

NARATIF DAN REALISME SINETRON

RARA GITA A.P.*

raragitaatmokoputri@gmail.com

Abstrak: Tak bisa dipungkiri, sinetron sangat melekat di kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Sepertinya, hampir semua stasiun televisi berlomba-lomba menghadirkan sinetron dengan episode yang panjang karena mungkin semakin panjang sinetronnya, semakin seru ceritanya dan semakin tinggi ratingnya. *Putri yang Ditukar, Anugerah, Tersanjung, Cinta Fitri*, sudah tidak asing bagi kita, karena judul-judul ini selalu menemani kita, baik secara sengaja (kita memang mengikuti tiap episodenya) ataupun tidak sengaja (kebetulan melihat saat mengganti channel televisi, mendengar obrolan ibu-ibu) selama bertahun-tahun. Secara sadar kita penasaran, terlarut, bahkan seolah-olah harus mengikuti perkembangan cerita yang dituturkannya. Awalnya cerita mengalir lancar dan bagus dengan karakter yang tidak biasa, berbeda dengan cerita sinetron kejar tayang yang biasanya silih berganti di televisi, yakni karakter abu-abu yang sangat jarang disentuh penulis sinetron. Konfliknya juga menarik, tidak bertele-tele dengan akting beberapa pemainnya yang lumayan bagus. Tapi pada akhirnya rating dan perolehan iklan berbicara banyak dan mengambil peran yang sangat vital. Vital yang dimaksudkan disini adalah sukses membuat pengikutnya jenuh. Belakangan ini cerita mulai bertele-tele, semakin ajaib, tidak masuk akal dan cenderung bodoh. Sinetron Indonesia jauh dari realisme¹ yang ada (tokoh utama yang selalu menderita dan tokoh antagonis yang kaya raya dan tak terkalahkan). Sinema elektronik atau lebih populer dalam akronim *sinetron* adalah istilah untuk serial drama sandiwara bersambung yang disiarkan oleh stasiun televisi. Dalam bahasa Inggris, *sinetron* disebut *soap opera* (opera sabun), sedangkan dalam bahasa Spanyol disebut *telenovela*. Menurut hasil wawancara Teguh Karya², sutradara terkenal asal Indonesia, istilah yang digunakan secara luas di Indonesia ini pertama kali dicetuskan oleh Soemardjono³.

Abstract: *It is undeniable, soap operas have been very attached to the daily life of Indonesian people. It seems, almost all television stations competing to bring the soap opera with a long episode because it may be getting longer the soap opera, more exciting story and the higher the ratings. Putri Yang Ditukar, Anugerah, Tersanjung, Cinta Fitri is not foreign to us, because these titles always accompany us, either intentionally (we are to follow each episode) or accidentally (happened to see while changing television channels, listen to conversations of mothers) over the years. Consciously we are curious, dissolved, even as if it should follow the development of the story that talked. Initially the story flows smoothly and is good with an unusual character, in contrast to pursue running soap opera story that usually turns on the television, the character of "graininess" is very rarely touched soap opera writer. Conflict of interest, not long-winded by acting some pretty good players. But in the end ratings and advertising revenue to talk a lot and take a very vital role. Vital what I mean here is to successfully make his followers saturated. Lately the story began to beat around-bush, the more magical, absurd and likely stupid. And the most fatal is, sitcoms Indonesia away from the existing realisme (viewed from the telling of the main character who always had the antagonist and the very wealthy and seems invincible).*

Kata Kunci: realisme film, naratif film, sinetron

Keyword: film realism, film narrative, sinetron

¹ Realisme. Suatu aliran dimana dalam aliran ini terdapat sebuah syarat dalam menarik perhatian kepada sebuah keinginan untuk menghubungkannya dengan apa yang ada di kenyataan dunia.

