

BAB III

SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Sajian Data

TVRI stasiun D.I. Yogyakarta merupakan stasiun televisi publik yang berbentuk badan hukum, yang didirikan oleh Negara. Selain itu, TVRI stasiun D.I. Yogyakarta merupakan TVRI stasiun daerah pertama kali yang berdiri di tanah air, yakni tahun 1965. Karena merupakan stasiun daerah, TVRI stasiun D.I. Yogyakarta memiliki visi dan misi untuk melayani kepentingan masyarakat dalam upaya memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan masyarakat, dan melestarikan nilai budaya yang berkembang di Yogyakarta. Serta mengembangkan TVRI stasiun D.I. Yogyakarta menjadi pusat layanan informasi yang utama serta menyajikan hiburan yang sehat dengan mengoptimalkan potensi daerah dan kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di Yogyakarta. Hal tersebut tercermin dari program-program acara TVRI stasiun D.I. Yogyakarta yang menghibur tanpa mengesampingkan nilai edukatif dan budayanya. Salah satu program acara TVRI stasiun D.I. Yogyakarta, yaitu program acara kuis *Cangkriman*, program ini memiliki unsur edukasi, hiburan dan budaya.

Program ini hadir pada tahun 2010, program acara kuis *Cangkriman* ini merupakan salah satu program unggulan TVRI stasiun D.I. Yogyakarta. Program yang dikemas dalam format kuis ini, menyuguhkan suatu tayangan yang bertemakan pengetahuan bahasa, sastra dan budaya Jawa. Acara ini memberikan alternatif hiburan bagi seluruh lapisan masyarakat yang ada. Meskipun bertemakan pengetahuan, program ini dikemas secara *entertaint* sehingga orang yang melihat acara ini tidak merasa bosan karena ada sentuhan humor khas Jawa. Selain itu, mengingat saat ini jarang menemukan program acara kuis yang mendidik serta menghibur. Hal tersebutlah yang menarik minat peneliti untuk mengkaji lebih lanjut program acara kuis *Cangkriman* dari perspektif strategi kreatifnya dalam melestarikan Bahasa Jawa.

Cangkriman merupakan program acara edukatif yang menghibur dan diminati oleh masyarakat khususnya masyarakat Yogyakarta. Acara ini pun mampu bersaing dengan program-program acara lain di industri pertelevisian saat ini. Meskipun sudah hadir selama dua tahun, program acara kuis ini mampu menyuguhkan sajian yang menarik perhatian penontonnya. Hal ini terlihat dari banyaknya masyarakat yang mengajukan diri untuk menjadi peserta kuis itu dan banyaknya masukan yang datang dari berbagai pihak untuk kemajuan kuis *Cangkriman*. Ada pun proses awal penciptaan program acara kuis *Cangkriman* secara rinci berdasarkan temuan data di lapangan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses Terciptanya Program Acara Kuis *Cangkriman*

Tahap perencanaan terciptanya program acara kuis *Cangkriman* berawal pada tahun 2008 dari ide Suryatmo yang pada saat itu masih berada di bagian produksi untuk menciptakan sebuah program baru di TVRI stasiun D.I. Yogyakarta yang *edutainment*, artinya acara tersebut mengandung unsur edukasi tetapi tetap menghibur. Kemudian ide tersebut juga dilatarbelakangi kurangnya minat masyarakat Jawa pada Bahasa Jawa itu sendiri, hal tersebut kemudian didukung dengan adanya penggalakan Bahasa Jawa oleh Pemerintah Daerah. Maka dari hal-hal tersebut tercetus sebuah program acara kuis *Cangkriman*.

Kata *cangkriman* sendiri dalam Bahasa Jawa berarti *bedhekan*, atau dalam Bahasa Indonesia berarti tebak-tebakan. Karena kata *cangkriman* sendiri lebih memiliki makna maka dipergunakan kata tersebut sebagai nama acara, yaitu *Cangkriman*. Seperti yang dikemukakan oleh Suryatmo :

“Ya kalau *Cangkriman* dulu ya *bedhek-bedhekan* itu kuis, tapi kan kalau ‘kuis bahasa Jawa’ kan gak mungkin, jadi saya lebih ke apa... ‘*Cangkriman*’ itu. Jadi...e...biar khas gitu lho, dan bahasanya kan gak *ndeso* ‘*Cangkriman*’, tapi e...ada sesuatu yang bermakna di sana jadi itulah *Cangkriman* yang saya buat” (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Proses perencanaannya sendiri hingga akhirnya terealisasi membutuhkan waktu yang cukup lama, ide perencanaan program

ini dimulai pada tahun 2008 dan akhirnya terealisasi pada tahun 2010. Pada tahapan perencanaan tersebut Suryatmo selaku perancang program acara kuis *Cangkriman* melakukan segala hal agar program ini dapat tercipta.

Perencanaan yang dimulai dengan perumusan ide yaitu melihat fenomena apa yang terjadi di lingkungannya, dalam hal ini adalah Yogyakarta di mana kurangnya penggunaan dan pengetahuan Bahasa Jawa. Kemudian, membuat keseluruhan konsep dan format program acara kuis; mempresentasikan ide serta konsep tersebut ke berbagai pihak, seperti pakar-pakar Bahasa Jawa dan teknisi agar mendapat masukan-masukan, dan pada akhirnya ide dan konsep acara *Cangkriman* ini disetujui oleh Kepala Stasiun. Seperti yang dijelaskan oleh Suryatmo :

“... Jadi cukup lama membutuhkan perenungan, ya itu saya harus presentasi kemana-mana seperti itu. Sehingga membutuhkan pembenahan, penyempurnaan-penyempurnaan, saya butuh masukan-masukan dari tokoh-tokoh masyarakat, dosen-dosen dan sebagainya. ... ya terus terang ya ini saya yang mengkonsepnya dar A-Z. Dari jenis permainannya, dekorasinya, terus nantinya pengisi-pengisi acaranya itu harus seperti apa, *mc*-nya seperti apa. ... Kebetulan waktu itu saya juga memaparkan kepada Kepala Stasiun, “idenya seperti ini”, nah Kepala Stasiun juga menyetujui, ya artinya juga ini juga tergantung pada Kepala Stasiun, ya yang bisa mengakomodir” (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Kemudian program acara kuis *Cangkriman* ini diproduksi di studio 1 (satu) TVRI stasiun D.I. Yogyakarta dan ditayangkan setiap hari Rabu minggu pertama, ketiga dan kelima, pada pukul 18.00 sampai dengan 19.00 WIB. Awalnya program acara kuis *Cangkriman* diproduksi oleh Suryatmo sendiri, namun karena adanya rotasi karyawan dari pihak TVRI yang awalnya Suryatmo berada di bagian Produksi, kemudian berpindah di bagian Pengembangan Usaha. Setelah itu, posisi produser tersebut digantikan oleh Nur Irianti hingga saat ini. Sedangkan untuk sutradara atau dalam program ini disebut sebagai pengarah acara dilakukan secara bergantian oleh bagian program.

Tujuan suatu program acara ini tentunya disesuaikan dengan visi, misi, tujuan dan sasaran dari pihak TVRI stasiun D.I. Yogyakarta itu sendiri. Oleh sebab itu, tujuan, visi dan misi dari program acara kuis *Cangkriman*, antara lain :

- a. Sebagai wahana pembelajaran Bahasa Jawa secara tidak langsung.
- b. Mengenalkan dan memberikan wawasan pengetahuan seputar bahasa, budaya atau tradisi Jawa.
- c. Untuk memberikan alternatif hiburan dalam bentuk kuis yang santun dan berbudaya.

- d. Melalui TVRI stasiun D.I. Yogyakarta ini pembelajaran Bahasa Jawa tidak menjadi membosankan, karena dengan adanya media televisi masyarakat lebih mudah menerima.
- (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Setiap pelaksanaan produksi program acara televisi selalu melalui tiga tahapan sesuai dengan *Standard Operation Procedure* (SOP) yang merupakan dasar setiap produksi program televisi. Pada dasarnya SOP dalam pelaksanaan produksi televisi sama, yang membedakannya hanya kebutuhan pada saat produksi. SOP ini terdiri dari tiga tahapan, antara lain

1. Tahap pra produksi
2. Tahap produksi
3. Tahap *pasca* produksi

SOP pada program acara kuis *Cangkriman* ini dijelaskan oleh Nur Irianti selaku produser program acara kuis *Cangkriman*, SOP ini terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan *pasca* produksi. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

2. Tahap Pra Produksi Program Acara Kuis *Cangkriman*

Pada tahapan ini berlangsung sebuah proses perencanaan untuk setiap episode program acara kuis *Cangkriman*, karena

dalam tahapan inilah akan menentukan keberhasilan suatu program acara. Tahap pra produksi program acara kuis *Cangkriman*, meliputi :

a) Tahap Penemuan Ide

Pada program acara kuis *Cangkriman* ini, penemuan ide yang dimaksud adalah penentuan tema dari peserta yang akan ditampilkan setiap episodenya, seperti yang dijelaskan oleh Nur Irianti selaku Produser *Cangkriman* :

“Selama ini mungkin kita..emm...ada yang pengen pas *event* apa kita tentukan *options*-nya ini, kalau rencana ke depan sih mungkin pas HUT TVRI kita ingin menampilkan teman-teman penyiar, he'eh...penyiar TVRI. Kemudian penginya sih pengen menampilkan em....bupati atau mungkin walikota dalam satu tayangan itu...” (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Dalam penentuan ide disetiap episode *Cangkriman* tidak hanya datang dari produser sendiri, tetapi banyak masukan dari berbagai pihak dari kru, karyawan TVRI, instansi-instansi, tidak terkecuali dari penonton sendiri ikut menyumbangkan ide. Biasanya ide tersebut dapat disampaikan secara langsung maupun melalui telepon, sms serta surat. Untuk batasan ide itu sendiri harus disesuaikan dengan format *Cangkriman* yang merupakan acara yang mendidik namun tetap menghibur, jadi ide tersebut harus sesuai dengan *pakem* acara tersebut (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Ide tersebut tentunya tidak serta merta kemudian dilaksanakan, hal ini biasanya dibicarakan dengan pengarah acara, tim naskah bahkan *MC* pun dapat terlibat di dalamnya. Sebab dari pihak-pihak tersebut ide yang ada diolah bersama-sama agar tercipta konsep produksi yang matang.

