita banyak berdialog dengan orang otomatis kita akan bisa membaca, mengetahui keinginan orang.

Kemudian kita bisa menuangkan ke dalam naskah. Jadi kunci pokoknya referensi. Kemudian kreativitasnya dalam bentuk segi penampilan, pengkarakteran pemain kemudian sajian *setting* kita berusaha berbeda-beda dan tempat dibuat menarik, lalu konflik setiap adegan kita usahakan menarik. Contohnya kalo Ketoprak biasanya berbicara istana sentris, kalo kita lebih ke cerita secara logika yang bisa diterima oleh masyarakat dan dikemas menggunakan bahasa keseharian sehingga penonton bisa mengerti dan pemain ber-*acting* senatural mungkin, jadi tetap bermain menjadi diri kita sendiri”(Wawancara, Ari Purnomo sebagai Penulis Naskah 12 Mei 2017).

Kreativitas yang diberikan pada program Ketoprak Sanepa membuahkan hasil dengan banyaknya penonton dan juga banyak juga penonton yang mengikuti kuisnya, sehingga berdampak pada SMS yang masuk dari penonton yang antusias ingin memenangkan hadiah. Pada tayangan pertama SMS yang masuk mencapai 4000 dan sekarang sudah memasuki seri 10 bisa mencapai 13.000 SMS yang masuk. Hal ini seperti yang ada di Koran Kedaulatan Rakyat:



Gambar 3.6
Sumber : Koran Kedaulatan Rakyat 3 September 2014 (Arsip TVRI Jogja)

Hal ini didukung dari pendapat Bapak Maryono sebagai penonton Ketoprak Sanepa, berikut ini:

“Saya suka menonton Ketoprak Sanepa karena lokasi *shooting* nya sangat menarik, tidak banyak jeda kemersilnya, dan dialognya juga menggunakan bahasa yang bisa langsung paham” (Wawancara, Maryono sebagai Penonton, 17 Mei 2017).

Pernyataan penonton diatas juga didukung dengan pernyataan dari Produser Ketoprak Sanepo, sebagai berikut:

“Yang jelas perkembangan dari cerita itu sendiri tidak istana sentris. Dulu kan cerita Ketoprak itu

istana sentris, nah sekarang engga sekarang lebih berkembang ke cerita-cerita yang secara logika bisa diterima di masyarakat. Jadi sekarang cerita ya lebih ke cerita rakyat yang terjadi di kehidupan sehari-hari dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Tim kreatif memiliki tahapan untuk membuat kreativitas agar program Ketoprak Sanepa selalu disenangi oleh penontonnya. Tahapan itu adalah membuat tim produksi dan siapa yang akan menjadi tim kreatif. Tim kreatif akan menentukan naskah yang akan digunakan dan memilih siapa saja pemainnya. Tentu saja memilih pemain yang sudah diaudisi di awal. Kemudian membicarakan tentang kostum dan *setting* yang pas dengan naskah yang sudah dibuat. Setelah semua ditentukan barulah membuat jadwal untuk latihan. Seperti yang dikatakan oleh Ari Purnomo yang juga sebagai Tim Kreatif Ketoprak Sanepo, berikut ini:

“Tahapan yang pertama kita menentukan tim dulu baik tim produksi maupun tim kreatif. Setelah itu tim produksi berjalan dengan keproduksiannya, tim kreatif menentukan naskah yang akan digunakan. Kemudian memilih lakon atau pemain. Setelah memilih pemain yang terlibat, kita melakukan bedah naskah, lalu mencari konsumnya seperti apa, latar atau *setting* tempat dan propertynya kita diskusikan. Kalo sudah semua baru kita membuat penjadwalan untuk latihan selama 2-3 minggu sebelum pengambilan gambar” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Tim Kreatif, 12 Mei 2017).

Hal ini sedikit berbeda yang diungkapkan oleh Anik selaku Asisten Pengarah Acara Ketoprak Sanepa, Anik mengatakan sebagai berikut:

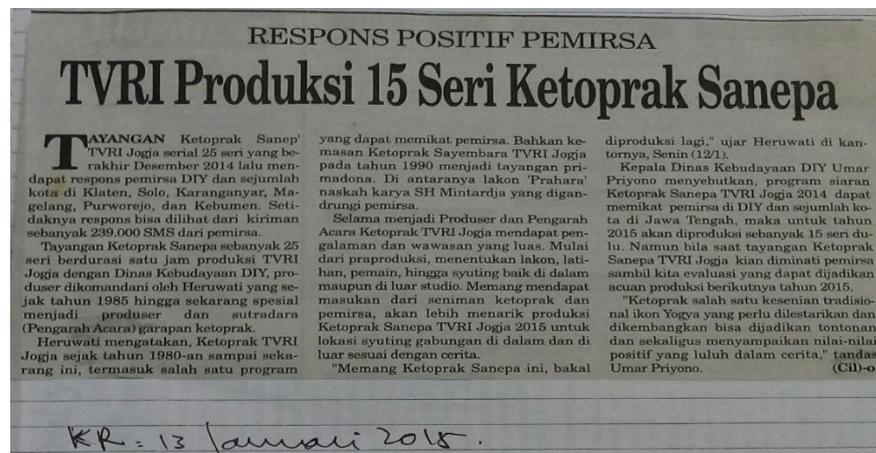
“Kreativitas selalu dibutuhkan setiap episodenya untuk menarik, membuat penonton *surprise*, bagaimana cara agar penonton akan terus menonton. Contohnya, diakhir cerita dikasih *shot-shot* yang menggiring penonton untuk akan mengikuti seri selanjutnya, misalnya *shot* tangan saja, ambil hp misalnya lalu langsung bersambung. Ini siapa? Nah seperti itu, jadi gambar yang membuat penonton ingin nonton episode selanjutnya. Terus juga ada kreativitas *shot* supaya penonton tidak jenuh. Kreativitas baik dari segi cerita, gambar, dekor dan property itu semua mendukung” (Wawancara, Anik Mardiyanti sebagai Asisten Pengarah Acara, 12 Mei 2017).

Kreativitas itu sangat penting dalam menarik minat penonton. Bukan hanya untuk hiburan tapi juga dapat melestarikan kesenian tradisional dan juga dapat menyampaikan nilai-nilai positif. Adanya Ketoprak Sanepa di TVRI Yogyakarta ini disambut respons yang positif oleh pemirsa. Pasalnya, tayangan ini ditunggu-tunggu oleh banyak penggemarnya bukan hanya dari Yogyakarta saja, tapi dari daerah Jawa Tengah juga. Seperti halnya yang dikatakan oleh penonton Ketoprak Sanepa, berikut ini:

“Acara Ketoprak Sanepa ini menarik untuk dilihat, terutama orang-orang tua seperti saya, karena acara Ketoprak Sanepa acaranya tentang budaya Jawa yang sampai sekarang banyak peminatnya, karena

hanya TVRI yang masih melestarikannya. Saya suka menonton juga untuk hiburan dan mendapatkan nilai positif dari ceritanya” (Wawancara, Pandi sebagai Penonon, 25 Mei 2017).

