

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Program acara kuis *Cangkriman* merupakan salah satu program acara kuis di 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. Sebab, acara 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.

Pada dasarnya acara kuis *Cangkriman* ini bermuatan lokal, namun dalam menyajikannya acara ini memberikan unsur kekinian atau modern pada tata letak dekorasi serta teknologi yang digunakan, dan unsur humor sehingga acara kuis *Cangkriman* menjadi acara yang menarik untuk ditonton. Strategi kreatif yang digunakan dalam program acara kuis *Cangkriman*, yaitu menampilkan pengisi acara yang variatif dan menghibur. Acara ini memiliki beberapa pengisi acara, antara lain : pembawa acara (*MC*), peserta, *sinden*, *dalang*, tim juri dan grup musik

pengiring. Untuk pembawa acara, *sinden*, *dalang*, tim juri/tim naskah dan grup musik merupakan pengisi acara tetap, sedangkan peserta kuis setiap episodenya berbeda. Melalui peserta sebagai mediator ini diharapkan pesan dari acara kuis *Cangkriman* akan tersampaikan, yaitu menyampaikan pengetahuan mengenai bahasa, sastra dan budaya Jawa dari soal yang dibuat oleh tim juri/tim naskah. Selain peserta, pembawa acara juga memiliki peran yang sangat penting karena pembawa acara kuis *Cangkriman* ini memiliki pengetahuan mengenai bahasa, sastra dan budaya Jawa. Pembawa acara juga berperan dalam membangun interaksi pada acara ini sehingga terbentuklah humor-humor khas Jawa. Soal-soal yang disuguhkan dalam program acara kuis *Cangkriman* dibuat beragam dan tidak monoton, untuk setiap episodenya soal yang dibuat berkembang dari waktu ke waktu namun tetap pada *pakem*-nya. Dan dari sisi dekorasi dan konsep acara tentunya juga mengikuti perkembangan zaman sehingga dibuat modern, agar acara ini tetap menarik perhatian penonton.

Pada program acara kuis *Cangkriman* perumusan strategi kreatif dimulai dari awal perancangan ide program acara kuis *Cangkriman* ini. Proses perumusan strategi kreatifnya melalui tiga tahapan, yaitu ide yang muncul kemudian mencari dan mengumpulkan informasi-informasi yang mendukung ide tersebut. Informasi-informasi itu berasal dari lingkungan disekitar perancang program itu sendiri, terutama lingkungan dimana berada orang-orang yang memahami mengenai Bahasa Jawa. Setelah itu, dari informasi-informasi yang terkumpul disusun konsep serta format dan

tujuan dari acara kuis *Cangkriman*. Kemudian, yang terakhir setelah perenungan dan pengolahan ide dilakukan maka semua hal tersebut dipresentasikan kepada Kepala Stasiun sehingga program acara kuis *Cangkriman* disetujui dan dapat diproduksi. Untuk produksi setiap episode, agar acara ini menjadi variatif maka setiap episode selalu ada pengembangan ide kreatif. Terlebih karena produser yang menangani acara ini terjadi pergantian, dalam pengembangan ide kreatif tersebut juga melalui ketiga tahapan yang dilakukan oleh perancang program. Namun hal itu tentunya tidak mengubah konsep dan tujuan dari program acara kuis *Cangkriman*.

Tahap produksi program acara ini ada tiga tahapan, yaitu tahap pra produksi, produksi dan *pasca* produksi. Pada setiap tahapan program acara kuis *Cangkriman* ini masing-masing memiliki strategi kreatifnya sendiri.

Strategi kreatif yang diterapkan pada tahap pra produksi program acara kuis *Cangkriman* yaitu proses penemuan ide untuk setiap episodanya yang didapat dari kombinasi masukan-masukan yang datang dari berbagai pihak. Ide tersebut dapat berupa tema yang akan diangkat pada setiap episodanya, artinya disesuaikan dengan *event* yang sedang berlangsung atau dapat berasal dari perorangan. Selain tema juga bisa berupa pengembangan naskah soal yang dibuat, atau dapat berupa tampilan hiburan yang belum ada sebelumnya. Setelah penemuan ide, tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan; dalam tahapan ini ditentukan

pengisi acara atau peserta, untuk pengisi acara sendiri merupakan pengisi acara tetap sedangkan peserta untuk setiap episodenya selalu berganti. Penetapan kru produksi atau kerabat kerja sendiri ada beberapa yang mengalami pergantian, merencanakan anggaran, penyempurnaan naskah soal dan membuat jadwal *briefing*. Selanjutnya tahap persiapan, pada tahapan ini meliputi *setting* dekorasi maupun teknik, persiapan dari pengisi acara yang akan tampil seperti *make up* dan kostum. Melalui tahapan pra produksi ini semua hal direncanakan sehingga acara yang dihasilkan akan maksimal dan program acara kuis *Cangkriman* akan selalu menarik.