Dalam pembuatan naskah, khusus untuk program *Cangkriman* karena acara ini formatnya berupa kuis, jadi naskah yang dimaksud bukan seperti naskah drama atau pun sinetron. Melainkan naskah soal yang dibuat oleh tim naskah sekaligus yang bertindak sebagai juri dalam acara ini. Pembuatan naskah soal ini juga disesuaikan dengan peserta yang akan mengikuti acara *Cangkriman* serta mengingat acara ini juga mengandung hiburan, maka soal yang dibuat tidak terlalu *pakem*. Seperti yang dijelaskan oleh DR. Suwardi Endraswara, M. Hum selaku tim naskah/tim juri

“Kalau tugas kami itu membuat soal mulai dari *Babak Kawruh, Unggah-Ungguh*, lalu *Manca Warna* dan *Trengginas*. Ini kami itu berupaya supaya karena kegiatan ini ada *show*-nya ya to, kita upayakan yang apa ya....soal-soalnya itu yang tidak pakem sekali atau tidak patokan sekali, tetapi yang agak mungkin ada humornya ya tapi ada juga mendidiknya itu. ya tidak sekedar kita membuat soal itu satu, yang kedua itu kita cocokan dengan calon audien calon yang peserta itu sapa gitu”(DR. Suwardi Endraswara, M. Hum, Tim Naskah/Tim Juri, hasil wawancara 21 Juni 2012).

b) Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini produser bertugas menyiapkan segala hal yang berkaitan dengan proses produksi *Cangkriman* yang akan dilaksanakan. Tahapan perencanaan ini meliputi :

(1) Pemilihan Pengisi Acara atau Peserta

Untuk pemilihan pengisi acara atau peserta yang akan tampil dalam program acara kuis *Cangkriman* biasanya para calon peserta tersebut mendaftarkan diri, baik dari perorangan maupun kelompok. Namun, ada kalanya pihak *Cangkriman* sendiri yang mengundang pengisi acara atau calon peserta yang akan tampil ketika ada *event* tertentu. Seperti yang dipaparkan Nur Irianti :

“...dari pengisi acaranya itu kita ada yang dia mendaftar, mengusulkan diri sebagai pengisi acara. Nanti kita..em..kelompokkan gitu, jadi ada dari kelompok pemain ketoprak atau mungkin kelompok dosen, atau mungkin yang umum. Jadi, banyak yang dia mendaftarkannya perorangan itu nanti kita kategorikan ke kelompok umum” (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Kriteria dalam pemilihan pengisi acara atau peserta tentunya juga disesuaikan dengan acara *Cangkriman* yang mendidik dan menghibur. Artinya pengisi acara atau peserta yang diikutsertakan dalam acara ini paling tidak memiliki pengetahuan Bahasa Jawa meskipun hanya sedikit dan dapat menghibur misalnya peserta itu dapat melucu dan sebagainya





(Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Setelah pemilihan peserta pihak produksi program acara kuis *Cangkriman* ini menentukan atau menjadwalkan waktu kapan acara itu akan diproduksi, hal tersebut disesuaikan dengan waktu di mana studio 1 (satu) tidak digunakan oleh acara lain (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Selain peserta, pihak *Cangkriman* juga mengkoordinasikan dengan pengisi acara tetap seperti grup musik, *MC* dan tim juri untuk menyampaikan pelaksanaan produksi.

Berikut gambar pengisi acara dalam program acara kuis *Cangkriman* :



 <p data-bbox="467 569 792 604">c. Grup musik OK Prisma</p>	 <p data-bbox="878 575 1175 611">d. Tim juri/tim naskah</p>
 <p data-bbox="565 978 699 1014">e. Sinden</p>	 <p data-bbox="954 989 1094 1024">f. Dalang</p>

Tabel 3.1. Pengisi program acara kuis *Cangkriman*

(2) Penetapan Kru Produksi atau Kerabat Kerja

Kru produksi program acara kuis *Cangkriman* merupakan karyawan TVRI itu sendiri. Produser menyiapkan SPO (Surat Perintah *Operation*), ini ditujukan untuk bagian teknik guna permintaan kru produksi pada saat rekaman *Cangkriman*, melalui surat tersebut pihak teknik kemudian menyiapkan petugas atau kru yang dibutuhkan oleh bagian program (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Selain dari bagian teknik tentunya SPO ini juga ditujukan pada bagian dekorasi, *make up* dan bagian tata usaha. Untuk bagian tata usaha sendiri bertugas mengurus administrasi dari produksi program acara kuis *Cangkriman*. Semua hal tersebut tentunya atas sepengetahuan dan persetujuan dari Kepala Stasiun (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

(3) Merencanakan Anggaran Biaya Produksi

Untuk biaya produksi program acara kuis *Cangkriman* ini oleh produser disusun dalam RAB (Rencana Anggaran Belanja). Di dalam RAB tersusun semua kebutuhan program acara ini diantaranya untuk honor juri, *MC*, grup musik, *dalang*, *sinden*, atau untuk anggaran trofi serta bingkisan bagi peserta kuis *Cangkriman*. Selain untuk keperluan tersebut, anggaran yang dirancang oleh produser juga digunakan untuk keseluruhan proses yang dilakukan untuk memproduksi acara kuis *Cangkriman* (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Biaya produksi program acara kuis *Cangkriman* untuk saat ini masih berasal dari anggaran TVRI, namun apabila pada salah satu episode *Cangkriman* sedang menyambut *event* tertentu kemudian bekerjasama dengan suatu instansi, tidak menutup

kemungkinan instansi tersebut ikut berperan dalam anggaran. Meskipun instansi itu menganggarkan hanya untuk hadiah bagi para peserta (Hasil observasi 21 Juni 2012).

(4) Penyempurnaan Naskah

Mengingat naskah dalam program acara kuis *Cangkriman* ini berbeda dengan naskah sinetron maupun drama, maka pembuatan naskah yang dimaksud dalam program acara kuis *Cangkriman* ini sama halnya dengan pembuatan naskah soal yang akan disajikan kepada para peserta.

Naskah soal ini dibuat oleh tim naskah yang berasal dari dosen Bahasa Jawa di UNY (Universitas Negeri Yogyakarta). Biasanya naskah ini dibuat setelah ditentukan peserta yang akan tampil, karena *bobot* soal ini disesuaikan dengan kemampuan pesertanya (Angger Sukisno, *MC Cangkriman*, hasil wawancara 19 Juni 2012).

Soal yang dibuat tidak terlalu sulit, jika soal yang dibuat terlalu sulit maka acara *Cangkriman* akan terlihat sangat serius. Oleh sebab itu tim naskah sendiri membuat naskah soal yang nanti dapat memunculkan suatu humor agar acara ini dapat menghibur.

Tahap pembuatan naskah soal tersebut dibuat setelah pihak *Cangkriman* menghubungi tim naskah untuk membuat

naskah soal. Setelah naskah soal selesai dibuat, tim naskah mengirim *e-mail* yang berisi naskah soal tersebut yang nantinya setelah diterima oleh pihak *Cangkriman* untuk dikoreksi lagi. Hal tersebut dilakukan untuk melihat soal tersebut pernah digunakan pada episode-episode sebelumnya atau tidak, koreksi soal ini dilakukan bersama *MC* karena pada dasarnya nanti penyampaian soal akan disampaikan oleh *MC* (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 22 Februari 2012).

(5) Membuat Jadwal Latihan

Pada program acara kuis *Cangkriman* ini jadwal latihan yang dimaksud adalah jadwal pengarahan peserta sebelum produksi dimulai. Pengarahan ini dilakukan beberapa hari sebelum produksi, tujuan dari diadakannya pengarahan ini untuk memberikan pemahaman mengenai kuis *Cangkriman* itu seperti apa, baik dari sisi materinya atau kisi-kisi serta tahapan-tahapan dalam kuis akan dijelaskan dalam pengarahan tersebut. Sehingga pada saat rekaman diharapkan tidak mengalami kebingungan (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012). Hal yang sama juga dipaparkan oleh Nur Irianti sebagai berikut :

“...kita mengundang pengisi acara atau peserta ke TVRI untuk melakukan apa...e...pengarahan atau mungkin apa-apa yang akan disampaikan pada saat rekaman nanti. Jadi di sana kita memberikan arahan mungkin..e...babak-babak apa saja yang akan dilaksanakan nanti, jadi biar peserta tidak

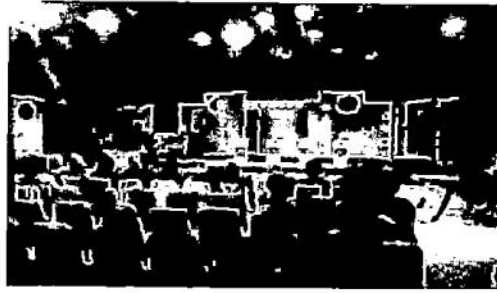
grogi atau mungkin ya..dengan bekal sedikit pengarahan itu dia lebih *pe-de* gitu..dan lebih mantap untuk ikut acara *Cangkriman* ” (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 22 Februari 2012).