Hal ini juga diperkuat dengan adanya arsip dari Koran Kedaulatan Rakyat yang membicarakan tentang respons positif pemirsa Ketoprak Sanepa. Ketoprak Sanepa ini diminati penonton karena merupakan salah satu kesenian tradisional ikon Jogja sehingga perlu dilestarikandan dijadikan tontonan sekaligus menyampaikan nilai-nilai positif yang luhur dalam cerita, seperti berikut ini:



Gambar 3.7

Sumber : Koran Kedaulatan Rakyat 13 Januari 2015 (Arsip TVRI
Jogja)

d. Promosi

Promosi pada suatu program acara televisi sangat dibutuhkan, agar penonton yang tadinya lupa atau tidak tahu menjadi ingat dan menjadi tahu. Promosi yang menarik itu juga penting, seperti yang dilakukan oleh tim produksi Ketoprak Sanepa dengan membuat *trailer* episode Ketoprak Sanepa yang akan datang. Hal ini dikatakan oleh Heruwati, dibawah ini:

“Pertama lewat *trailer* yang kata-katanya mengajak penonton untuk nonton Ketoprak Sanepa setiap hari Sabtu pukul 10.00-19.00 dan juga berhadiah. Dan *trailer* itu masuk di acara apapun di TVRI Yogyakarta, seperti di slot acara berita masuklah *trailer* Ketoprak Sanepa. Kemudian teman-teman kru Ketoprak Sanepa biasanya juga menyebarkan atau promosi ke teman-temannya” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal ini juga dikatakan oleh Ari Purnomo selaku Tim Kreatif Ketoprak Sanepa, berikut ini:

“Promosinya itu lewat *trailer* atau cuplikan-cuplikan episode berikutnya, dan memberitahu bahwa Ketoprak Sanepa ditayangkan setiap hari Sabtu jam 6-7. Biasanya durasi *trailer*nya 15-20 detik. Jadi setiap minggu Ketoprak Sanepa membuat *trailer* terus. Kita juga bekerja sama dengan Koran Kedaulatan Rakyat (KR) jadi biasanya setiap minggunya kita mengajak teman-teman wartawan KR untuk berdiskusi dan mengambil gambar Ketoprak Sanepa. Kemudian setiap hari Kamis atau Jumat iklan Ketoprak Sanepa sudah dimuat di Koran KR untuk mengingatkan penontonnya bahwa Ketoprak Sanepa tayang hari Sabtu” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Tim Kreatif, 12 Mei 2017).

Hal ini didukung oleh Maryono, penonton Ketoprak Sanepa yang pernah melihat iklan Ketoprak Sanepa di Koran KR, sebagai berikut:

“Saya pernah melihat iklan *trailernya* di program lain seperti di berita TVRI Yogyakarta lalu menyisipkan *trailer* Ketoprak Sanepa yang berisi cuplikan-cuplikan acara Ketoprak Sanepa yang akan tayang selanjutnya. Dan dulu waktu saya sering baca Koran KR, saya melihat iklan Ketoprak Sanepa ada gambar besar beserta kuisnya dengan hadiahnya kalo tidak salah seminggu sekali iklan di Koran KRnya” (Wawancara, Maryono sebagai penonton, 19 Mei 2017).

Trailer ini difungsikan untuk menjaring penonton atau untuk media promosi program Ketoprak Sanepa. Isi dari *trailer* ini berupa cuplikan-cuplikan episode yang akan datang dan ajakan untuk menonton Ketoprak Sanepa pada hari Sabtu pukul 18.00. Beserta informasi cara mengirimkan SMS untuk mengikuti kuis dari Ketoprak Sanepa tersebut, seperti gambar berikut ini:



Gambar 3.13 Trailer Iklan Ketoprak Sanepa

Sumber : Arsip TVRI Jogja

A.5 Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Produksi Ketoprak Sanepa

a. Faktor Pendukung

Pendanaan dan alat akan sangat mempengaruhi keberlangsungan produksi Ketoprak Sanepa. Jika tidak ada dana maka Ketoprak Sanepa tidak bisa produksi, dan alat juga sangat menjadi faktor pendukung. Dengan adanya alat yang memadai rekaman akan berjalan dengan lancar tanpa kendala. Ketepatan waktu juga sangat menjadi faktor pendukung karena jika mulur akan berdampak juga ke acara selanjutnya. Seperti yang

dikatakan oleh Produser Ketoprak Sanepo, sebagai berikut:

“Faktor pendukung pertama adalah pendanaan, pendukung dari Ketoprak Sanepa itu ya sponsor. Nah pada saat produksinya Ketoprak Sanepa, pendukungnya macam-macam, mulai dari tim yang tepat waktu, pemain juga tepat waktu dan mengerti dialognya seperti apa, itu sangat membantu dan menjadi faktor pendukung, kemudian dekor lokasi, *property* dan *makeup* pemain” (Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Ari Purnomojuga mengatakan hal serupa:

“Yang paling penting adalah pendanaan, karena memang Ketoprak Sanepa ini secara anggaran berbeda dengan Ketoprak yang lain, karena anggaran kita menggunakan dana keistimewaan” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Tim Kreatif, 12 Mei 2017).

Hal serupa juga diungkapkan oleh Ibu Anggar, sebagai

Pengarah Acara, berikut ini:

“Faktor pendukungnya itu ya dari kru dan pemain, sama kalo *shooting* diluar kalo cuaca terang berarti mendukung. Kemudian pembuat dekor *setting* dengan alat-alat yang memadai. Dan faktor pendukung yang terpenting adalah dana, karena kita mendapatkan sponsor dari Dinas Kebudayaan” (Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Pengarah Acara, 9 Mei 2017).

b. Faktor Penghambat

Adapun kendala pada alat saat produksi Ketoprak Sanepa bisa dibilang jarang terjadi, sekalinya terjadi masih bisa diatasi. Seperti yang dikatakan oleh Produser, sebagai berikut:

“Ketoprak Sanepo itu lebih dipengaruhi kerjasama dengan Dinas Kebudayaan, kalo Dinas memang secara penganggaran belum bisa melaksanakan karena anggaran belum siap, karena faktor penggerak kita melaksanakan *shooting* Ketoprak Sanepo itu dari pendanaan dari dana keistimewaan. Kendala alat karena kita sudah matang diawal setting meliputi alat dekor, *makeup*, dan lainnya jadi jarang terjadi hambatan”(Wawancara, Heruwati sebagai Produser, 5 Mei 2017).

Hal senada juga dikatakan oleh Ari Purnomo, dibawah ini:

“Hampir ga ada sih hambatan, karena semua sudah disepakati dari awal termasuk penjadwalan. Kita disiplin pemain dan kru dari mulai latihan dan produksi ketika kita janjian mau rapat dan sebagainya kita hampir tidak ada hambatan masalah waktu” (Wawancara, Ari Purnomo sebagai Tim Kreatif, 5 Mei 2017).

Hal sedikit berbeda dikatakan oleh Anggar Wardhananti, sebagai berikut:

“Yang menghambat itu *shooting* mulur waktunya karena satu pemain belum datang, yang diharuskan *shooting* jam sekian tapi tidak bisa memenuhi. Atau kru yang belum datang. Dan juga alat yang ngadat seperti audionya kresék-kresék, jadi kalo ngadat kita harus menunggu. Terakhir kendala dari dana sponsor jika belum siap maka ga produksi. Tetapi selama ini kalau ada kendala masih bisa teratasi sehingga *shooting* dapat berjalan hingga selesai”(Wawancara, Anggar Wardhananti sebagai Penarah Acara, 9 Mei 2017).

B. PEMBAHASAN

A.1 Manajemen Produksi Program Ketoprak Sanepa TVRI Yogyakarta

Setiap stasiun televisi memiliki manajemen produksi program masing-masing dengan mendayagunakan sumber daya manusia yang dimiliki perusahaan atau stasiun televisi tersebut. Seperti yang dijelaskan bab sebelumnya, menurut Maburi (2011:22) adalah seluruh aktivitas atau proses pembuatan program acara televisi sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien atau seluruh tindakan memikirkan dan mencapai hasil yang diinginkan melalui usaha kerabat kerja yang terdiri dari tindakan mendayagunakan bakat-bakat dan sumber daya manusia televisi.