² Teguh Karya (Steve Liem Tjoan Hok) —lahir 22 September 1937s.d. 11 Desember 2001, sutradara film legendaris Indonesia. Pemimpin Teater Populer, enam kali menjadi Sutradara Terbaik dalam Festival Film Indonesia. Film-filmnya melahirkan banyak aktor dan aktris terkemuka seperti Slamet Rahardjo, Christine Hakim, dan Alex Komang. Salah satu filmnya adalah *Secangkir Kopi Pahit* dan *Doea Tanda Mata*

³ Soemardjono. Pencetus istilah sinetron atau opera sabun. Pendiri FFTV Institut Kesenian Jakarta.

PENDAHULUAN

NARATIF

Selayaknya drama, secara teori, sinetron juga mempunyai struktur naratif (*narrative as a formal system*) dan gaya teknis (*style as a formal system, such as : mise en scene, cinematography, editing and sound*) penceritaan yang berdasarkan sebab akibat untuk kepentingan membangun struktur penceritaan atau naratif, misalkan struktur 3 babak, dari babak awal (*Opening, Beginning, Set Up*), babak kedua yaitu babak tengah (*middle, development*), babak akhir (*end resolution*). Selain itu sinetron harus mempunyai karakteristik film yang di dalamnya mencakup informasi gambar, keterbatasan waktu (durasi penceritaan) yang jelas (cerita, artistik dan dramatik), dan mengalir dalam waktu. Misalkan mempunyai kualitas dramatik yang meningkat dengan repetisi dan duplikasi yang tidak monoton. Pada dasarnya, sinetron mempunyai struktur penceritaan yang logis, baik pada ide pokok dan tema, penokohan (protagonis dan antagonis) aksi dari setiap tokoh (dari keadaan tanpa gangguan mengalami ketergangguan sehingga tokoh mempunyai alasan untuk mewujudkan kehendaknya mencapai sebuah tujuan, yakni menghilangkan ketergangguan), plot (alur penceritaan) dan pengkarakterisasian yang konsisten dan berkembang.

Struktur naratif (*narrative as a formal system*) sinema Hollywood Klasik⁴, merupakan struktur naratif yang menjadi acuan struktur penceritaan di Indonesia, dimana plot memiliki sebab-akibat yang logis, tokoh mempunyai tujuan, mempunyai

akhir cerita yang jelas, dan sebagainya. Struktur naratif ini tidak terpengaruh oleh durasi, apakah pendek ataupun panjang, struktur ini tetap tidak berubah. Struktur naratif merupakan sebuah bentuk penceritaan yang peristiwanya memiliki hubungan sebab akibat yang jelas, terjadi dalam ruang serta waktu yang jelas pula. Karena penceritaan dalam film didasari oleh sastra dan drama, maka bagaimanapun juga selain adanya *story*, tentunya penceritaan itu terbagi lagi menjadi plot.

Seperti pada sinetron Korea (drama Asia), walaupun durasinya cukup panjang, penonton selalu teridentifikasi dengan cerita. Berbeda dengan struktur sinetron Indonesia yang cenderung menghasilkan sebab-akibat yang baru, tujuan tokoh yang berubah dari tujuan semula, bahkan cerita yang tidak memiliki akhir (contoh : *Cinta Fitri*). Struktur naratif yang mendidik tidak terwujudkan di hampir semua sinetron Indonesia, karena secara utama, sinetron lebih mengedepankan unsur menghibur. Secara definisi, sinema adalah cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak, sehingga kita sampai pada satu pemahaman bahwa cerita memang harus dituturkan. Artinya ada suatu proses cara bertutur, cara bertutur inilah yang kemudian dikenal sebagai struktur dramatik atau yang dikenal dengan istilah konstruksi dramatik.

Struktur dramatik adalah cara cerita dikisahkan. Cerita adalah materi. Sehingga efek yang dialami penonton bukan pada urutan cerita melainkan lebih pada metode penyampaian. Dalam hal ini, sinetron Indonesia lemah pada metode penyampaian. Sebuah naratif berhubungan erat dengan perasaan dan makna (*referential, explicit, implicit dan symptomatic meaning*) serta

⁴ Sinema Hollywood Klasik. Suatu bentuk naratif dalam film yang di dalamnya terdapat ciri : -protagonis adalah tokoh yang mempunyai tujuan, -perkembangan plot berdasarkan hubungan sebab-akibat, -Pada bagian akhir film terdapat closure (penyelesaian masalah dalam film).

memiliki jangkauan serta kedalaman informasi cerita. Lemah, mempunyai pengertian, bahwa makna yang selama ini disampaikan pada sinetron Indonesia merupakan makna negative dan tidak rasional yang terlihat secara fisik di layar, misalkan kekayaan, jahat dan ambisius.