Selain memberikan pengarahan dalam tahapan ini, pihak *Cangkriman* juga meminta para peserta untuk mengisi data dalam sebuah formulir. Hal ini dilakukan sebagai data untuk *MC*, agar *MC* terlihat lebih akrab terhadap para peserta karena sudah mengetahui data-datanya (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

c) Tahap Persiapan

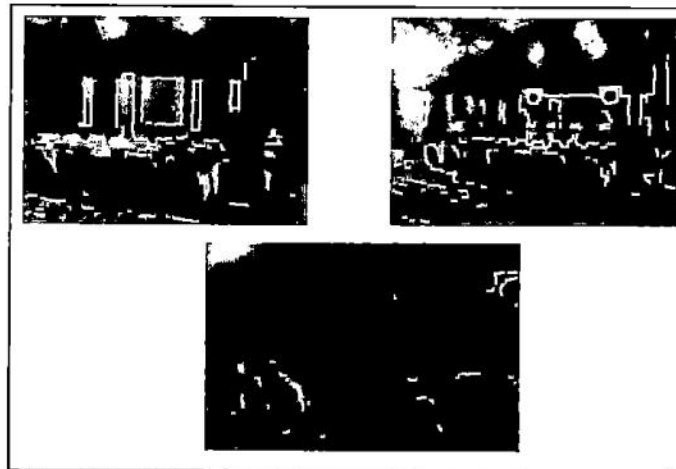
Dalam tahap persiapan produksi program acara kuis *Cangkriman* yaitu penyelesaian seluruh surat-surat perijinan untuk produksi termasuk anggaran. Setelah itu, untuk *rundown* acara, naskah soal serta trofi dan bingkisan bagi peserta juga telah dipersiapkan. Sedangkan untuk persiapan secara teknik, dekorasi dan *make up* pengisi acara dari peserta, *MC*, grup musik, *dalang*, *sinden* dan tim juri disiapkan pada hari yang telah ditentukan untuk produksi, biasanya beberapa jam sebelum produksi dimulai.

(1) Pembuatan *Setting*



**Gambar 3.1. Setting program acara kuis
*Cangkriman***

Pembuatan *setting* panggung program acara kuis *Cangkriman* sudah sesuai dengan *setting* yang telah ditentukan oleh perancang program *Cangkriman*.



**Gambar 3.2. Setting dekorasi program acara kuis
*Cangkriman***

Karena acara ini melibatkan banyak pengisi acara beserta kru produksi dan penonton maka studio yang digunakan adalah studio 1 (satu) TVRI stasiun D.I. Yogyakarta yang cukup luas. Untuk tata letak dekorasi juga mempertimbangkan tata letak *lighting* dan beberapa alat produksi agar nantinya dalam pengambilan gambar oleh

kameramen (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Meskipun program acara kuis *Cangkriman* ini mengandung pengetahuan budaya lokal, tetapi dalam penataan dekorasi serta alat-alat yang digunakan menggunakan teknologi modern. Hal ini tentunya sesuai dengan harapan perancang program *Cangkriman* yang ingin program ini dikemas secara modern meskipun mengangkat budaya lokal Jawa (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

(2) Setting Peralatan Teknik

Untuk peralatan teknik dalam program acara kuis *Cangkriman* terdiri dari empat kamera, *lighting*, *boomer*, mikrofon, *clip on*, papan *score* digital, LCD, laptop dan sebagainya, disesuaikan dengan kebutuhan produksi *Cangkriman* (Produksi program acara kuis *Cangkriman* di studio 1 TVRI D.I. Yogyakarta, hasil observasi 14 – 15 Mei 2012).



Gambar 3.3. Setting peralatan teknik

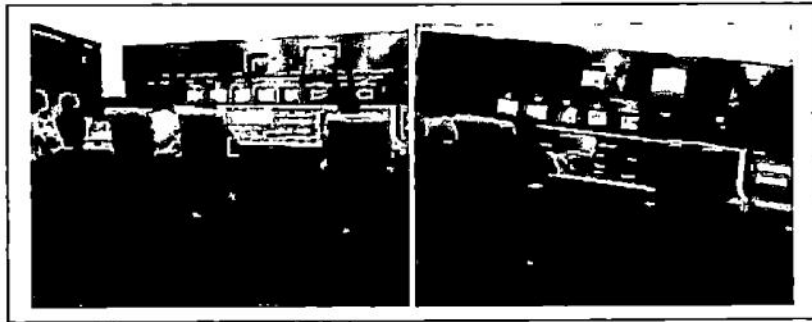
3. Tahap Produksi Program Acara Kuis *Cangkriman*

Pada tahap produksi program acara kuis *Cangkriman* ini tugas selanjutnya akan dilakukan oleh pengarah acara, pengarah acara juga dibantu oleh asisten pengarah acara yang perannya sebagai *floor director* (FD) mengarahkan di studio. Kemudian untuk pengaturan *lighting*, *audio*, pengambilan gambar oleh kameramen, *switcher*, petugas VTR dan seluruh kru produksi yang lain dalam tahapan ini pengarah acara yang mengarahkan keseluruhan kerja produksi (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Menurut Dani Sutarto sebagai salah satu pengarah acara program acara kuis *Cangkriman*, program ini merupakan program setengah jadi. Artinya, format dan materi dari program acara kuis *Cangkriman* sudah jelas, sehingga seorang pengarah acara hanya tinggal memolesnya agar program acara itu lebih bagus, menarik dan lebih disukai oleh masyarakat. Untuk tahap produksi ini seorang pengarah acara berperan sebagai seorang *leader* (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012).

Pada saat produksi berlangsung seluruh tahapan pra produksi sampai dengan persiapan, seperti penataan dekorasi, pengecekan keseluruhan peralatan teknis produksi serta kesiapan

seluruh kru dan pengisi acara sudah diselesaikan. Semua hal tersebut merupakan tanggung jawab dari produser dan pengarah acara.



Gambar 3.4. Proses produksi program acara kuis *Cangkriman* di *Master Control*

Pada tahap produksi ini pengarah acara harus mampu memberikan *job-job description* terhadap seorang masing-masing kameramen. Kamera yang digunakan dalam acara ini terdiri dari empat kamera, masing-masing kamera memiliki fungsi sendiri-sendiri dalam proses pengambilan *shoot* atau gambar. Sebab setiap *shoot* atau gambar memiliki makna atau motivasi mengapa kamera tersebut mengambil *shoot* tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Dani Sutarto :

“Jadi seumpamanya kamera 1 ini nanti *angle*-nya dia efektifnya mengambil apa saja objeknya. O...ini mengambil juri, kamera 1 nanti juri, *mc* atau penonton. Jadi sisi *angle* itu, jadi pengarah acara harus paham betul itu. Kita menggunakan 4 kamera, masing-masing kamera itu, seorang pengarah acara sudah paham betul kamera 1 diperuntukkan untuk *angle* kemana, 2 untuk apa, 3 untuk apa, darimana, bagaimana sampai jenis *shoot*-nya ya, tipe-

tipe *shoot*-nya dia seorang pengarah acara harus paham betul. Sehingga dia tidak kebingungan ketika dia mengirimkan suatu e....gambar-gambar yang memang dia kehendaki, karena memang seperti gambar itu kan, seperti *shoot* itu ada motivasinya apa, maksudnya dia mengambil suatu tipe *shoot-shoot* seperti itu” (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012).

Selain itu, karena dalam tahap produksi ini merupakan kerja tim maka tidak menutup kemungkinan seorang kameramen mengambil suatu tipe *shoot* atau gambar yang memang bermanfaat. Di situlah pengarah acara bisa menerima atau tidak ide dari seorang kameramen, jika memang menerima tidak menutup kemungkinan pengarah acara juga mengambil *shoot-shoot* yang ada di sana (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012).

Selama tahapan produksi berlangsung apabila terjadi suatu permasalahan teknik, proses produksi dapat di *cut* atau dihentikan guna melakukan perbaikan. Selain itu, jika dalam produksi terjadi kesalahan dari pihak pengisi acara, maka akan terjadi pengulangan adegan. Hal ini mungkin dilakukan karena program acara kuis *Cangkriman* memiliki karakteristik *taping* atau rekaman (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012). Artinya, acara ini tidak ditayangkan secara langsung namun merupakan acara paket yang setiap rekaman yang dilakukan

memiliki jadwal tayang sendiri. Hal ini menjadikan program acara kuis *Cangkriman* melalui tahapan *pasca* produksi.

Program acara kuis *Cangkriman* juga dihadiri penonton, para penonton ini merupakan suporter yang dibawa oleh peserta kuis *Cangkriman* sendiri. Kehadiran penonton ini tentunya membuat acara ini lebih hidup, karena melalui penonton inilah dari pembawa acara biasanya melakukan *improvisasi* seperti melontarkan *guyonan* atas pertanyaan yang salah, kemudian melemparkan kepada penonton. Penonton ini ditempatkan di kursi-kursi yang sudah ditata di depan peserta kuis *Cangkriman* (Produksi program acara kuis *Cangkriman* di studio 1 TVRI D.I. Yogyakarta, hasil observasi 14 – 15 Mei 2012).



Gambar 3.5. Penataan kursi untuk penonton

Setelah rekaman ini selesai, tugas seorang pengarah acara tidaklah berhenti sampai pada tahap ini. Untuk proses editing pengarah acara juga berperan, karena selama proses rekaman tersebut pengarah acara sudah menata gambar di *master control* dibantu oleh *switcher*, sehingga untuk proses editing pengarah

acara akan berdiskusi dengan editor untuk melakukan *finishing* pada hasil rekaman tersebut (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012).