Pada media penyiaran, manajer bertanggung jawab terhadap pemilik dan pemegang saham dalam melaksanakan koordinasi sumber daya yang dimiliki sehingga tujuan media penyiaran bisa tercapai. Manajer umum pada dasarnya bertanggung jawab dalam aspek operasional pada suatu stasiun penyiaran. Dalam melaksanakan tanggung jawab manajemen, manajer umum melaksanakan empat fungsi dasar, yaitu: perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan (Morissan, 2008:130). Keempat fungsi manajemen tersebut dapat membantu tim produksi program Ketoprak Sanepa menjalankan tugasnya. Adanya sistem manajemen dalam produksi program Ketoprak Sanepa, dapat membantu mencapai tujuan yang

diharapkan. Berikut akan dibahas satu per satu empat fungsi dasar manajemen produksi program Ketoprak Sanepa:

1) Fungsi Perencanaan

Perencanaan adalah pemilihan sekumpulan kegiatan dan memutuskan apa yang harus dilakukan, kapan, bagaimana, dan oleh siapa. Perencanaan yang baik dapat dicapai dengan mempertimbangkan kondisi di waktu yang akan datang dalam perencanaan dan kegiatan yang diputuskan akan dilaksanakan, serta periode yang sekarang pada saat rencana dibuat (Morissan, 2008:130).

Fungsi perencanaan produksi program Ketoprak Sanepa secara keseluruhan terjadi pada pra produksi. Ketoprak Sanepa merupakan Ketoprak yang berkuis dan berhadiah. Hadiah tersebut sponsor dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta, jadi sebelum melakukan *shooting* dan lainnya, kru mengadakan *meeting* terlebih dahulu dengan pihak Dinas Kebudayaan Yogyakarta untuk membahas kesepakatan sponsor. Kalau sudah sepakat, produser membuat pesan naskah lalu berdiskusi dengan penulis naskah dan pengarah acara Ketoprak Sanepa. Naskah yang didapat merupakan hasil ide atau masukan dari beberapa tim kreatif. Naskah yang ditulis juga tidak hanya dari satu orang saja, penulis naskahnya yaitu Mas Ari Purnomo dan

Pak Kristiadi. Tim kreatif dan penulis naskah menjadi satu kesatuan yang sama, karena pada saat menulis naskah diperlukan ide kreatif juga agar naskah tersebut menarik.

Setelah tema disetujui oleh produser, produser akan membuat surat untuk bagian keuangan dan teknik. Produser akan mengajukan untuk dana produksi dan bagian teknik produser akan mengajukan kru untuk membantu jalannya produksi Ketoprak Sanepa dan menyiapkan apa saja alat yang akan digunakan. Kru teknik, tidak bisa memprediksi siapa saja yang akan membantu produksi Ketoprak Sanepa, karena dari tim teknik akan menyesuaikan jadwal siapa yang bisa membantu pada saat produksi.

Setelah tema disetujui maka langsunglah dibuatkan naskah, setelah naskah selesai kemudian di *sharing* dengan tim dekorasi, tim kostum dan *makeup*, kemudian tim dekorasi membuat dekorasi setelah diberikan perintah dari produser. Tim dekorasi mempersiapkan gambar dan elemen-elemen dekorasi yang akan dipakai, kalo ada sesuatu yang baru atau belum pernah dibuat maka harus dibuat dulu. Jika sudah ada, maka tinggal memasangnya. Tim kostum juga merancang kostum apa saja yang akan digunakan dan pas sesuai dengan naskah. Setelah *sharing* dengan tim dekorasi, tim kostum dan *makeup*, selanjutnya

adalah mencari pemain dengan cara audisi. Pemain akan diaudisi oleh produser, pengarah acara dan tim kreatif. Dicari orang yang pas dengan karakter yang ada di naskah. Yang mengikuti audisi biasanya dari berbagai kelompok Ketoprak yang sudah berpengalaman, tetapi dari satu kelompok itu yang terpilih hanya beberapa saja, tidak semuanya. Kemudian dipilih lagi dari kelompok Ketoprak lainnya, sehingga mereka yang sudah terpilih butuh *chemistry* lagi.

Setelah mendapatkan pemain, barulah dijadwalkan latihan untuk membangun *chemistry* antar pemain. Pada saat latihan pertama kali, sebelumnya diadakan *briefing* terlebih dahulu kepada para pemain dengan membahas tema Ketoprak dan pesan moral dari paket Ketoprak tersebut. Setelah *briefing*, barulah para pemain mencoba dialog yang sudah dibagi dan ditetapkan pada setiap pemain, karena masih tahap awal latihan, masih ada pemain yang belum mendapatkan *chemistry*nya. Oleh karena itu, diakhir latihan diadakan evaluasi untuk setiap pemain. Kekurangan dan kelebihan akan disampaikan agar latihan selanjutnya sudah ada kemajuan. Latihan diadakan kurang lebih sebanyak 8 kali di awal sebelum hari rekaman Ketoprak Sanepa dimulai. Latihan ini dilaksanakan di aula

TVRI Yogyakarta dan sesekali di studio 1 yang nantinya akan dijadikan tempat untuk rekaman Ketoprak Sanepa. Setelah latihan akan dibuatkan jadwal untuk rekaman atau produksi Ketoprak Sanepa.

Berikut ini merupakan penerapan proses-proses dalam menetapkan program penyiaran yang dilakukan pada program Ketoprak Sanepa, langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menetapkan peran dan misi

Program Ketoprak Sanepa ini tidak memiliki visi dan misi, tetapi memiliki tujuan yaitu melestarikan seni tradisi Jawa, memberikan edukasi pada masyarakat lewat seni tradisi, memberikan ruang eksistensi pada para pelaku seni Ketoprak. Peneliti melihat visi dan misi merupakan hal yang penting dalam pembuatan program televisi, tetapi dalam Ketoprak Sanepa ini visi misi tidak ada karena sudah cukup dengan dibuatnya tujuan Ketoprak Sanepa. Tujuan adanya visi misi agar mempermudah membuat tujuan program Ketoprak Sanepa dan mempermudah untuk menentukan segmentasi audiensnya. Jika segmentasi audiens sudah ditentukan maka akan lebih mudah menentukan target penonton.

b) Menentukan wilayah sasaran

Program Ketoprak Sanepa mempunyai wilayah sasaran penontonnya yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitar daerah Jawa Tengah yang masih berdekatan dengan Yogyakarta yang masih *channel* televisinya terdapat TVRI Yogyakarta. Peneliti melihat disetiap wilayah yang menonton kebanyakan orang yang sudah berumur 50 tahun keatas, pensiunan atau sudah tidak bekerja dan sektor ekonomi kebawah.. Jika perencanaan program Ketoprak Sanepa ini dirancang untuk penonton dari semua kalangan muda hingga dewasa maka akan lebih bagus lagi sehingga tidak hanya orang dewasa saja yang mengetahui dan senang kebudayaan Ketoprak ini dan anak muda mengetahui kebudayaan Yogyakarta sekarang seperti apa perkembangannya.

c) Mengidentifikasi dan menentukan indikator efektifitas dari setiap pekerjaan yang dilakukan.

Seluruh kru TVRI Yogyakarta sudah berpengalaman di bidangnya masing-masing dan sudah dilatih untuk menjadi pegawai TVRI Yogyakarta, begitu juga dalam Ketoprak Sanepa, kru yang bertugas

merupakan orang-orang yang sudah dipercaya dan sudah memiliki indikator untuk menjalankan tugasnya.

Peneliti melihat pihak dan kru yang bergabung dalam produksi program Ketoprak Sanepa merupakan orang-orang yang memiliki kemampuan sehingga saat ditetapkan dan menjalankan jobdescnya, mereka memberikan hasil yang bagus sehingga proses berjalan dengan efektif dan efisien. Bahkan tidak jarang satu orang mendapatkan dua jobdesc karena kemampuannya yang lebih dan serba bisa. Hal itu akan memberikan keringanan walaupun kru di TVRI tidak begitu banyak.

- d) Memilih dan menentukan sasaran atau hasil yang ingin dicapai.

Program Ketoprak merupakan program yang sudah lama ada di TVRI Yogyakarta, hanya saja berbeda-beda bentuknya seperti sebelumnya ada Ketoprak Sayembara dan sekarang Ketoprak Sanepa. Setiap program pasti memiliki hasil yang ingin dicapai. Program Ketoprak Sanepa ini mempunyai keinginan yaitu selalu menjadi tontonan yang dinanti masyarakat khususnya Yogyakarta, sehingga *rating* dan *share* penonton tinggi.