Seharusnya, makna yang disampaikan adalah makna yang ada selama cerita berlangsung, misalkan sinetron *Keluarga Cemara* yang mengedepankan kesederhanaan, kerjasama dan perjuangan. Permasalahannya, hanya sedikit sinetron yang mengerti hal ini dari ratusan sinetron yang ada. Bagaimana mungkin, kita membahas *form*⁵ secara lebih mendalam, jika hal sederhana (makna yang langsung terlihat dilayar) saja susah diwujudkan.

Kenyataannya sekarang adalah sinetron Indonesia dengan berbagai alasan sangat jarang mengikuti kaidah yang sudah ada. Misalkan pada struktur dramatik pola 3 babak yang cenderung lebih mementingkan babak awal dan babak tengah, dimana hampir sekitar 80% penceritaan berada di babak tengah (plot cerita dikembangkan atau terlalu banyak subplot). Babak awal adalah babak pengenalan tokoh (protagonis dan antagonis) dengan segala latar belakang dan permasalahan yang akan dihadapinya, ini merupakan tahap penonton mengidentifikasi dirinya dengan cerita, harapan mereka cerita bergerak dengan logis, namun kenyataannya, memasuki babak tengah atau tahap dimana tokoh utama berjuang menghadapi masalah,

permasalahan itu sendiri tidak selesai-selesai bahkan menjadi semakin tidak jelas. Permasalahan yang terlalu berkuat pada babak tengah adalah hal yang terjadi pada sinetron di Indonesia, dengan berbagai alasan dan pendapat.

Fakta yang kita jumpai adalah sinetron Indonesia memang mengalami **Miskin Cerita**, mementingkan **Tujuan Komersil** yang berlebihan serta ingin memperoleh **Rating Tertinggi** dibandingkan sinetron yang lain.

Miskin Cerita

Cerita yang diusung oleh sinetron secara umum serupa satu sama lain. Hal ini menimbulkan kritik kritis mengenai kreativitas dalam pembuatan sinetron.

Berikut adalah tema yang menjadi latar umum cerita sinetron:

• *Keluarga Berada*

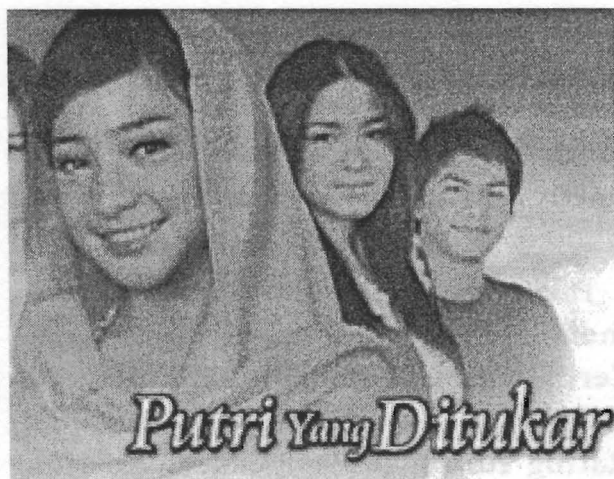
Kritik terhadap tema ini datang dari pandangan bahwa konflik yang terjadi dalam suatu keluarga berasal dari kebencian mendalam yang berlarut-larut. Dalam beberapa sinetron, konflik akibat kebencian tersebut bahkan mencapai puluhan tahun.

Akibat konflik yang berlarut-larut tersebut, sinetron dengan latar keluarga berada biasanya banyak memuat redudansi (berulang-ulang) cerita.