4. Tahap *Pasca Produksi Program Acara Kuis Cangkriman*

Tahap *pasca* produksi pada acara *Cangkriman* ini berkaitan dengan pengaturan mengatur durasi, hal tersebut dilakukan apabila kemungkinan *over* akan potong dan untuk memasukan kekurangan yang ada. Dalam proses ini terjadi penyusunan gambar-gambar yang telah direkam, namun sebetulnya saat produksi berlangsung sudah penyusunan yang dilakukan oleh pengarah acara di *master control*. Tetapi kemudian dilakukan penambahan dengan yang lainnya, seperti identitas acara itu, grafiknya atau mungkin ilustrasinya (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012). Sama halnya yang diungkapkan oleh Dani Sutarto :

“...ketika rekaman itu pun sebetulnya sudah terjadi suatu *pasca produksi* yang sebagian *pasca produksi* yang secara otomatis terjadi disitu. Dengan kita memakai 4 kamera itu pun kita sebetulnya sudah memiliki gambar ya mana ya, nah disitu tu udah tertata ya. Secara alur , kalau cerita itu alur ceritanya udah tertata disitu Mbak, dari awal babak, pertengahan, hingga akhir itu sudah tertata. Tinggal dalam *pasca* itu kan kita cuma istilahnya kalau ibaratnya kita *finishing* aja, disitulah peran pengarah acara sebetulnya sudah terlibat dari awal. Jadi pengarah acara disitu kan melihat gambar-gambar mana atau *shoot-shoot* mana yang kita *off*, *shoot-shoot* mana yang kita pertahankan dan terutama e..tulisan-tulisan yang ada disitu kan itu menyangkut apa ya...pihak luar, menyangkut identitas seseorang, seperti nama, *title* trus grup-grup yang ada disitu, ini juga kerjasama yang ada disitu kita juga harus cermat disitu. Sebagai pengarah acara saya juga mencermati hal-hal

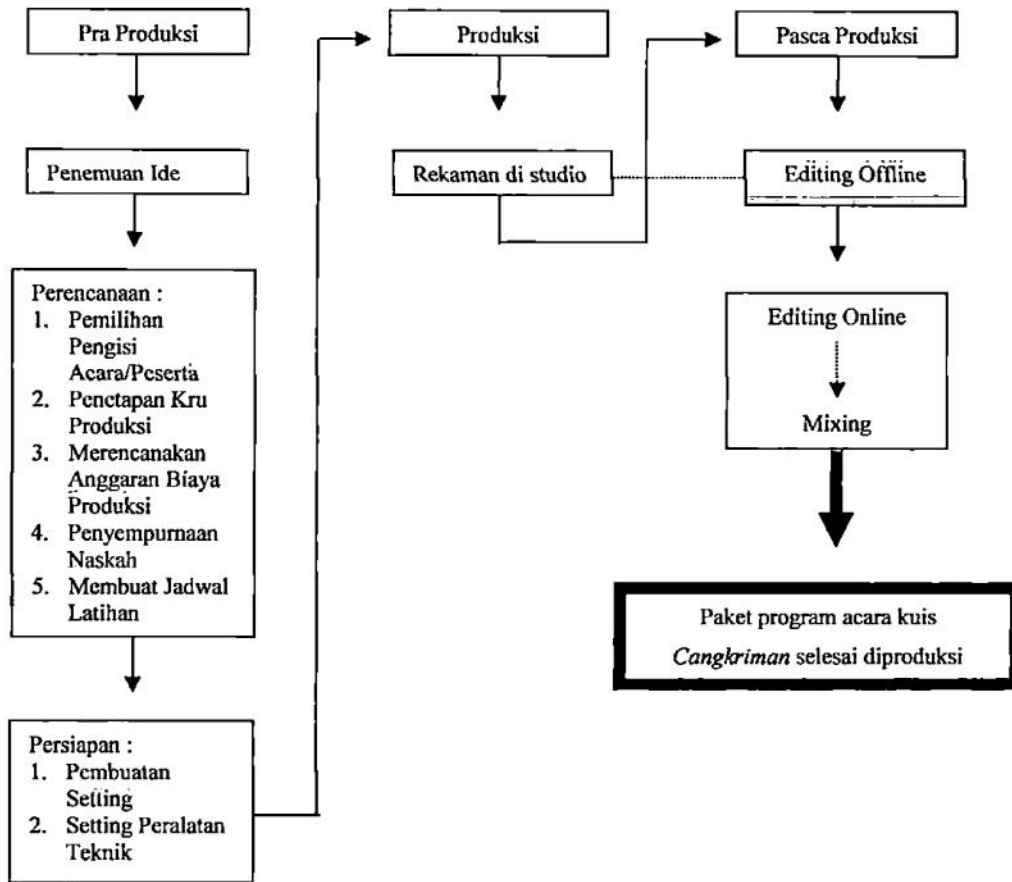
itu, kalau itu sudah jadi ada yang nantinya kemungkinan-kemungkinan komplain atau apa dari pihak luar, pihak ketiga yang membantu kita merevisi itu sampai memang acara ini sudah siap layak *on air* gitu” (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012).

Dalam tahap *pasca* produksi ini, proses editing yang dilakukan ada tiga tahapan, yaitu :

- a. Editing *offline*, pada tahapan editing ini dilakukan pada saat rekaman program acara kuis *Cangkriman*, dalam proses rekaman tersebut akan diketahui kekurangan atau kelebihan *stock shoot* maupun durasi yang tentunya disesuaikan dengan *running order*. Hal itu diketahui secara lisan yang kemudian dicatat oleh produser dan pengarah acara itu sendiri (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).
- b. Editing *online*, pada tahapan ini dilakukan di ruang editing. Dalam editing *online* ini seorang editor juga dibantu oleh pengarah acara dan produser, karena pada editing *online* ini disesuaikan dengan catatan yang dilakukan pada editing *offline*.
- c. Untuk tahap *mixing* dilakukan pada proses editing itu juga, setelah penyusunannya selesai. Karena satu alat yang digunakan dapat menyelesaikan semuanya (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Setelah proses editing selesai, maka paket program tersebut telah selesai dan siap untuk ditayangkan. Proses penayangan ini terlebih dahulu dilaporkan ke bagian dokumentasi. Selain itu, disampaikan ke bagian penyiaran untuk penyusunan *rundown* acara harian, baru kemudian siap ditayangkan sesuai dengan jadwal penayangan yang sudah ditentukan sebelumnya (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Ketiga tahapan produksi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.1. Proses produksi program acara kuis *Cangkriman*

5. Strategi kreatif yang digunakan dalam program acara kuis *Cangkriman* dalam melestarikan Bahasa Jawa

Program acara kuis *Cangkriman* mempunyai cara untuk membuat sebuah program yang mengandung pendidikan namun tetap menghibur, yaitu memberikan pembelajaran kepada masyarakat mengenai Bahasa Jawa dengan pengemasan yang modern, interaktif dan sentuhan humor khas Jawa. Hal tersebut kemudian dikembangkan dalam strategi kreatif, berikut strategi kreatif yang digunakan program acara kuis *Cangkriman* dalam melestarikan Bahasa Jawa :

- a) Menampilkan pengisi acara yang variatif dan menghibur

Pada program acara kuis *Cangkriman*, pengisi acara sangat berpengaruh terhadap tayangan program ini. Pengisi acara ini meliputi pembawa acara (MC), peserta, juri, grup musik pengiring, sinden dan dalang.

Dengan menampilkan pengisi acara yang variatif disetiap episodenya membuat acara ini semakin menarik, terutama untuk peserta, sebab peserta *Cangkriman* berperan sebagai mediator dari juri yang menyuguhkan soal-soal untuk disampaikan kepada pemirsa atau penonton. Oleh karena itu, untuk menarik perhatian penonton maka peserta diambil dari tokoh-tokoh masyarakat yang sudah cukup dikenal oleh masyarakat, namun

juga terbuka untuk masyarakat umum (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

“Kalau ini disampaikan secara langsung kan gak menarik, makanya kita melalui media itu medianya ini adalah ya panelisnya ini kan lucu-lucu. Jadi mediatornya ini pun sebetulnya ya kita bekali dengan beberapa acuan yang kita buat secara teknisnya seperti apa, sehingga nanti juga nyawanya seperti apa...tidak terlalu serius. Silahkan membawa *lagean*-nya atau kebiasaannya seperti apa sehingga melepaskan segala atribut yang selama ini disandangnya, entah itu pejabat, tokoh masyarakat atau yang lainnya untuk menjadi orang yang biasa yang ingin belajar bahasa Jawa” (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Peserta program acara kuis *Cangkriman* ini setiap episodenya pun berbeda-beda, mereka dibagi menjadi kelompok maupun perorangan. Selain itu, peserta yang didatangkan juga disesuaikan *event* yang sedang diperingati (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

Untuk pembawa acara (*MC*) *Cangkriman* sudah terjadi satu kali pembawa acara hal ini dikarenakan *MC* yang pertama kurang komunikatif dalam penyampaian ke penonton, sehingga acara ini menjadi kurang menarik, seperti yang dijelaskan oleh Suryatmo :

“...kemarin Mas Akhir Lussono mungkin kemampuan bahasanya bagus, tapi ketika mengungkapkan itu masih sering ya *blepotan*, ada grogi juga trus *joke-joke*-nya kurang. Ada *joke* tapi penyampaiannya kurang sehingga tidak berupa *joke* gitu lho, jadi malah kaku gitu. Tapi kalau Mas Angger itu ada spontanitasnya, dia lebih familiar, lebih santai dalam menguasai suasana sehingga suasana cair”

(Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Pergantian *MC* ini membuat perubahan pada program acara kuis *Cangkriman* menjadi acara yang menarik untuk ditonton, karena pembawaan *MC* yang lebih komunikatif dan memiliki selera humor yang tinggi. Sehingga dalam menimpali setiap pertanyaan serta jawaban baik itu benar maupun salah dapat diungkapkan dengan humor yang segar dari *MC*.