Pada tahap produksi, strategi kreatif yang digunakan oleh program acara kuis *Cangkriman* terdapat pada : pengisi acara terutama pada peserta dan pembawa acara, dengan peserta yang variatif membuat acara ini tidak membosankan pada setiap episodenya. Terlebih peserta yang ditampilkan merupakan tokoh-tokoh masyarakat atau publik figur yang tentunya dikenal masyarakat. Untuk pembawa acara ini memiliki peran yang sangat penting, sebab melalui pembawa acara suasana kuis ini akan lebih hidup. Pembawa acara yang memiliki pengetahuan Bahasa Jawa yang memadai, komunikatif serta dapat membangun humor membuat acara ini menjadi lebih santai meskipun acara kuis ini bermuatan pendidikan. Untuk segi pendidikan, maka dihadirkanlah tim juri yang sekaligus bertindak sebagai tim pembuat naskah yang bertugas untuk melakukan pembenaran bila peserta menjawab salah, selain itu dalam pembenaran tersebut memungkinkan untuk memberikan pengetahuan lain yang masih

berhubungan dengan soal yang dijawab salah oleh peserta. Kemudian pengemasan program acara kuis *Cangkriman* bergantung pada kreatifitas pengarah acaranya, mulai dari pengaturan *setting audio, lighting*, dekorasi dan *setting visual*. Karena seorang pengarah acara harus memahami *angle-angle* kamera agar gambar yang dihasilkan dapat dipahami oleh penonton televisi. Terakhir dengan menjalin interaksi langsung dengan penonton pada saat produksi berlangsung membuat suasana program acara kuis *Cangkriman* lebih hidup.

Strategi kreatif yang diterapkan pada tahap *pasca* produksi terletak pada proses editing yang dilakukan, karena acara ini memiliki karakteristik *taping/rekaman* sehingga membuat acara ini memiliki waktu untuk menambahkan beberapa *visual* yang kurang, penambahan identitas, grafik, serta ilustrasi yang diperlukan. Selain itu, penambah unsur *sound effect* juga dilakukan pada proses editing. Proses editing ini dilakukan oleh editor namun tetap dalam kendali pengarah acara, sehingga program acara kuis *Cangkriman* tetap pada alur yang diinginkan oleh pengarah acara.

Strategi kreatif program acara kuis *Cangkriman* yang diterapkan selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu mengikuti perkembangan zaman dan keinginan masyarakat yang menonton. Meskipun mengalami perkembangan namun tidak lantas mengubah format, konsep dan tujuan dari program acara kuis *Cangkriman*. Dengan strategi kreatif yang digunakan oleh program acara kuis *Cangkriman* tetap

dapat melestarikan Bahasa Jawa. Menurut peneliti, dengan strategi kreatif tersebut program acara kuis *Cangkriman* dapat melihat dan mengkaji lebih dalam lagi mengenai keinginan dan kekinian masyarakat pada saat ini dibandingkan dengan dahulu. Dengan begitu, program acara kuis *Cangkriman* dapat menyajikan tayangan yang mendidik dan menghibur masyarakat.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian di atas, maka peneliti memaparkan saran-saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan sebagai cara meningkatkan kualitas program acara kuis *Cangkriman* di TVRI stasiun D.I. Yogyakarta, yaitu :

1. Melakukan evaluasi strategi kreatif yang digunakan program acara kuis *Cangkriman* dengan melihat keinginan dan kebutuhan masyarakat, sehingga program acara ini tetap menarik perhatian masyarakat.
2. SOP yang digunakan hendaknya dilakukan dengan matang, khususnya pada saat pra produksi diadakan pertemuan yang harus dihadiri oleh tim program acara ini sehingga perencanaan produksi dapat dilakukan secara baik. Selain itu, pada tahap *pasca* produksi dilakukan evaluasi agar pada episodenya selanjutnya dapat memperbaiki kesalahan sebelumnya.

3. Menampilkan peserta kuis yang lebih dikenal oleh masyarakat sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Selain itu, karena program ini merupakan program dengan muatan lokal sebaiknya menampilkan sebuah pertunjukkan kesenian seperti tarian, *nembang* dan sebagainya. Hal ini tentunya akan semakin menarik minat penonton karena dalam acara kuis dapat disajikan tayangan pengetahuan, hiburan dan budaya sekaligus.
4. Tetap mempertahankan tujuan program acara kuis *Cangkriman* yang *edutainment*, artinya program acara yang mendidik dan menghibur namun tetap melestarikan Bahasa Jawa.
5. Pihak TVRI stasiun D.I. Yogyakarta harus lebih memperhatikan proses promosi program acara kuis *Cangkriman* agar terdapat adanya sponsor untuk menambah pendanaan produksi sehingga tidak hanya mengandalkan anggaran dari TVRI sendiri. Hal tersebut dapat meningkatkan kreatifitas dalam memproduksi program acara kuis ini.

Untuk penelitian lebih lanjut diharapkan menjadi kajian penelitian lainnya, agar pengetahuan mengenai strategi kreatif program acara televisi digali lebih dalam lagi.