Peneliti melihat meskipun hasil yang ingin dicapai sudah terwujud dengan tingginya penonton Ketoprak Sanepa, tapi sasaran hanya sampai kepada orang tua saja yang umurnya 50 tahun keatas bahkan sudah tidak bekerja lagi. TVRI Yogyakarta merupakan televisi lokal yang programnya mengangkat tentang kebudayaan Yogyakarta tapi tidak berarti hanya orang tua saja yang harus menikmati acara kebudayaan tersebut, sehingga butuh kreativitas lagi untuk mengajak anak muda agar mau menonton Ketoprak.

e) Mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan.

Rencana yang dilakukan mulai dari pra produksi yaitu bertemu dengan pihak Dinas Kebudayaan Yogyakarta untuk membicarakan tentang kesepakatan dana kuis, membuat naskah, mencari pemain dengan cara audisi, latihan pemain. Rencana dibuat agar saat produksi dimulai, segala sesuatunya sudah siap dan dapat berjalan dengan lancar.

Peneliti melihat persiapan perencanaan sudah cukup matang mulai dari persiapan dana dengan bertemu Dinas Kebudayaan Yogyakarta, membuat naskah dan mencari pemain namun pada saat audisi pencarian pemain, bukan audisi besar-besaran seperti ajang bakat

yang ada di Indonesia, sehingga masyarakat sedikit yang mengetahui karena hanya dari mulut ke mulut dan kenalan orang yang terlihat memiliki bakat bermain Ketoprak. Tetapi ada juga pemain yang memang berasal dari pemain Ketoprak.

f) Membangun pengawasan.

Pengawasan selalu dilakukan kru program Ketoprak Sanepa mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Pengawasan ini bertujuan jika terjadi kesalahan, maka bisa diperbaiki. Pengawasan juga bertujuan agar kru Ketoprak Sanepa dapat bekerja sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

g) Menentukan komunikasi organisasi yang diperlukan untuk mencapai pemahaman serta komitmen

Komunikasi dalam pengorganisasian sangatlah penting, oleh karena itu antar kru dalam Ketoprak Sanepa selalu berkomunikasi dengan produser jika masih mengalami kesulitan.

Peneliti melihat pengarahan yang dilakukan sesama kru Ketoprak Sanepa dengan pemain menggunakan komunikasi secara baik sehingga menjadikan hubungan yang baik pula dan tercipta lingkungan yang kondusif.

Menjaga komunikasi yang baik juga dapat membantu meminimalisir kesalahan dan *miss communication*.

h) Pelaksanaan.

Setelah semua tahapan perencanaan dilaksanakan, barulah ke tahap pelaksanaan yaitu melakukan kegiatan aksi nyata dengan menerapkan apa yang sudah direncanakan dan memulai produksi sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Fungsi perencanaan yang diterapkan pada program acara Ketoprak Sanepa sudah menyinggung langkah-langkah proses perencanaan yang diterapkan oleh Morissan. Meskipun perencanaan yang dilakukan oleh tim sudah cukup matang karena sudah banyak teori yang diterapkan, tetapi belum bisa dikatakan maksimal. Dikatakan belum maksimal karena dalam tahap perencanaan menetapkan peran misi, Ketoprak Sanepa tidak memiliki visi dan misi maka akan susah dalam menentukan audiens. Kemudian sasaran penonton kebanyakan hanya mengenai orang tua yang usianya 50 tahun ke atas dan sudah tidak bekerja, diperlukan kreativitas lagi agar Ketoprak Sanepa dapat dinikmati oleh semua kalangan karena Ketoprak salah satu kebudayaan Yogyakarta. Lalu untuk audisi pemain, audisi pemain tidak dilakukan secara besar-besaran

seperti audisi pada umumnya. Orang hanya tau dari mulut ke mulut dan kenalan dari teman kru tetapi ada juga yang berasal dari pemain Ketoprak. Walaupun tidak begitu maksimal, tetapi Ketoprak Sanepa tetap bisa berjalan dan memiliki banyak penonton.

2) Fungsi Pengorganisasian

Menurut Morissan (2008:142) pengorganisasian merupakan proses penyusunan struktur organisasi yang sesuai dengan tujuan organisasi, sumber daya yang dimiliki dan lingkungan yang melingkupinya. Dua aspek utama proses penyusunan struktur organisasi adalah departementalisasi dan pembagian kerja. Departementalisasi merupakan pengelompokan kegiatan-kegiatan kerja suatu organisasi agar kegiatan-kegiatan yang sejenis dan saling berhubungan dapat dikerjakan bersama.

Di Ketoprak Sanepa terdapat tim produksi dan tim teknik. Tim produksi terdiri dari produser, pengarah acara, asisten pengarah acara, tim kreatif, penulis naskah. Sedangkan tim teknik meliputi *cameramen, lighting, sound*, dan lainnya. Di Ketoprak Sanepa, tim kreatif dan penulis naskah bisa merangkap menjadi dua atau satu orang dapat memiliki dua jobdesc bahkan lebih. Namun hal itu tidak

menjadi masalah karena Ketoprak Sanepa masih tetap bisa berjalan sebagaimana mestinya. Produser bertanggung jawab dalam merencanakan, memilih ide-ide dan menjadwalkan untuk membuat produksi Ketoprak Sanepa.

Di Ketoprak Sanepa, pengarah acara juga disebut sebagai sutradara. Pengarah acara bertanggung jawab dalam memilih pemain saat audisi dan saat di lapangan pengarah acara yang mengeksekusi kegiatan *shooting*. Asisten pengarah acara program Ketoprak Sanepa, sama dengan *Floor Director* (FD) yang berkomunikasi dan mengarahkan langsung pemain saat di panggung menggunakan bahasa FD. Selain itu, tugas asisten pengarah acara adalah menunggu perintah dari pengarah acara.

Tim teknik seperti *cameramen* bertugas untuk merekam seluruh program acara Ketoprak Sanepa yang sedang berlangsung dan kemudian gambar yang dihasilkan akan diolah dengan diedit. Setelah diedit, rekaman siap ditayangkan. Pada program Ketoprak Sanepa ini struktur organisasinya tidak tetap. Seperti produser dan pengarah acara bisa ganti-ganti setiap serinya atau pakatnya. Walaupun tidak memiliki struktur organisasi yang tetap, tapi program Ketoprak Sanepa tetap bisa berjalan karena

terdapat produser yang merupakan bagian tertinggi dalam kegiatan produksi program Ketoprak Sanepa. Produserlah yang memegang tanggung jawab terhadap program Ketoprak Sanepa.

Peneliti melihat setiap rekaman atau produksi Ketoprak Sanepa, biasanya langsung 2 paket atau 2 judul. Saat satu judul selesai, biasanya ada pergantian *cameramen*. Dikatakan struktur organisasinya tidak tetap yaitu karena *cameramen* tidak pasti dan tidak tetap. Mereka bergantian, tetapi saat pergantian *cameramen* tidak pernah telat karena sudah disiplin waktu.

Peneliti melihat fungsi pengorganisasian yang dilakukan pada program Ketoprak Sanepa sudah baik dan sudah sesuai dengan teori Morissan, walaupun ada yang memiliki *jobdesc double* karena hal tersebut merupakan kegiatan yang sejenis seperti penulis naskah dan tim kreatif. Penulis naskah membutuhkan tim kreatif untuk membuat naskah agar lebih menarik dan kreatif. Oleh karena itu dua *jobdesc* tersebut saling berkesinambungan dan berhubungan sehingga dapat dikerjakan bersama dan tidak masalah jika satu orang memiliki dua *jobdesc* sekaligus, seperti yang dikatakan oleh Morissan (2008:142)

“Dua aspek utama proses penyusunan struktur organisasi adalah departementalisasi dan pembagian kerja. Departementalisasi merupakan pengelompokan kegiatan-kegiatan kerja suatu organisasi agar kegiatan-kegiatan yang sejenis dan saling berhubungan dapat dikerjakan bersama”.