Program acara kuis *Cangkriman* ini juga memasukkan unsur musik pengiring karena acara ini ingin memadukan dengan musik keroncong, yang merupakan produk asli Indonesia. Dengan adanya perpaduan musik ini, acara ini menjadi lebih menghibur karena anggota grup musik ini juga sangat komunikatif. Grup musik yang dipilih dalam acara kuis *Cangkriman* yaitu OK Prisma, dipilihnya grup musik ini karena merupakan juara satu keroncong se-Jawa Tengah (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Untuk *sinden*, *dalang* dan tim juri dihadirkan sebagai bagian dari soal-soal yang akan disuguhkan kepada peserta. Namun dengan hadirnya tim juri ini tidak semata-mata hanya melakukan penilaian saja, tim juri yang merupakan pakar Bahasa Jawa dari UNY ini juga dituntut untuk lebih

komunikatif. Sedangkan *sinden* dan *dalang*, mereka merupakan pengemasan dari soal yang akan disuguhkan ke peserta melalui *tembang* dan tokoh pewayangan yang peragakan (Produksi program acara kuis *Cangkriman* di studio 1 TVRI D.I. Yogyakarta, hasil observasi 14 = 15 Mei 2012).

b) Menampilkan variasi soal yang beragam

Soal yang dibuat tentunya berbeda-beda setiap episodenya, dalam pembuatan soal kuis *Cangkriman* diupayakan soal yang dibuat *pakem* sekali atau tidak patokan sekali, tetapi mungkin dibumbui humornya namun juga mendidik. Pembuatan soal juga tidak sekedar kita membuat soal tetapi dicocokkan dengan calon yang peserta yang akan ditampilkan (DR. Suwardi Endraswara, M. Hum, Tim Naskah/Tim Juri, hasil wawancara 21 Juni 2012).

“...kita selalu melihat soal-soal yang telah ada, soal-soal yang dulu kita kumpulkan, baik itu *print out* ataupun *soft copy*, ya itu nanti kita tambahi. Misalnya dulu tu tanya apa....unggah-ungguhnya... ”*weteng*” sekarang kita kembangkan mungkin “*weteṅ gede*” ya kan??...”*weteṅ*” piye gitu kan?? Jadi supaya orang yang mendengarkan punya asosiasi, karena ini kan ada penonton, juga ada pembawa acara supaya mereka punya ruang-ruang untuk masuk didalam materi itu, memberi mungkin memberi warna, tepuk tangan, emm....apa “*clemengan*” dan sebagaimana gitu. Supaya kami berupaya selalu ya up to date terus...” (DR. Suwardi Endraswara, M. Hum, Tim Naskah/Tim Juri, hasil wawancara 21 Juni 2012).

Selain itu, soal kuis *Cangkriman* dibuat dengan kriteria yang memberi pemahaman kepada audiens atau kepada penonton di studio maupun di rumah, bahwa ada perkembangan Bahasa Jawa, sastra dan budaya Jawa itu (DR. Suwardi Endraswara, M. Hum, Tim Naskah/Tim Juri, hasil wawancara 21 Juni 2012).

c) Penataan dekorasi dan konsep acara yang modern

Meskipun program acara kuis *Cangkriman* ini merupakan program dengan muatan lokal, namun konsep acara dan penataan dekorasinya dibuat modern. Seperti yang dijelaskan oleh Suryatmo :

“...konsep ini memang saya mementingkan bahasa Jawa tapi tidak *ndesoni*, ada unsur *entertaint*-nya dan unsur apa...kekiniannya, jadi dengan teknologi seperti laptop, dengan tampilan-tampilan yang kita tampilkan animasinya yang cukup apa..modern. Sehingga tidak terkesan *ndeso*, tidak terkesan kuno, saya menghilangkan itu karena bahasa Jawa itu tidak kuno dan tidak *ndeso*, yang penting bagaimana kita mengemasnya saja ya to...Sehingga itu akan dengan harapan saya anak-anak masa kini bisa, bisa menerima itu...” (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Dalam perumusan strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman* memerlukan pemikiran yang kreatif dalam mengemas program yang mendidik dan menghibur ini. Strategi kreatif ini muncul pada saat penentuan ide saat acara ini mulai dirancang

hingga acara ini berjalan sampai saat ini. Selaku perancang program acara kuis *Cangkriman* Suryatmo menjelaskan bahwa :

“Ya untuk strategi saya belajar dari lingkungan, seperti apa sih lingkungan di Jogja itu seperti apa sih. Oh...kadang-kadang punya teman di luar Jawa itu ya, dia ngomong menggunakan bahasa Jawa *wagu*, tapi dia bisa angka-angkanya itu. Ya tapi itu menjadi inspirasi saya untuk emm.. meningkatkan atau mengadakan salah satu *segment* yang seperti itu. Jadi ya banyak inspirasi saya yang lebih pada khalayak, jadi gak subyektifitas saya tetapi saya lebih mengutamakan kepada siapa sih yang ada di masyarakat” (Suryatmo, Perancang Program *Cangkriman*, hasil wawancara, 5 Juni 2012).

Untuk saat ini strategi kreatif tersebut dimunculkan pada setiap episode program acara kuis *Cangkriman* agar acara ini tetap menarik untuk ditonton, startegi kreatif itu muncul dari ide-ide yang terkumpul dari berbagai pihak. Produser program acara kuis *Cangkriman* ini memaparkan bahwa :

“...terutama biar acara itu tetap menarik dan mungkin penonton tetap antusias pada acara itu, ya kita dari cara pengemasannya atau mungkin, yah kalau mungkin ada ini e...yah kita ucapkan dalam acara itu ya. Jadi, ya dari mungkin jenis-jenis apa...ya dari kelompok pengisi ya kita pilih yang menarik yang bisa akan lebih orang akan lebih tertarik. Atau mungkin publik figur dari masyarakat mungkin bisa kita undang biar bisa lebih menarik ke masyarakat umum. Lebih kepada orang-orang atau tokoh-tokohnya. Ya dari...ada masukkan-masukkan dari penonton itu *to mbak* “ini...ini...”, ya kalau itu bagus untuk kebaikan kita *tampung*, penggabungan antara ide saya dengan itu *dicombain*” (Nur Irianti, Produser *Cangkriman*, hasil wawancara 13 Juni 2012).

B. Pembahasan

TVRI sebagai lembaga penyiaran publik pada dasarnya lebih mengedepankan kualitas layanan siaran yang diberikan, karena televisi publik bertujuan untuk menyampaikan informasi-informasi yang mengedepankan persatuan dan kesatuan serta kepentingan umum. Termasuk mengenalkan produk yang dilahirkan oleh masyarakat, salah satunya produk budaya yang ada dalam masyarakat. Mengingat saat ini banyak bermunculan televisi swasta dan komunitas yang ikut bersaing dalam menyuguhkan program acara yang menarik. Terlebih dengan banyaknya televisi swasta yang bermunculan, tentunya membuat TVRI sebagai lembaga penyiaran publik harus meningkatkan kreatifitas dalam membuat program yang menarik dan bermanfaat.

Selain itu, sebagai lembaga penyiaran publik TVRI paling tidak harus berkaca pada televisi publik di luar negeri seperti BBC dan NHK. Kedua televisi publik tersebut partisipasi, komitmen, dan rasa memiliki para *stakeholder* Televisi Publik sangat besar. Sebagian besar acara-acara yang sangat bermanfaat bagi publik seperti acara-acara: Ilmu Pengetahuan, Budaya, Kesehatan, Teknologi dan lain-lain, diproduksi dengan mutu yang sangat bagus oleh Rumah Produksi (PH) dan dibeli oleh Lembaga Penyiaran Publik atau disponsori oleh perusahaan-perusahaan besar, walaupun sebagian besar acara-acara tersebut tidak menarik bagi pemasang iklan.

Dalam membuat suatu program acara televisi yang menarik membutuhkan suatu proses yang panjang dalam perumusan ide dan produksi program acara televisi, hal tersebut kemudian tertuang dalam strategi kreatif. Bagi dunia penyiaran, “penyiaran adalah kreatifitas” (Wahyudi, 1994:40) pada dasarnya kreatifitas adalah pengelolaan suatu ide, menghubungkan beberapa elemen ide-ide yang terpisah, selanjutnya ide atau gagasan tersebut dikembangkan dan diolah dalam hal ini proses kreatif dalam pembuatan suatu program televisi agar menjadi program televisi yang menarik, unik, dan inovatif. Program acara kuis *Cangkriman* ini juga menerapkan strategi kreatif dalam setiap prosesnya dengan tujuan menciptakan suatu program acara yang mendidik namun tetap menghibur dan menarik untuk ditonton.

Sebagai stasiun publik daerah TVRI stasiun D.I. Yogyakarta memiliki strategi program yang jelas sebelum memproduksi program. Menurut Pringle-Starr-McCavitt (dalam Morissan, 2009:101), menjelaskan bahwa terdapat tiga faktor dalam menyusun strategi program; pertama, misi dan fungsi utama keberadaan stasiun publik. Hal ini tertuang dalam program acara kuis *Cangkriman* yang memuat misi dan fungsi TVRI D.I. Yogyakarta, yaitu melestarikan nilai budaya Yogyakarta, menyajikan hiburan yang sehat dengan mengoptimalkan potensi daerah dan kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di Yogyakarta, serta menjadi media untuk membangun citra positif Yogyakarta sebagai pusat

budaya, pendidikan dan pariwisata di tingkat nasional, regional maupun di dunia internasional melalui jejaring TVRI Nasional.

1. Penciptaan Strategi Kreatif Pada Proses Terciptanya Program Acara Kuis *Cangkriman*

Penciptaan strategi kreatif ini dilakukan pada awal acara ini dirancang, dengan rumusan yang dijadikan dalam proses merumuskan strategi kreatif. Menurut Gilson dan Berkman (dalam Kasali, 1992:81-82), proses perumusan tersebut harus melalui tiga tahapan, antara lain :

- a. Tahapan pertama, yaitu mengumpulkan dan mempersiapkan informasi yang tepat agar orang-orang kreatif dapat dengan segera menemukan strategi kreatif mereka.