• *Religius*

Kritik terhadap sinetron yang mengangkat tema religi biasanya berpusat pada cerita sinetron yang dianggap terlalu mendogmakan ajaran agama daripada pesan-pesan moral yang lebih mengena dalam kehidupan sehari-hari.

⁵ Form (bentuk). Pengertian bentuk di dalam film adalah penceritaannya. bentuk film merupakan salah satu yang menggunakan teori sistem, sebab terdiri dari unsur-unsur yang memiliki hubungan secara organik. Unsur-unsur itu adalah cerita, plot, ruang, waktu, karakter, hubungan sebab-akibat dan lain sebagainya.



- *Mistis*

Sinetron mistis memuat cerita yang kental dengan unsur mistis dan mengabaikan logika penonton. Pengkritik sinetron ini biasanya menyoroti cerita yang dianggap merendahkan ajaran agama. Sementara pengkritik lain mengangkat kualitas cerita yang umumnya rendah.

- *Tidak logis*

Sering dijumpai kejadian didalam suatu sinetron tidak logis/masuk akal. Baik dari perilaku tokoh cerita, kebetulan-kebetulan yang terjadi, sampai peristiwa yang berkaitan tentang proses hukum maupun kedokteran. Kesemuanya itu menjadikan sinetron semakin menuai kritik.

Contohnya adalah sinetron *Putri Yang Ditukar*. Setiap karakter di sinetron ini, dimulai seperti tidak punya kehidupan. Yang mereka lakukan hanya balas dendam, pingsan, koma, buta, masuk rumah sakit, cemburu, jatuh cinta, bingung karena cinta, terungkap rahasia tetapi bertanya-tanya apa penting diungkapkan, kembali balas dendam, pingsan, koma dan dirawat di rumah sakit lagi. Dalam sinetron ini, hampir semua karakter utama di sinetron ini pernah

merasakan keadaan koma dan berada di rumah sakit atau kalau cukup beruntung hanya pingsan. Tapi bukan sinetron kejar tayang namanya kalau kita tidak dibuat cemas, berharap, menggerutu dan berakhir pada pusing akut yang dilengkapi dengan perasaan jengkel.

Sinetron Indonesia (terutama yang kejar tayang) sangat miskin cerita, sepertinya para penulis sinetron kejar tayang sangat putus asa dan kehilangan kreatifitasnya atas nama rating dan komersil. Malah, kebanyakan sampai 'menjiplak' film-film atau drama luar. Contohnya adalah sinetron *Siapa Takut Jatuh Cinta* yang merupakan hasil *copy paste* dari film *Meteor Garden* (Taiwan-drama), yang baru-baru itu, menjadi drama Asia terfavorit di Indonesia. Hal yang membuat kita berpikir bahwa itu merupakan hasil *copy paste* adalah, adanya kesamaan karakter yang dimunculkan (4 cowok super hebat dan 1 cewek biasa, yang secara tidak sengaja terlobat dalam kehidupan cowok-cowok tersebut). Sepertinya, begitu melihat kesuksesan dari drama 'pendatang' itu, Indonesia langsung membuat sinetron yang cerita dan karakternya dibuat sedemikian serupa mungkin dengan karakter dan jalan cerita di drama 'pendatang' tersebut.

Sebenarnya, bukan hal yang menjadi suatu permasalahan yang besar dengan terinspirasi oleh atau kagum akan dan meniru sebuah cerita dengan hormat. Namun, apa yang dilakukan oleh penulis skenario sinetron tersebut sangat memalukan dan patut dipertanyakan kredibilitasnya. Tidak ada catatan khusus di akhir sinetron ataupun penghormatan terhadap penulis skenario film tersebut. Atau setidaknya apakah sebuah cerita tidak bisa dikembangkan lagi tanpa ada cerita di rumah sakit, pingsan dan koma? Sangat disayangkan.