3) Fungsi Pengarahan atau Pelaksanaan

Menurut Morissan (2008:154) fungsi mengarahkan dan memberikan pengaruh atau memengaruhi tertuju pada upaya untuk merangsang antusiasme karyawan untuk melaksanakan tanggung jawab mereka secara efektif. Kegiatan mengarahkan dan memengaruhi ini mencakup empat kegiatan penting yaitu: pemberian motivasi, komunikasi kepemimpinan, dan pelatihan. Fungsi pengarahan diawali dengan motivasi karena para manajer tidak dapat mengarahkan kecuali bawahan dimotivasi untuk bersedia mengikutinya.

Pengarahan dilakukan agar karyawan bekerja sesuai dengan tanggung jawab yang dimiliki terhadap tugas yang telah ditetapkan, dapat membangun lingkungan kerja yang kondusif sehingga para karyawan dapat bekerja dan melaksanakan tugasnya secara efektif dan efisien, mendorong semangat kerja dan memotivasi para karyawan dalam melakukan pekerjaannya. Agar tercapainya fungsi pengarahan yang dilakukan pemimpin kepada bawahannya, pimpinan harus mengerti bagaimana kemampuan dan

menyesuaikan jobdesc yang telah ditentukan kepada masing-masing karyawan yang ada pada tahap pengorganisasian. Dengan mengetahui jobdesc masing-masing maka akan mempermudah mengarahkan dan para karyawan dapat memberikan kontribusi yang sesuai dan produktif.

Fungsi pengarahan ini merupakan salah satu cara untuk membuat antusiasme karyawannya dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya secara efektif dan efisien.

Produser memberikan pengarahan cerita seperti apa yang akan ditampilkan lalu dibicarakan kepada penulis naskah, kemudian diberitahu kepada tim lainnya, bahwa produksi akan dilaksanakan di studio, setelah itu pengarahan akan diberikan kepada tim dekorasi untuk membuat *setting* sesuai dengan yang ada di naskah. Tim dekorasi tidak akan mulai mengerjakan *setting* jika belum ada pengarahan dari produser. Pengarahan saat latihan sebelum rekaman dimulai juga sangat diperlukan, karena sangat berperan penting saat rekaman dimulai. Gunanya agar pemain tidak kaget atau tidak demam panggung dan sudah mengetahui naskah dan gerakan apa saja yang harus dilakukan. Pengarahan yang diberikan seperti harus ber

acting sesuai dengan naskah dan tidak boleh melenceng atau *acting* sembarangan.

Pengarahan yang diberikan produser Ketoprak Sanepa kepada pegarah acara adalah bertujuan untuk keberlangsungan saat produksi Ketoprak Sanepa, karena tugas pegarah acara adalah mengatur jalannya produksi. Pengarahan juga berlaku pada pegarah acara yang akan mengarahkan kepada bawahannya yaitu asisten pegarah acara dan kru lainnya seperti *sound, lighting, cameramen*. Pengarahan juga diberikan kepada *editor*, jika mereka mengalami kebingungan maka produser akan mendampingi dan mengarahkan.

Pada saat produksi akan berlangsung, pegarah acara akan memberi arahan kepada *sound, lighting* apakah mereka semua sudah pada tempatnya masing-masing dan jika dibutuhkan *sound* dan *lighting* mereka sudah siap. Asisten pegarah acara juga mendampingi, sehingga asisten pegarah acara juga tahu bagaimana *blocking* pemain. Jadi pegarah acara berada di *control room* mengkomunikasikan dengan asisten pegarah acaranya menggunakan alat semacam *headphone*.

Dengan begitu, semua karyawan dapat memberikan kontribusi yang dibutuhkan saat keberlangsungan produksi.

Kemudian pengarahan diberikan dengan komunikasi yang baik sehingga menjadikan hubungan yang baik pula dan tercipta lingkungan yang kondusif. Menjaga komunikasi yang baik juga dapat membantu meminimalisir kesalahan dan *miss communication*.

Pengarahan juga diberikan kepada *editor*, jika mereka mengalami kebingungan maka produser akan mendampingi dan mengarahkan apa yang diinginkan dan sudah sesuai atau belum. Jika editor bingung maka produser akan menemani editor dan memberi petunjuk.

Ketoprak Sanepa mempunyai prosedur standar yang harus dipatuhi agar selama pengarahan dan produksi berjalan dengan lancar. Prosedurnya sebelum melakukan produksi, para kru melakukan *briefing* terlebih dahulu, lalu memberikan pengarahan kepada setiap pemain untuk menghindarkan kemangkiran yang tak berarti. Adanya pengarahan dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan saat pra produksi, produksi hingga pasca produksi berlangsung. Seperti pengarahan saat produksi berlangsung, produser mengarahkan pemain agar *beracting* sesuai dengan yang ada di naskah dan tidak *ber acting* aneh-aneh yang tidak ada di naskah.

Fungsi pengarahan yang diterapkan di program Ketoprak Sanepa sudah baik, semua berjalan sesuai dengan fungsinya dan sesuai dengan teori yang dikatakan pada Morissan. Memberikan pengarahan dengan komunikasi yang baik dapat membangun hubungan kekeluargaan dan membangun *chemistry* saat bekerja sehingga luwes dalam mengerjakan sesuatu dan tidak kaku. Bawahan juga tidak merasa menjadi bawahan karena tidak begitu mencoloknya antara atasan dan bawahan. Peneliti melihat meskipun sudah ada pengarahan, kemangkiran sewaktu-waktu bisa terjadi seperti kemangkiran yang dialami saat akan memulai produksi, para pemain ada yang datang terlambat sehingga membuat kru khawatir karena produksi sudah dimulai. Hal tersebut seharusnya diberikan pengarahan dan ketegasan lebih kepada setiap pemain agar datang tepat waktu.

4) Fungsi Pengawasan

Menurut Mockler (1972) pengawasan manajemen adalah suatu usaha sistematis untuk menetapkan standar pelaksanaan dengan tujuan-tujuan perencanaan, merancang sistem informasi umpan balik, membandingkan kegiatan nyata dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya, menentukan dan mengukur penyimpangan-penyimpangan

serta mengambil tindakan koreksi yang diperlukan untuk menjamin bahwa semua sumber daya perusahaan digunakan dengan cara paling efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan-tujuan perusahaan (Morissan, 2008:159).

Pengawasan yang dilakukan oleh produser bertujuan agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan. Dalam program Ketoprak Sanepa, pengawasan biasanya dilakukan saat:

a. Pengawasan saat produksi

Produser mengawasi langsung saat produksi dimulai, dan jika ada *acting* atau dialog yang kurang pas maka harus di ulang. Peneliti melihat pengawasan yang dilakukan kru Ketoprak Sanepa tidak hanya dilakukan oleh produser saja, tetapi juga dilakukan oleh tim kreatif. Tim kreatif mengatur keluar masuknya penonton dan juga membantu FD mengingatkan pemain saat waktu sudah hampir habis atau sudah mau iklan. Dilihat dari itu, kerjasama kru sangat erat dan saling membantu dan jarang ada kekeliruan saat produksi berlangsung.

b. Pengawasan saat *editing*

Setelah selesai produksi atau rekaman, tahap selanjutnya adalah *editing*, dalam *editing* produser juga

mengawasi sehingga *editor* jika mengalami kebingungan bisa menanyakan langsung kepada produser.