Pada program acara kuis *Cangkriman* ini seorang perencana program memiliki peran yang sangat berarti pada tahapan ini. Karena melalui perencana program ini acara kuis *Cangkriman* dibuat dari ide yang dicetuskan oleh perencana program.

Berdasarkan penelitian penulis, perencana program ini melakukan tahapan mengumpulkan dan mempersiapkan berbagai informasi yang mendukung atau yang melatarbelakangi acara kuis *Cangkriman* dibuat. Perencana program membuat acara kuis ini berdasarkan adanya penggalakan Bahasa Jawa, setelah adanya ide tersebut perancang program mulai mengumpulkan berbagai informasi mengenai pengetahuan berbahasa Jawa. Misalnya dalam

Bahasa Jawa itu ada bagian-bagian apa saja, seperti ada *kawruh basa, aksara jawa, unggah-ungguh, tembang, wayang* dan sebagainya. Selain itu, perencana program juga mengkonsultasikan hal ini kepada beberapa pihak, seperti tokoh-tokoh masyarakat atau orang yang memang memiliki pengetahuan Bahasa Jawa yang luas. Tidak terkecuali dosen-dosen dari Fakultas Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Yogyakarta ikut memberikan masukan bagi perencana program dalam menciptakan program acara kuis *Cangkriman*.

Jadi menurut penulis, perancang program ini memperoleh informasi dari orang-orang yang memang paham dan memiliki pengetahuan Bahasa Jawa. Sedangkan untuk *survey*, perancang program mengungkapkan bahwa dari pergaulan dengan berbagai orang dia dapat melakukan *survey* guna memformulasikan acara ini.

- b. Tahapan kedua, di mana orang-orang kreatif harus memilih informasi yang ada dengan cermat, untuk menentukan tujuan kegiatan yang dihasilkan.

Setelah seluruh informasi yang terkumpul, perencana program menyusun konsep dan format acara kuis *Cangkriman* yang akan dibuat, mulai dari jenis permainannya, dekorasinya, *jingle*-nya, pembawa acara, teknik produksinya dan sebagainya. Semua itu

disusun oleh perencana program agar konsep dan format acara ini menarik.

Menurut penulis, selain menyusun konsep dan formatnya, pada tahap ini perancang program menentukan tujuan dari acara kuis *Cangkriman* adalah sebagai pembelajaran masyarakat umum khususnya bagi anak-anak muda terhadap Bahasa Jawa. Dan ingin memperlihatkan bahwa belajar Bahasa Jawa tidak menjadikan seseorang itu kuno, karena dalam acara ini konsep pengemasan acara *Cangkriman* dibuat dengan modern.

Diskusi-diskusi yang dilakukan oleh perancang program dengan beberapa pakar Bahasa Jawa membuat perancang program melakukan pembenahan dan penyempurnaan agar acara kuis *Cangkriman* menjadi program yang layak untuk ditayangkan.

- c. Tahap ketiga merupakan langkah terakhir yang dilakukan, yaitu melakukan presentasi kepada beberapa pihak terkait agar mendapat persetujuan sebelum acara ditayangkan.

Setelah proses perenungan dan pengolahan ide yang cukup lama dari tahun 2008, konsep acara *Cangkriman* kemudian dipresentasikan kepada Kepala Stasiun dan akhirnya disetujui seluruh konsep yang dibuat oleh perancang program.

Setelah program acara kuis *Cangkriman* disetujui tentunya program ini diproduksi. Awal program acara kuis ini diproduseri oleh perancang program itu sendiri yaitu Suryatmo, namun karena dipindahkan ke bagian Pengembangan Usaha, acara kuis *Cangkriman* ini kemudian dipegang oleh Nur Irianti.

2. Strategi Kreatif Pada Proses Pengembangan Ide Kreatif Setiap Episode

Sebagai pengganti produser yang terdahulu, Nur Irianti berusaha mengembangkan ide kreatif acara kuis ini pada setiap episodenya. Untuk tim kreatif dalam program acara kuis *Cangkriman* secara nyata belum ada, tetapi berdasarkan penelitian penulis tim kreatif yang dimaksud dalam program acara kuis *Cangkriman* yaitu produser, pengarah acara, pembawa acara dan tim naskah soal. Hal yang sama juga dilakukan dalam proses perumusan strategi kreatif dengan melalui ketiga tahapan yang telah disebutkan di atas. Berikut ini akan dijelaskan penulis mengenai pengembangan ide kreatif yang dilakukan oleh produser disetiap episodenya :

a. Tahapan Pertama

Berdasarkan penelitian penulis, pada tahapan pertama ini seorang produser harus menentukan ide yang akan ditampilkan pada episode-episode program acara kuis *Cangkriman*. Ide itu biasanya berupa penentuan peserta yang akan ditampilkan dalam acara itu dan

pengembangan tipe soal yang akan disampaikan. Ide tersebut tidak hanya berasal dari produser saja, namun seorang produser juga mendapat masukan-masukan dari berbagai pihak.

Setelah ide penentuan peserta dan pengembangan tipe soal sudah ditentukan, produser mengumpulkan informasi mengenai data peserta tersebut melalui data yang diisi oleh peserta. Untuk pengembangan tipe soal produser juga mengumpulkan informasi dari pakar Bahasa Jawa.

b. Tahapan Kedua

Pada tahapan ini terjadi diskusi antara produser dan pengarah acara dalam mengolah konsep yang akan ditayangkan dalam setiap episodenya. Diskusi ini berlangsung dalam suasana santai, bukan seperti *meeting* namun hanya obrolan santai. Menurut Dani Sutarto, karena program acara kuis *Cangkriman* merupakan acara rutin dan acara yang simpel, jadi untuk pertemuan jarang dilakukan suatu pertemuan resmi yang membahas acara tersebut. Namun berdasarkan obrolan santai tersebut ide kreatif dapat muncul secara tiba-tiba, sehingga membuat acara kuis *Cangkriman* setiap episodenya lebih variatif.

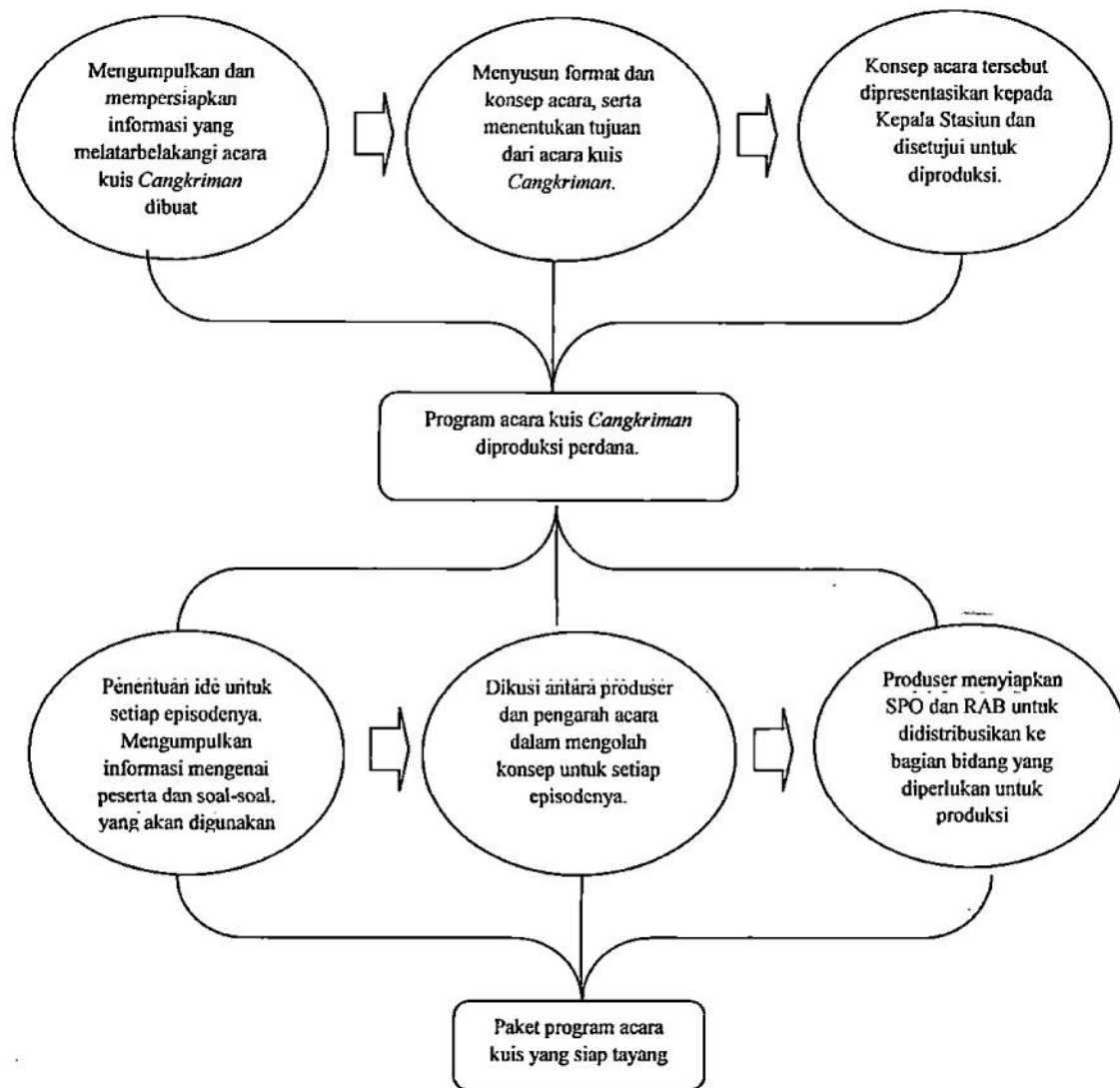
c. Tahapan Ketiga

Pada tahapan ketiga ini, produser membuat Surat Perintah Operasional (SPO) untuk menghubungi petugas dari bidang lain,

seperti teknik, dekorasi dan sebagainya; serta membuat Rencana Anggaran Belanja (RAB) untuk keperluan honor *MC, sinden, dalang*, grup musik dan tim juri, serta trofi dan bingkisan untuk peserta. RAB ini juga digunakan untuk seluruh keperluan produksi. SPO dan RAB yang dibuat ini diajukan kepada kepala seksi kemudian diserahkan kepada kepala bidang untuk persetujuan, setelah itu didistribusikan ke bagian bidang yang memang dibutuhkan saat produksi.