Tujuan Komersil dan Rating Tinggi

Dibuatnya sinetron menjadi berpuluh-puluh episode kebanyakan karena tujuan komersial semata, sehingga dikhawatirkan menurunkan kualitas cerita. Malah akhirnya membuat sinetron menjadi tidak lagi mendidik, tetapi hanya menyajikan hal-hal yang bersifat menghibur. Hal ini banyak terjadi di Indonesia yang pada umumnya bercerita seputar kehidupan remaja dengan intrik-intrik cinta segi tiga, kehidupan keluarga yang penuh kekerasan, dan tema yang akhir-akhir ini sangat digemari yaitu tentang kehidupan alam gaib.

Namun, ternyata 'kejayaan' keberadaan sinetron sempat mengalami penurunan. Mengutip www.metrotvnews.com: "Rating acara serial atau sinetron televisi menurun sepanjang 2010. Demikian diungkapkan lembaga riset The Nielsen Company."

Menurut Managing Director Nielsen Audience Measurement Irawati Pratigny, pemirsa di Indonesia mengurangi waktu menonton sinetron dari 24 persen menjadi 19 persen. Nielsen Company mencatat waktu menonton sinetron masyarakat menurun dari 204 jam per tahun menjadi 139 jam per tahun. Menurut ia, tren itu berkontribusi terhadap penurunan rating serial atau sinetron dari rata-rata 2,5 menjadi 2,1.

Irawati menambahkan, pemirsa lebih banyak menambah menonton program olah raga dan program anak. Waktu yang dihabiskan untuk menonton program anak terpan-tau meningkat dari 56 jam per tahun menjadi 62 jam per tahun. Sedangkan program olah raga terangkat dari rata-rata 1,2 menjadi 1,7. Peningkatan dipacu tayangan Piala Dunia pada Juni-Juli 2010 juga Piala Suzuki AFF, akhir tahun.

Selain itu, dirinya juga menyatakan bahwa secara umum, penonton televisi usia

lima tahun ke atas menghabiskan rata-rata sekitar 4 jam 22 menit sehari untuk menonton TV, atau lima menit lebih banyak jika dibandingkan dengan 2009. Rating sendiri merupakan jumlah penonton sebuah acara televisi dibagi dengan jumlah TV populasi. Secara keseluruhan analisis Nielsen mencatat jumlah penonton televisi di sepuluh kota besar di Indonesia yang berusia lima tahun ke atas meningkat dari 6 juta menjadi mendekati 6,3 juta orang. Hal itu seiring dengan meningkatnya populasi televisi dari 46,7 juta menjadi 49,5 juta.

Irawati kembali menegaskan, bagaimanapun, persentase penonton televisi terhadap populasi televisi menurun dari 12,9 pada 2009 menjadi 12,7 pada 2010.

Nielsen juga mencatat total rating relatif stabil setiap kuartal. Namun dibandingkan 2009, penurunan terjadi pada semester pertama. Yaitu sebesar 9,0 persen menjadi 12,4 pada kuartal pertama. Kemudian turun 3 persen menjadi 12,8 pada kuartal kedua. Adapun total rating kuartal ketiga 12,8 atau sama dengan tahun lalu.

REALISME

Realisme adalah sebuah syarat dalam menarik perhatian kepada sebuah keinginan untuk menghubungkannya dengan apa yang ada di kenyataan dunia, khususnya di lingkungan sosial yang sering dipertanyakan, seperti pengangguran, perang dan kehidupan dijalan-jalan. Bagaimanapun, kita tidak bisa membuat cerita hanya dengan mengambil gambar apa yang ada di depan kita secara sederhana untuk mengharapkan realitas yang ada dalam kamera kita. Realisme adalah sebuah konstruksi estetik yang bisa diproduksi dengan arti dari pengenalan kode dengan adat kebiasaan yang bisa saja berubah-ubah setiap waktu.

Realisme tidak bisa dikatakan “single”. Perbedaan budaya, perbedaan isi, akan membentuk perbedaan realisme juga.