- c. Pengawasan dilakukan untuk mengevaluasi fungsi manajemen yang telah berlangsung

Evaluasi setiap kegiatannya seperti setelah latihan akan diadakan evaluasi apa kurang dan salahnya, sehingga akan diperbaiki lagi saat latihan selanjutnya. Jika latihan sudah memuaskan maka akan dibuatkan jadwal untuk rekaman. Evaluasi juga dilakukan lagi saat setelah selesai rekaman, jadi melihat apa kesalahan dan kelebihan, kalau sudah baik pemain akan mempertahankan *actingnya* kalau masih ada yang kurang akan ditingkatkan lagi dan menjadi pelajaran untuk rekaman berikutnya. Setelah rekaman selesai, barulah hasil gambar yang di ambil di edit. Selesai pengeditan juga diadakan evaluasi, mengkritisi apa yang sudah di edit, apakah ada yang kurang seperti *credit tittle*, nanti masukan itu akan ditampung dan akan dijadikan perbaikan untuk selanjutnya.

Peneliti melihat evaluasi sangat sering dilakukan, apalagi saat latihan para pemain Ketoprak Sanepa. Pemain dikasih waktu sebentar untuk membaca sambil

mempraktekkan bagaimana gaya yang cocok, kemudian mulai mempraktekkan dengan seluruh pemain. Setelah selesai latihan, evaluasi untuk para pemain adakah kekurangan dan belum ada yang mendapatkan *chemistry* maka pemain harus latihan lagi sendiri sehingga saat latihan selanjutnya sudah ada perbaikan. Adanya evaluasi dapat menjadikan hasil yang diinginkan tercapai dan memuaskan.

Pengawasan yang dilakukan sudah cukup baik dan produser sebagai pimpinan yang bertanggung jawab terhadap berlangsungnya produksi melakukan pengawasan. Evaluasi juga selalu diadakan disetiap akhir kegiatan sehingga dapat mengoreksi apa kekurangan dan kesalahan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki.

A.2 Produksi Program Ketoprak Sanepa

1) Pra Produksi

Menurut Wibowo (1997: 20-23) mengatakan ada 3 tahapan dalam pelaksanaan produksi yang lazim disebut *Standard Operation Procedure* (SOP), yaitu pra produksi meliputi penemuan ide, perencanaan, dan persiapan. Penemuan ide yang dilakukan oleh tim Ketoprak Sanepa melibatkan tim kreatif yang juga

memberikan ide untuk menentukan tema yang akan dibuat, setelah mengetahui tema, penulis naskah akan membuat naskahnya. Kemudian tim kreatif juga akan memberikan ide cemerlangnya untuk membuat program Ketoprak Sanepa itu lebih menarik. Tim kreatif dan penulis naskah merupakan jobdesc yang saling bersangkutan. Di Ketoprak Sanepa, penulis naskah juga sebagai tim kreatif. Sehingga penulis naskah tidak hanya ditulis oleh satu orang saja, tapi juga dibantu dengan tim kreatif lainnya. Ketoprak Sanepa memiliki 9 tim kreatif.

Pada tahap selanjutnya adalah perencanaan. Perencanaan yang dilakukan sebelum produksi program Ketoprak Sanepa adalah mengadakan pertemuan dengan pihak Dinas Kebudayaan Yogyakarta yang merupakan sumber dana atau sponsor dari kuis yang ada di Ketoprak Sanepa. Dalam pertemuannya membahas tentang kesepakatan dana yang akan digunakan. Setelah *fix* dengan Dinas Kebudayaan, barulah dibuatkan naskah yang melibatkan tim kreatif yang juga memberikan ide untuk menentukan tema yang akan dibuat, setelah mengetahui tema, penulis naskah akan membuat naskahnya. Kemudian tim kreatif juga akan memberikan ide cemerlangnya untuk membuat program Ketoprak Sanepa itu lebih menarik. Setelah naskah selesai akan ada audisi pemain yang dilakukan oleh tim kreatif, produser, pengarah acara dan penulis naskah. Audisi pemain ini biasanya hanya diambil satu orang dari

satu grup Ketoprak, lalu mengambil orang lagi di grup Ketoprak lainnya.

Setelah perencanaan kemudian persiapan. Persiapan dengan membuat jadwal latihan, jadwal rekaman dan jadwal penayangan Ketoprak Sanepa. Persiapan latihan dengan pemain sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan perannya masing-masing. Tujuan diadakannya latihan agar para pemain mendapatkan *chemistry* dan mengerti gerakan, *acting* apa yang sesuai dengan naskah. Pada saat latihan, dipandu oleh tim kreatif, penulis naskah, dan produser. Selanjutnya adalah mempersiapkan dekorasi untuk studio 1 yang mana akan digunakan untuk rekaman Ketoprak Sanepa. Memasang *setting* sesuai dengan yang ada di naskah dan menyiapkan *property* yang akan dibutuhkan.

Peneliti menilai, dari uraian di atas proses pra produksi Ketoprak Sanepa dilakukan sesuai dengan teori Wibowo namun belum begitu matang. Penemuan ide sudah berjalan dengan baik karena sudah direncanakan matang-matang oleh tim kreatif dan penulis naskah. Perencanaan dalam tahap pencarian artis yang sepertinya sudah dilakukan dengan baik tetapi ternyata masih ada hambatan karena adanya kekurangan pemain. Peneliti melihat kurangnya pemain untuk menjadi bintang tamu dan itu sulit untuk mencari pemainnya. Sehingga harus mencari dan meminta referensi dulu dari teman-teman lainnya kalau ada yang

mempunyai teman yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, dengan begitu perencanaan yang dilakukan tidak begitu matang karena masih mengalami hambatan. Meskipun akhirnya mendapatkan pemain bintang tamu walaupun waktunya mepet dengan hari untuk rekaman Ketoprak Sanepa. Berbeda dengan tahap persiapan, tahap persiapan sudah dilakukan dengan matang mulai dari latihan para pemain sampai kurang lebihnya 3 kali akan mendapatkan hasil yang maksimal dan tidak ada demam panggung, pembuatan *setting* juga sudah siap malam sebelum besoknya rekaman, para dekorator mulai ngeset panggung sesuai dengan naskah. Namun meskipun sempat kesusahan dalam mencari pemain bintang tamu, akhirnya kru Ketoprak Sanepa mendapatkan pemain meskipun sudah mepet dengan waktu rekaman.

2) Produksi

Setelah semua tahap pra produksi dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah mulai untuk produksi program Ketoprak Sanepa. Pada saat produksi Ketoprak Sanepa, tugas *cameramen* adalah mengatur kamera yang akan digunakan untuk mengambil gambar. Dalam satu hari rekaman, bisa menggarap 2 paket Ketoprak Sanepa sekaligus. Jadi *setting* yang digunakan untuk seri kedua diselesaikan dulu dihari pertama kemudian *setting* yang berbeda akan direkam di hari selanjutnya. Tugas produser saat produksi adalah memantau pada saat rekaman Ketoprak Sanepa

dimulai, karena saat produksi semua dikendali oleh produser, sehingga produser memantau pemain jika ada yang kurang pas maka harus diulang.

Tugas pengarah acara Ketoprak Sanepa saat produksi juga tidak beda jauh dari produser, yaitu melakukan *blocking* pemain seperti tata urutan pemain, dan juga mengarahkan kru seperti *cameramen* kamera 1, 2 dan 3 yang harus gerak yang mana dan didukung dengan tugas asisten pengarah acara. Di TVRI Yogyakarta, pada program Ketoprak Sanepo, *Floor Director* (FD) biasanya juga disebut sebagai asisten pengarah acara yang melakukan pekerjaannya sesuai dengan arahan dari pengarah acara dengan mengarahkan langsung pemain menggunakan bahasa isyarat atau bahasa FD. Kemudian juga mencatat adegan apa saja yang sudah dan belum diproduksi.

Kegiatan tim dekorasi saat produksi juga sangat membantu yaitu saat *break* ada *setting* atau *property* yang kurang maka tim dekorasi akan menambahkan. Pada saat ada pergantian *setting* seperti hari ini makan lalu besok harinya makan lagi tapi dengan menu yang berbeda dan ada tambahan, maka tim dekorasi akan menambahkan sesuai dengan yang ada di naskah.