Berdasarkan penelitian penulis dapat disimpulkan bahwa program acara kuis *Cangkriman* menggunakan teori Gilson dan Berkman (dalam Kasali, 1992:81-82) dalam proses awal penciptaan program acara *Cangkriman* maupun dalam proses penciptaan ide kreatif disetiap episodenya. Teori yang digunakan yaitu mengumpulkan dan mempersiapkan informasi pemasaran yang tepat agar orang-orang kreatif dapat dengan segera menemukan strategi kreatif mereka, selanjutnya orang-orang kreatif harus “membenamkan” diri ke dalam informasi-informasi tersebut, serta menentukan tujuan kegiatan yang akan dihasilkan, melakukan presentasi kepada seluruh tim produksi agar mendapat persetujuan sebelum program acara ditayangkan.

Secara garis besar, proses penciptaan strategi kreatif saat perancang program hingga dalam mengembangkan ide dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.2. Proses penciptaan strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman*

Pada proses penciptaan strategi kreatif tentunya memerlukan orang-orang yang berpikir kreatif agar acara ini tetap menarik perhatian penonton. Syarat berpikir kreatif menurut MacKinon (dalam Rakhmat, 2005:75), yaitu :

- a. Kreatifitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi.

Pada program acara kuis *Cangkriman* mencoba membuat sajian yang berbeda pada setiap episodenya. Menurut penulis, setiap episodenya acara ini memang menampilkan peserta yang berbeda tetapi pada suatu kelompok peserta tertentu terkadang mempersembahkan hiburan berupa penampilan dari peserta itu sendiri maupun keunggulan dari komunitas atau instansi yang mengikuti acara ini. Penampilan tersebut antara lain seperti tarian, menembang dan sebagainya.

Selain dari peserta, konsep naskah juga di variasi yang tentunya berbeda pada episode sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian penulis selama melakukan observasi pada program acara kuis *Cangkriman*, konsep soal yang dibuat tentunya bervariasi, contohnya pada rekaman tanggal 14 Februari 2012 ada soal mengenai *aksara Jawa* yang sebelumnya tidak ada. Selain itu, pada rekaman tanggal 14 Mei 2012 juga ada variasi soal yang sebelumnya tidak ada, yaitu soal mengenai menembak lagu *dolan* yang diiringi oleh pemusik.

Dari hal-hal tersebut, penulis dapat menyimpulkan dengan adanya inovasi-inovasi yang ada disetiap episodenya membuat acara *Cangkriman* ini selalu berkembang dari waktu ke waktu.

- b. Kreatifitas dapat memecahkan persoalan secara realistik.

Ide kreatif yang datang dari berbagai pihak yang membantu program acara kuis *Cangkriman* sangat dibutuhkan dalam pemecahan masalah yang terjadi dalam proses produksi program acara ini. Menurut penulis, persoalan yang masih dihadapi oleh program acara kuis *Cangkriman* adalah kendala dana, sebab untuk sponsor untuk program ini belum banyak. Melalui kreatifitas dari berbagai pihak dapat menutupi permasalahan ini, dan tetap menjadikan acara ini menarik melalui sisi hiburan yang ditonjolkan oleh pengisi acara dari humor-humor yang muncul.

- c. Kreatifitas merupakan usaha untuk mempertahankan *insight* yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin.

Nur Irianti sebagai produser yang menggantikan Suryatmo dalam menangani program acara kuis *Cangkriman*, tetap mempertahankan *insight* yang orisinal dari program acara yang dibuat oleh Suryatmo. Namun demikian, program ini tentunya perlu pengembangan agar tetap menarik untuk ditonton oleh audiens tanpa mengesampingkan tujuan dan konsep awal dari program acara kuis *Cangkriman*.

Penulis beranggapan bahwa proses kreatif dalam program kuis *Cangkriman* yang memasukan identitas dan budaya masyarakat Jawa ke

dalam format kuis yang mendidik serta menghibur karena adanya *guyonan* atau humor khas Jawa. Proses kreatif dari berpikir kreatif untuk menciptakan program yang berbeda menjadikan program kuis *Cangkriman* program yang kreatif, mengingat saat ini program kuis dengan muatan lokal yang mendidik dan menghibur sangat jarang ditemui di televisi.

Program acara kuis *Cangkriman* juga harus memperhatikan strategi kreatif penyusunan acara karena hal itu juga mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu acara. Menurut Soenarto (2007:42-43), ada sepuluh analisis yang wajib diperhatikan dan diperhitungkan jika hendak menyusun acara televisi, yaitu :

1. Acara siaran harus variatif. Berdasarkan pengamatan penulis, program acara kuis *Cangkriman* sebelum diproduksi setiap episodenya selalu menyiapkan ide-ide kreatif agar tayangan yang dihasilkan tidak membosankan.
2. Acara siaran harus mengikat penonton, program acara kuis *Cangkriman* tentunya mengikat penonton sebab acara ini selalu dihadiri penonton, meskipun penonton tersebut dibawa oleh peserta. Untuk *jingle*, acara kuis *Cangkriman* mulai dari *opening* hingga *closing* diiringi oleh pemusik dan begitu pula saat memasuki setiap babak dalam acara kuis *Cangkriman* diawali dengan *jingle* tiap babak.

3. Urutan acara siaran tidak langsung, artinya penayangan program acara kuis *Cangkriman* pada petang hari selama satu jam mulai pukul 18.00-19.00 WIB. Namun sebelum masuk ke acara tersebut ada jeda antara program acara kuis *Cangkriman* dan Berita Jogja, jeda tersebut biasanya berupa iklan. Selain itu, mengingat pada jam tersebut hampir semua tayangan televisi swasta program acara sinetron dan sebagainya.
4. Perlu kejutan acara, setiap acara yang ditayangkan menjadi salah satu kreatif untuk menarik minat penonton. Pada program acara kuis *Cangkriman*, salah satunya adalah pemberian hadiah berupa *voucher* atau bingkisan lain kepada penonton dengan memberikan pertanyaan mengenai Bahasa Jawa. Selain itu, ada penampilan kesenian seperti tarian dan sebagainya, hal-hal tersebut tentunya bukan hal biasa yang dilakukan pada program acara *Cangkriman*.
5. Pola acara siaran tidak berubah-ubah, program acara kuis *Cangkriman* ini disesuaikan dengan pola siaran yang telah ditetapkan oleh TVRI stasiun D.I. Yogyakarta.
6. Penyiaran promosi acara harus tepat waktu, berdasarkan pengamatan penulis untuk setiap program di TVRI D.I. Yogyakarta selalu mempromosikan acaranya di setiap waktu jeda acara lain tidak terkecuali program acara kuis *Cangkriman*.

7. Sasaran acara siaran harus jelas; menurut penulis, sasaran acara program acara kuis *Cangkriman* ini sudah sangat jelas. Karena acara ini merupakan format kuis yang mendidik serta menghibur maka sasarannya atau target audiensnya adalah umum, dapat dinikmati mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.
8. Tanggapan pada suara penonton. Berdasarkan hasil penelitian penulis melalui wawancara dengan perancang program, produser, pengarah acara hingga pembawa acara dan tim naskah/tim juri mengemukakan bahwa program acara kuis *Cangkriman* ini dapat berkembang hingga saat ini karena kontribusi dari ide-ide, saran serta kritik dari penonton melalui surat, telepon, sms maupun secara langsung. Penonton yang menyampaikan semua itu terbuka untuk berbagai kalangan.
9. Dapat membentuk opini penonton, tentunya dengan menonton program acara *Cangkriman* penonton khususnya masyarakat Jawa dapat memahami Bahasa Jawa yang sebenarnya. Karena format acara ini kuis, penonton pun mendapat pengetahuan dari acara ini mengenai Bahasa Jawa.
10. Dapat bersaing dengan stasiun lain, artinya untuk dapat bersaing tentunya program acara kuis *Cangkriman* dibuat berbeda dalam segi konsep acaranya. Sebab acara ini merupakan acara televisi publik lokal yang tentunya memuat

budaya-budaya lokal yang tidak dapat ditemui di televisi lainnya. Meskipun tidak menutup kemungkinan juga untuk melakukan “peniruan” dari sisi hiburan agar acara ini tetap menarik.

Setelah tahapan strategi kreatif tersebut dirumuskan kemudian dilanjutkan proses produksi untuk pencapaian akhir. Proses dalam menciptakan strategi kreatif program acara televisi menitikberatkan bagaimana kreatifitas seseorang itu sangat dibutuhkan untuk membuat program acara yang menarik dan berbeda dengan yang lain.

Program acara kuis *Cangkriman* berdasarkan Morissan (2008:217), merupakan permainan yang menekankan pada kemampuan intelektualitas dan melibatkan peserta dari kalangan orang biasa atau masyarakat bahkan orang terkenal juga dapat mengikutinya. Program acara kuis *Cangkriman* yang memiliki tujuan untuk pendidikan atau pengetahuan serta melestarikan bagian dari budaya yaitu Bahasa Jawa. Hal tersebut tentunya sesuai dengan yang dikemukakan oleh John Fiske (1983) bahwa struktur program acara kuis pada dasarnya mereproduksi sistem pendidikan, sedangkan menurut Bourdieu (1980) kuis menunjukkan penggunaan pengetahuan yang beroperasi pada budaya.