Permasalahan kontroversial yang ada di sekitar realisme adalah penjelasan oleh hubungan dan isu-isu sosial -mereka seringkali menjadi dasar dari sebuah konflik dan oleh kontradiksi yang melekat, yang digunakan sebagai pendekatan kepada media, bahwa sebuah efek realisme memerlukan persiapan yang harus sepenuhnya diperhatikan dan mungkin membutuhkan keterampilan penataan seni pada diri seorang pembuat drama / film. Ini tidak semudah hanya mengatakan “*simply capturing realism*” yang artinya merekam kehidupan dalam realita secara sederhana.

Pada masa abad ke 19, terjadi revolusi industri yang menyebabkan peralihan pada kondisi sosial yang mana itu semua berubah secara cepat dan mendalam sehingga muncul permintaan yang cepat pula untuk cara baru dalam mengkomunikasikan dan mengklarifikasi perubahan yang ada. Jurnalistik dan fotografi pada masa itu mengabarkan berita investigasi tentang keadaan sosial dan perubahan industrial, seperti yang dikemas dalam *American Civil War*. Contoh lain adalah film yang dibuat oleh Lumiere bersaudara⁶.

Dalam film itu, Lumiere hanya membuat film dengan merekam gambar yang ada di kenyataan kehidupan, tanpa adanya penambahan dan pengurangan adegan. Misalnya saat para buruh pabrik sedang pulang kerja. Gambar yang ditampilkan film itu hanyalah situasi pabrik dengan pintu besar terbuka lebar dan beribu pegawainya berhamburan keluar —pulang kerja.

⁶ Lumiere adalah investor terkenal yang berasal dari Prancis dan sebagai pelopor industri perfilman. Film pertamanya berjudul *Workers Leaving the Lumiere Factory* dipertunjukkan di depan umum pada tanggal 28 Desember 1985.

Pergerakan realisme berakhir pada akhir abad 19, tetapi dalam fotografi dan film masih merepresentasikan isu-isu sosial yang diproduksi dan dengan kukuh masih memperdebatkan tentang *realist aesthetics* selama abad ke 20. Namun kenyataan yang ada, pembuatan film dan video, yang mana di masa sekarang kurang mendekati estetika realisme.

Melihat fakta sejarah yang ada, muncul pertanyaan, dimana posisi realisme sinetron Indonesia? Permasalahannya adalah hampir seluruh sinetron Indonesia menggunakan semua yang bagus (*pemain sinetron, wardrobe glamour, make up glamour, rumah dan mobil mewah*) untuk dijual sehingga ada kesan “agak maksa” jika dilihat dari sudut realisme. Fakta yang sering kita jumpai dalam sinetron adalah, kehidupan remaja ibukota yang *modern* dan bergelimang harta, rebutan cewek dan persaingan tidak sehat dalam menarik perhatian cowok. Apakah memang seperti ini realitanya di kehidupan nyata? Jawabannya tentu tidak semuanya tepat.

Sinetron Indonesia seakan-akan memaksakan realisme yang ada. Banyak orang menganggap hal ini sebagai media pembojohan masyarakat. Bagaimana tidak? Drama televisi diciptakan sebagai media hiburan bagi masyarakat. Dalam drama tentu saja terdapat cerita. Tujuan cerita adalah untuk mengidentifikasi penonton. Penonton teridentifikasi dengan penempatan diri sebagai tokoh dalam cerita. Jika cerita yang dibuat tidak mengandung realisme, bagaimana dampak yang diberikan sinetron kepada masyarakat? Ketidakefektifan realisme-an sinetron sangat terlihat di dalam setiap adegan yang ditampilkan.

Contoh :

- Seorang wanita yang bangun tidur sudah terias cantik. Pertanyaan yang muncul

adalah, apakah pada saat bangun tidur kita sudah dalam keadaan terias?

- Atau adegan seperti ini :

“Aaaah... kenapa aku ada di rumah sakit? Selang-selang apa ini, menempel di tubuhku? Aku harus melarikan diri sekarang!”

Lalu aktor/aktris itu mencabut selang oksigen dan selang infus hanya dengan sekali tarik.

Kenyataannya:

CROOOOT!!! Bisa mandi darah kalau jarum *abbocath* (jarum infus yang masuk ke pembuluh darah) ditarik paksa seperti itu!