“Setelah perencanaan dan persiapan selesai betul, pelaksanaan produksi dimulai. Sutradara bekerja sama dengan para artis dan *crew* mencoba mewujudkan apa yang direncanakan dalam kertas dan tulisan (*shooting script*) menjadi gambar,

susunan gambar yang dapat bercerita. Dalam pelaksanaan produksi ini, sutradara menentukan jenis *shot* yang akan diambil di dalam adegan (*scene*). Biasanya sutradara mempersiapkan suatu daftar *shot* (*shot list*) dari setiap adegan. Biasanya dalam satu *scenario* (naskah sinetron atau film cerita) dipecah menjadi empat *shot* atau lebih” (Wibowo,1997).

Peneliti melihat produksi Ketoprak Sanepa sesuai dengan teori Wibowo di atas. Sutradara Ketoprak Sanepa bekerjasama dengan para pemain dalam *beracting* agar mendapatkan hasil yang bagus dan tidak terjadi kesalahan sehingga tidak ada adegan yang harus diulangi. Sutradara atau kalau di TVRI Yogyakarta sama dengan pengarah acara juga mencatat adegan apasaja yang sudah direkam dan adegan mana yang belum direkam. Kerjasama antar tim sangat bagus sehingga produksi program Ketoprak Sanepa lancar meskipun sesekali terjadi pengulangan karena pemain masuk tidak tepat dan terjadi kesalahan dialog.

3) Pasca Produksi

Pada tahap terakhir ini, program Ketoprak Sanepa memiliki tiga langkah untuk editing, yaitu:

a. Editing gambar atau ilustrasi

Pasca produksi pada program Ketoprak Sanepa yang pertama editing gambar dan ilustrasi. Merangkai gambar perlu kreativitas tentang visual seperti *credit tittle*. Tulisan *credit tittle* tidak asal tulis saja, biasanya ada visual kreatifnya diberikan animasi agar bisa

bergerak seperti hewan buas yang bisa bergerak agar terlihat nyata. Lalu diteliti *credit titlanya* sudah pas belum, tulisan dan *fontnya* sudah sesuai yang diinginkan atau belum. Ketoprak Sanepa biasanya menggunakan 3-5 *setting* dalam rekamannya, kemudian direkam adegan yang sama *settingnya* terlebih dahulu, hasil gambar dari rekaman *scenya* biasanya terpotong-potong karena perbedaan *setting* dan hari dalam merekam, maka hasil potongan-potongan gambar yang sudah diambil atau direkam saat produksi disusun kembali sehingga menjadi cerita yang utuh sesuai dengan naskah yang dibuat.

b. Editing suara

Proses *editing* yang kedua yaitu *editing* suara. Setelah edit gambar selesai, lalu memasukkan suara musik. Ketoprak Sanepa pun juga membutuhkan efek suara khusus seperti efek suara saat adegan silat, perang para prajurit dan lainnya agar terlihat nyata seperti suara pedang yang dikeluarkan dan dimainkan saat adegan perang dimulai. Kemudian ilustrasi musik diedit oleh *editor* kemudian editannya dikasihkan ke ilustratornya, sehingga *editor* tidak memasukkan suara satu persatu lagi hanya disesuaikan saja dengan gambarnya.

Pembuatan dan pemilihan musik akan menambah karakter dari sebuah drama Ketoprak Sanepa. Pemilihan musik disesuaikan dengan cerita agar semakin terbentuk sesuai dengan tema, contohnya musik gamelan yang biasanya ada di dalam Ketoprak Sanepa ini.

c. Mixing

Proses *editing* yang ketiga adalah *mixing*. *Mixing* merupakan penggabungan gambar dengan suara musik yang telah diedit apakah keduanya sudah pas atau belum. Dalam Ketoprak Sanepa, musik yang digunakan merupakan gamelan, gamelan yang dimainkan merupakan ilustrasi bukan dimainkan langsung oleh pemain. Sehingga, saat ada adegan sedih, bahagia dan lainnya, musik gamelan dan musik pendukung lainnya harus disesuaikan dengan adegan sehingga suasana cerita dapat mendukung. Setelah selesai di *mixing* akan dilakukan *preview* keseluruhan yang telah di edit dilihat dulu kemudian jika sudah tidak ada tambahan, maka rekaman siap ditayangkan.

d. Evaluasi

Setiap akhir pengeditan akan diadakan evaluasi, dengan cara menonton bareng hasil rekaman yang telah di edit. Menonton bareng dan evaluasi biasanya dilakukan oleh

produser, pengarah acara, penulis naskah dan tim kreatif di kantor TVRI Yogyakarta. Satu kali menonton sudah dapat melihat apa kekurangan dan kelebihan, jika masih ada kekurangan maka akan diperbaiki sebelum akhirnya ditayangkan di televisi. Jika sudah memuaskan maka siap ditayangkan di televisi.

Peneliti menilai dalam mengedit sudah bagus dan hasil yang diberikan juga bagus sesuai dengan yang diinginkan produser dan layak untuk ditonton. Sebelum ditayangkan, hasil Ketoprak Sanepa juga ditonton ulang bersama dengan kru Ketoprak Sanepa gunanya untuk mengetahui apakah sudah cukup pengeditannya atau belum dan sudah sesuai yang diinginkan atau belum. Jika semuanya bagus dan tidak ada kekurangan maka akan dijadwalkan waktu penayangannya. *Skill* yang digunakan untuk mengedit juga tidak main-main karena membutuhkan ide kreativitas mengedit dalam setiap episodenya sehingga tidak membuat penonton bosan.

A.3 Strategi Mempertahankan Penonton Ketoprak Sanepa

Salah satu strategi yang sering digunakan untuk mempertahankan penonton Ketoprak Sanepa adalah dengan dilakukan *rerun*. Hal ini sesuai dengan salah satu strategi

programming untuk mempertahankan penonton yang dijelaskan oleh (Fachruddin 2016:171-178), sebagai berikut:

“*Rerun Programme* adalah strategi *programmer* mengulang siaran program dengan tujuan pembentukan citra, melayani *audience* fanatik, efisiensi biaya dan lain sebagainya. *Rerun* program dapat dilakukan beberapa kali sesuai dengan kebijakan stasiun televisi”.

Rerun dilakukan pada episode Ketoprak Sanepa yang sudah pernah ditayangkan. Biasanya yang *rerun* adalah Ketoprak Sanepa yang banyak penontonnya dan memiliki cerita lebih menarik.

Peneliti melihat kru Ketoprak Sanepa tidak menerapkan semua teori strategi mempertahankan penonton dalam program yang dikatakan oleh Fachruddin. Kru Ketoprak Sanepa hanya menerapkan satu dari 19 teori, yaitu *rerun programme*. Sedikitnya teori yang diterapkan akan menjadikan kurang maksimal dalam mempertahankan penonton, tetapi walaupun hanya sedikit, kru Ketoprak Sanepa menggunakan cara lain untuk mempertahankan penontonnya dengan cara mengadakan kuis berhadiah di akhir episodenya, kreativitas, dan promosi. Walaupun dengan cara itu, Ketoprak Sanepa belum bisa mencapai peringkat pertama sebagai jumlah penonton yang banyak. Ketoprak Sanepa hanya masuk 3 sampai 5 besar peringkat tertinggi dalam program di TVRI Yogyakarta.

Strategi yang kedua adalah dengan adanya kuis berhadiah di akhir materi. Kuis ini pertanyaannya disediakan disetiap akhir acara untuk penontonnya. Ketoprak Sanepa terdapat dua *host* yang menggunakan topeng dinamakan Bancak dan Doyok. Kedua *host* tersebut akan membawakan hasil pemenang kuis dari acara Ketoprak minggu lalu secara *live* dan setelah itu mulai masuk materi acara Ketoprak sekitar 45 menit (*taping*) setelah materi selesai, *host* Bancak dan Doyok muncul lagi di akhir acara untuk membawakan pertanyaan secara *live* dari materi acara Ketoprak yang hari itu juga ditayangkan. Tujuan diadakannya kuis salah satunya adalah untuk mempertahankan penonton, agar penonton senang dan ingin selalu menonton Ketoprak Sanepa.