Menurut penulis, berdasarkan teori John Fiske (1987:268-297) dalam bukunya *Television Culture*; program acara kuis *Cangkriman* ini termasuk ke dalam kategori jenis pengetahuan faktual, yaitu jenis

pengetahuan yang paling dekat dengan kekuatan dan modal budaya, baik dari sisi pengetahuan akademik maupun pengetahuan sehari-hari ada di dalam program acara kuis *Cangkriman* ini.

3. Strategi Kreatif Pada *Standard Operation Procedure* (SOP)

Program Acara Kuis *Cangkriman*

Memproduksi program acara kuis prosedur kerjanya tidak jauh berbeda dengan program *variety show* lainnya yaitu menggunakan apa yang disebut dengan *Standard Operation Procedure* (SOP). Karena pada dasarnya program acara kuis ini pementasan dan cara kerja kamera memiliki kemiripan dekat dengan program *talk show* (Millerson, 1993:194). SOP adalah langkah atau tahapan yang secara konseptual dirancang dalam perencanaan, karena kunci sukses dari program televisi ditentukan dalam proses perencanaan. Proses dalam mempersiapkan program televisi diuraikan dalam gagasan dan analisis yang dibentuk berupa format program, sehingga gagasan dalam format program merupakan proses yang mendorong terciptanya program yang baru atau kreatif (Wibowo. 2009:21).

Dalam hal ini penulis akan menganalisis strategi kreatif program kuis *Cangkriman* pada tiga tahapan produksi, yaitu :

a. Strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman* pada tahapan pra produksi

Tahap pra produksi menurut Fred Wibowo (1997:20) dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

- 1) Tahap penemuan ide, pada tahap ini ide untuk setiap episode program *Cangkriman* diperoleh dari masukan beberapa pihak tidak terkecuali dari audiens itu sendiri.

Menurut penulis, pada program acara kuis *Cangkriman* dalam menemukan ide tidak dilakukan dengan terjun langsung ke masyarakat. Ide yang datang dari masukan beberapa pihak itu biasanya disampaikan melalui surat, sms, telepon atau bahkan bertemu langsung. Dengan cara seperti ini acara kuis *Cangkriman* bisa menarik minat penonton, karena ide berdasarkan pada masukan dari penonton itu sendiri, yang kemudian konsep ide dimatangkan oleh tim produksi dengan berkonsultasi dengan pakar-pakar Bahasa Jawa.

- 2) Tahap perencanaan, produser menentukan pemilihan pengisi acara atau peserta, penetapan kru produksi atau kerabat kerja, merencanakan anggaran biaya produksi, penyempurnaan naskah dan membuat jadwal latihan.

Dalam hal ini menurut penulis, produser harus cermat khususnya dalam pemilihan pengisi acara atau peserta, karena dari pengisi acara atau peserta inilah nyawa dari program acara kuis *Cangkriman*. Begitu pula dalam

pembuatan naskah soal yang harus variatif, sebab melalui naskah soal ini tujuan program acara kuis *Cangkriman* dalam melestarikan Bahasa Jawa. Selain itu, dalam tahap persiapan yang paling penting adalah membuat jadwal latihan atau dalam acara ini dilakukan melalui pengarahan sebelum produksi dimulai. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai kuis *Cangkriman* itu seperti apa, baik dari sisi materinya atau kisi-kisi serta tahapan-tahapan dalam kuis akan dijelaskan dalam pengarahan tersebut. Sehingga pada saat rekaman diharapkan tidak mengalami kebingungan (Dani Sutarto, Pengarah Acara *Cangkriman*, hasil wawancara 5 Juni 2012).

- 3) Tahap persiapan, sebelum acara dimulai tahap persiapan ini meliputi pembuatan *setting* baik dekorasi maupun teknik.

Menurut peneliti, dalam tahapan persiapan ini kru produksi biasanya mempersiapkan dari segi *lighting* dan *audio*. Sebab kedua hal tersebut yang terkadang sering mengalami gangguan teknik, untuk *lighting* karena dari sinilah ukuran kualitas gambar yang ditangkap kamera. Selain itu, persiapan juga dilakukan oleh kameramen, sebab menurut Darwanto teknik penempatan kamera, gerakan kamera serta perubahan-perubahan ukuran gambar, sebab

masalah gerakan ini erat kaitanya dengan hasil dari teknik visual yang telah direncanakan oleh pengarah acara. Di samping itu gerakan kamera erat kaitannya dengan gerakan subyek (Darwanto, 1994 : 298-304).

Selain itu, dalam tahap persiapan produksi program acara kuis *Cangkriman* seorang MC terlebih dahulu mengajak para peserta untuk latihan, seperti menanyakan identitas diri atau hal-hal lain yang berkaitan dengan keikutsertaan peserta dalam kuis ini, hal ini dimaksudkan agar peserta tidak gugup (Millerson, 1993:194).

b. Strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman* pada tahapan produksi

Dalam pelaksanaan produksi program acara kuis *Cangkriman* dilakukan pada pukul 10.00 – 15.00 WIB, karena dalam satu hari acara ini membuat dua paket sekaligus. Pada proses produksi program acara kuis *Cangkriman* menggunakan sistem *ad lib*, yaitu sistem produksi yang naskahnya tidak mungkin ditulis secara lengkap, seperti pada wawancara langsung atau *talk show* di dalam studio (Wibowo, 1997:25). Yang ditulis di dalam naskah atau daftar pertanyaan hanyalah urutan sajian dengan garis besar uraian, yang dinamakan *rundown sheet*.

Pada tahap produksi ini peran seorang pengarah acara atau sutradara sangatlah penting, seperti yang diungkapkan Fred Wibowo (1997: 21) “sutradara bekerja sama dengan para artis dan *crew* untuk mewujudkan apa yang telah direncanakan dalam *shooting script* menjadi gambar, susunan gambar yang dapat bercerita. Sutradra menentukan jenis *shoot* yang diambil dalam sebuah adegan (*scene*)”. Dalam produksi ini seorang pengarah acara dituntut kreatifitas dalam menentukan gambar yang akan diambil, yang kemudian dikomunikasikan kepada kameramen.

Selain itu menurut peneliti, pada waktu produksi yang menjadikan acara ini menarik adalah bagaimana seorang pembawa acara melakukan *improvisasi* dalam membawa suasana kuis ini menjadi menarik melalui humor-humor yang dilontarkan oleh pembawa acara.

c. Strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman* pada tahapan *pasca* produksi

Menurut Fred Wibowo (1997:22-23), meliputi editing *off line*, editing *online* dan *mixing*. Pada program acara kuis *Cangkriman* dilakukan proses editing karena acara ini tidak ditayangkan secara langsung. Melalui editing ini, menurut hasil penelitian penulis, hasil rekaman pada saat produksi diberikan beberapa penambahan identitas, grafik dan ilustrasi agar acara

yang dihasilkan lebih menarik. Yang bertugas dalam proses editing ini adalah seorang editor, namun pada program acara ini pengarah acara juga berperan langsung dalam proses editing.

C. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Merumuskan dan Menerapkan Strategi Kreatif Program Acara Kuis *Cangkriman*

Dalam merumuskan dan menerapkan strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman* terdapat adanya faktor pendukung dan faktor penghambat.

Faktor-faktor yang mendukung dalam merumuskan dan menerapkan strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman*, antara lain :

1. Banyaknya masukan ide-ide dari berbagai pihak, baik yang berasal dari masyarakat biasa, tokoh masyarakat, pakar-pakar Bahasa Jawa, serta dari pihak TVRI stasiun D.I. Yogyakarta. Hal ini dilakukan untuk perkembangan program acara kuis *Cangkriman* agar lebih baik lagi dan tetap menarik perhatian penontonnya.
2. Pengisi acara yang komunikatif membuat strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman* berjalan dengan baik.
3. Kerjasama antar divisi saat produksi program acara kuis *Cangkriman* membuat acara ini mampu menampilkan tayangan yang menarik.

Faktor-faktor yang menghambat dalam merumuskan dan menerapkan strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman*, antara lain :

1. Kurangnya *meeting* pra produksi sehingga ide kreatif yang diinginkan tidak semua pihak mengetahui apa yang diinginkan oleh tim kreatif itu sendiri. Selain itu, pemberitahuan kepada tim naskah mengenai waktu produksi terkadang diberitahukan secara mendadak, sehingga waktu untuk mengembangkan kreatifitas naskah soal kurang maksimal.
2. Belum adanya *block time* yang tetap, sehingga program acara kuis ini tidak dapat hadir setiap minggu namun hadir setiap dua minggu sekali, yaitu minggu pertama, ketiga dan kelima.
3. Secara teknik, adanya *miss* komunikasi antar divisi, misalnya antara pengarah acara – petugas VTR – kameramen dan sebagainya. Sehingga membuat produksi program acara kuis *Cangkriman* terhambat.
4. Dari segi pengisi acara, seperti ada peserta yang mengundurkan diri, pengisi acara yang datang tidak datang tepat waktu, pengisi acara lupa urutan acara/*rundown* acara. Hal-hal tersebut tentunya akan menghambat proses produksi program acara kuis *Cangkriman*.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan oleh penulis, maka strategi kreatif sangatlah penting bagi program acara kuis *Cangkriman*. Mengingat televisi bersifat terbuka dalam menyampaikan pesan melalui program, yang tidak hanya ditujukan untuk perorangan semata. Melalui strategi

kreatif yang baik maka dapat menciptakan sebuah program kreatif yang bermanfaat dan tetap berkualitas, yaitu menarik, menghibur dan mendidik masyarakat.