Bayangkan adegan ini di dunia sebenarnya:

“Aaaah... kenapa aku ada di rumah sakit? Selang-selang apa ini menempel di tubuhku? Aku harus melarikan diri sekarang!”

Lalu aktor/aktris itu mencabut selang oksigen dan selang infus hanya dengan sekali tarik.

Dokter tiba-tiba masuk.

Dokter : “Oh.. kamu sudah sadar..”

CROOOOT!!! Darahnya mengenai muka dokter itu.

- Setiap orang yang kaya, selalu digambarkan secara *stereotype* dengan rumah mewah, mobil mewah, jabatan di perusahaan yang tinggi, ber *make up* tebal dan dandanan yang *super stylish*, sedangkan orang miskin selalu digambarkan dengan rumah yang reyot, pekerjaan sebagai pembantu/pemulung, pakaian yang sangat seadanya namun masih menampilkan *make up* yang sedikit berlebih. Pertanyaan yang muncul adalah, apakah semua orang kaya selalu disel-

muti dengan keadaan seperti itu. Dan apakah seorang yang miskin dengan pekerjaan hanya sebagai pembantu atau pemulung yang hidup di rumah reyot bisa terlihat ber *make up* dengan pakaian yang hanya seadanya, padahal secara logika, dia tidak mempunyai cukup uang untuk membeli peralatan *make up*.

Ini semua bisa menjadi catatan bagi para pembuat sinetron. Sinetron yang dibuat secara otomatis akan mempengaruhi dampak bagi masyarakat yang menontonnya. Jika keadaan dalam cerita yang diberi tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, bagaimana interpretasi yang muncul nantinya.

DAMPAK SINETRON

Televisi merupakan media komunikasi paling efektif untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi orang lain. Secara umum, hampir sebagian besar slot waktu stasiun TV didominasi oleh sinetron. Waktu utama tayangan televisi pun semakin lebar. Jika beberapa tahun yang lalu waktu utama siaran televisi sekitar pukul 19.00 s.d 21.00 tetapi sekarang menjadi 18.00 s.d 23.00. Seperti yang dikutip dari ungkapan *Marketing and Communication Executive* AGB Nielsen, Andini. Indikasi utama adalah acara-acara yang memiliki rating tinggi berada di waktu utama tersebut. Sebuah stasiun televisi swasta nasional ada yang memiliki slot waktu tayang sinetron dalam sehari mencapai 7 jam. Waktu penayangannya pun berada di waktu utama, yakni pukul 18.00 s.d 22.00 malam. Jika kita mendefinisikan waktu utama sebagai waktu potensi paling besar pemirsa menyaksikan tayangan maka demikian tinggi penghargaan terhadap sinetron.

Penayangan sinetron di waktu utama memiliki berbagai implikasi terhadap masyarakat. Penonton disuguhkan dengan tayangan sinetron di waktu mereka memiliki kesempatan untuk menyaksikan televisi baik secara individu maupun bersama keluarga. Sehingga mungkin sekali sinetron untuk mencapai rating tinggi.

Hampir semua stasiun televisi berlomba untuk memproduksi sinetron yang bekerja sama dengan *production house*. Tingkat persaingan antar stasiun televisi pun semakin ketat.

Ada beberapa faktor yang mendorong lakunya permintaan terhadap tayangan sinetron. Faktor tersebut diantaranya adalah daya tarik cerita dan tokoh cerita yang digemari. Sedangkan ketertarikan stasiun swasta untuk memproduksi sinetron didorong permintaan dan daya jual tinggi dengan biaya murah. Jika mengamati cerita yang disuguhkan, relatif tidak ada perubahan dari satu sinetron ke sinetron yang lain.

Empat pertimbangan suatu program akan ditayangkan di sebuah stasiun televisi swasta, yakni *audience share*, variasi program, kepentingan bisnis, dan kebutuhan. Keempatnya saling terkait. Bisa sebuah program bagus, tapi masyarakat mengatakan lain, ini akan menjadi pertimbangan. Tetapi biasanya faktor pendorong paling kuat adalah *audience share* karena mampu mengundang pemasang iklan.