Peneliti melihat kuis yang diadakan di akhir acara Ketoprak Sanepa sangat membantu dalam mempertahankan jumlah penonton karena pertama, masyarakat Yogyakarta masih menyukai Ketoprak karena Ketoprak Sanepa itu diangkat dari cerita rakyat dan orang Yogyakarta masih menyukai cerita rakyat kata salah satu tim kreatif Ketoprak Sanepa, sehingga TVRI Yogyakarta membuat program Ketoprak Sanepa. Kedua, masyarakat senang dengan adanya hadiah, apalagi hanya dengan menjawab melalui SMS dan hadiah yang didapatkan tidak main-main dan bernilai.

Strategi ketiga adalah kreativitas. Kreativitas sangat diperlukan dalam pembuatan program Ketoprak Sanepa. Tujuannya untuk membuat menarik dan mempertahankan penonton dari program Ketoprak Sanepa itu sendiri. Kreativitas itu dimulai dari pembuatan naskah Ketoprak Sanepa yang sebisa mungkin dibuat agar menarik dan tidak membuat penonton bosan karena adegan yang monoton. Kreativitas yang diberikan pada program Ketoprak Sanepa membuahkan hasil dengan banyaknya penonton dan juga banyak penonton yang mengikuti kuisnya, sehingga berdampak pada SMS yang masuk dari penonton yang antusias ingin memenangkan hadiah.

“Kreativitas menurut Werner Reinartz dan Peter Saffert, merupakan pemikiran yang berbeda berbentuk kemampuan menemukan solusi yang tidak biasa terhadap suatu *problem* (Fachruddin, 2015:1)”.

Peneliti melihat kreativitas yang dilakukan sudah bagus sehingga membuat masyarakat banyak yang menonton Ketoprak Sanepa ini. Tetapi, kreativitas itu hanya kena untuk kalangan orang tua saja, sehingga yang menonton kebanyakan orang tua yang berusia 50 tahun keatas. Kreativitas tidak kena ke kalangan remaja atau anak muda. Padahal Ketoprak merupakan salah satu kebudayaan Yogyakarta. Jika kru Ketoprak Sanepa mempunyai ide lebih kreatif lagi seperti dengan mengajak atau mengundang bintang tamu dari grup band yang terkenal dengan anak muda

maka anak muda kemungkinan besar akan menonton karena senang dengan adanya bintang tamu dari grup band. Dengan begitu, Ketoprak Sanepa dapat dinikmati oleh kalangan anak muda dan rating tambah tinggi dengan tambahan anak muda. Persoalan dana yang besar atau mahal dengan mengundang artis muda atau anak band muda, kru Ketoprak Sanepa dapat meminta sponsor dengan media cetak atau media lainnya untuk bekerja sama dengan TVRI Yogyakarta sehingga dana yang masuk bukan hanya dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta saja, tapi ada pemasukan dari media lainnya juga. Sehingga dengan adanya dana yang besar dapat memberikan kreatif yang besar pula dengan mengundang bintang tamu yang dikenal di kalangan anak muda. Dalam kreativitas ini berarti tim Ketoprak Sanepa belum sepenuhnya dapat memberikan solusi yang tidak biasa terhadap suatu masalah, seperti yang dikatakan Fachruddin di atas.

Strategi yang keempat adalah dengan promosi program Ketoprak Sanepa. Promosi pada suatu program acara televisi sangat dibutuhkan, agar penonton yang tadinya lupa atau tidak tahu menjadi ingat dan menjadi tahu. Promosi yang menarik juga penting, seperti yang dilakukan oleh tim produksi Ketoprak Sanepa dengan membuat *trailer* episode Ketoprak Sanepa yang akan datang. *Trailer* ini difungsikan untuk menjangkau penonton atau untuk media promosi program Ketoprak Sanepa. Isi dari *trailer* ini

berupa cuplikan-cuplikan episode yang akan datang dan ajakan untuk menonton Ketoprak Sanepa pada hari Sabtu pukul 18.00. Beserta informasi cara mengirimkan SMS untuk mengikuti kuis dari Ketoprak Sanepa.

Peneliti menilai promosi yang dilakukan oleh kru Ketoprak Sanepa sudah cukup bagus karena bukan hanya dari *trailer* saja melainkan juga melalui Koran Kedaulatan Rakyat yang mana Koran KR memiliki banyak pembaca. *Trailer* yang ditayangkan juga tidak hanya satu kali saja tetapi sering sekitar tiga kali disetiap akhir program di TVRI Yogyakarta yang berisi cuplikan-cuplikan Ketoprak Sanepa yang akan datang. Cuplikan-cuplikan berisi tayangan dengan kesan membuat orang yang menonton jadi penasaran dan ingin menontonnya. Ditambah lagi dengan promosi kuis berhadiah akan semakin semangat masyarakat untuk menontonnya. Tingkat keseringan penayangan *trailer* juga sudah cukup karena TVRI Yogyakarta hanya siaran selama 4 jam, sehingga diselipkan disetiap program yang sudah selesai.

Tetapi alangkah baiknya jika kru Ketoprak Sanepa mengundang bintang tamu, maka bintang tamu tersebut harus disebutkan dan lebih di tekankan lagi dalam promosi. Apalagi jika mengundang bintang tamu yang terkenal di Yogyakarta atau seluruh Indonesia, maka penonton akan semakin penasaran dan

tidak segan untuk menonton. Contohnya seperti disebutkan dalam penayangan *trailer* Ketoprak Sanepa, bahwa episode kali ini akan ada bintang tamu dari grup band Sheila On 7 dan ditampilkan fotonya dengan menggunakan kostum Ketoprak Sanepa. Promosi di Koran Kedaulatan Rakyat juga demikian, dengan menampilkan foto bintang tamu yang akan memerankan di Ketoprak Sanepa sehingga pembaca akan langsung tertuju dengan foto tersebut dan membuat penasaran untuk ingin menontonnya.

A.4 Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Produksi Ketoprak Sanepa

1) Faktor Pendukung

Faktor pertama yang sangat mendukung jalannya produksi program Ketoprak Sanepa adalah dana. Dana yang digunakan untuk produksi Ketoprak Sanepa merupakan dana istimewa atau dana sponsor dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Jika tidak ada dana maka Ketoprak Sanepa tidak bisa produksi. Faktor pendukung selanjutnya adalah adanya alat yang memadai. Adanya dekorasi dan *property* juga sangat mendukung.

2) Faktor Penghambat

Saat produksi program televisi pasti ada saja hal yang dapat menghambat proses produksi. Begitupun saat produksi program Ketoprak Sanepa, hanya saja didalam produksi program Ketoprak

Sanepa ini faktor penghambatnya tidak terlalu berat. Sekalinya terjadi masih bisa diatasi. Beberapa kendala saat proses produksi Ketoprak Sanepa yaitu saat latihan ada pemain yang datang tidak tepat waktu, sehingga waktu latihan murur. Pada saat produksi, pemain ada yang belum datang atau kru juga belum datang yang seharusnya *shooting* jam sekian tapi tidak dapat memenuhi. Alat yang ngadat, saat alat ngadat maka harus menunggu sampai benar dan membutuhkan waktu kemudian selain alat ngadat juga saat pemakaian kostum dan *makeup* membutuhkan waktu yang cukup lama dan pemeran jumlahnya juga tidak sedikit, sehingga harus bergantian untuk memasangkan aksesoris kepada para pemain dan bergantian untuk *makeup* juga membuat waktu mengulur sehingga *shooting* dapat selesai tidak sesuai dengan jadwal.