PENGARUH SINETRON SECARA UMUM

Kita mulai dengan sebuah pertanyaan. Nilai apa yang diperoleh oleh ibu rumah tangga yang menyaksikan tayangan sinetron *glamour* dan gemerlap penuh kemewahan sedangkan kondisi ekonomi mereka berbeda jauh dari tayangan tersebut. Alhasil

muncul sikap kontra-produktif dari pemirsa bahkan justru mendorong budaya konsumerisme. Berbeda implikasinya dengan apa yang akan diperoleh oleh remaja ABG. Kehidupan sebagian sinetron yang menampilkan kehidupan yang seperti di atas membawa remaja ke dalam kehidupan fantasi yang luar biasa, kehidupan dianggap mudah dan sederhana. Seseorang memerankan tokoh eksekutif muda yang mapan dengan kekayaan melimpah serta jabatan tinggi? Nilai apa yang bisa diambil dari peran tersebut? Siapa yang dapat mencapai jabatan direktur dalam usia muda dan memiliki harta sedemikian banyak selain bukan warisan? Kalaupun ada kasus yang memang terjadi apakah cukup mewakili kehidupan rakyat Indonesia. Remaja kita diajarkan bermimpi tanpa dorongan untuk bekerja keras.

Sorotan selanjutnya adalah konflik yang muncul bukanlah masalah kehidupan yang primer, malah mengajarkan memilih berkorban demi cinta yang semu seolah-olah hidup ini hanya untuk cinta tanpa perjuangan untuk hidup. Implikasi logis dari hal tersebut menimbulkan apakah kita belajar untuk menderita atau mencoba untuk menderita. Tetapi konflik yang muncul malah seputar interaksi sosial manusia yang itu-itu saja. Bukan ingin mengecilkan masalah konflik yang dimunculkan tetapi ada tanggung jawab yang lebih besar dari hal tersebut yaitu membentuk generasi pejuang dan penuh kerja keras. Bukankah nasib itu tidak akan berubah bila bukan kita yang mengubahnya.

Analisis Pengaruh Media (sinetron) terhadap masyarakat yang menyaksikan

Ada yang menganggap media tidak terlalu perkasa, karena ada variabel personal yang mementahkannya. Misal, ditemukan fakta

bahwa di dalam perangkat kognitif individu terdapat apa yang disebut selektivitas perhatian (*selective attention*), sehingga tidak secara otomatis apa yang diserap melalui indra penglihatan dan pendengaran diteruskan membentuk ingatan dalam ranah kognitif menjadi memori dan membentuk sistem respon. *Moderat Effect Theory* mengatakan, media bukanlah satu-satunya variabel yang mempengaruhi perubahan sikap, nilai, dan perilaku individu. Di dalam banyak kasus, media massa hanyalah sebagai faktor yang memperkuat saja (*re-enforcement*). Sebelumnya dalam diri individu sudah terdapat potensi serupa. Dengan demikian, media massa hanya merupakan faktor pemicu timbulnya perilaku

Media diyakini sejak lama menjadi semacam kanal yang berfungsi mengalirkan emosi dan kecenderungan distruktif psikologis lainnya menjadi gejala internal (individu) yang wajar (normal). Aristoteles, misalnya, sejak ribuan tahun yang silam menyatakan bahwa menonton pemandangan agresi dapat mengeluarkan perasaan-perasaan agresi yang dimiliki.

Selanjutnya media dapat menjadi media belajar yang efektif. Jika tidak diwarnai dengan tampilan yang terlalu vulgar dalam arti terlalu menampilkan kesan penampilan dalam cerita. Kemudian pengemasan cerita yang lebih “membumi” sehingga sinetron dapat menjadi media efektif untuk belajar yang bersifat lokalistik. Bila arus komunikasi hanya dikendalikan oleh komunikator, situasi dapat menunjang persuasi yang efektif. Sebaliknya bila khalayak dapat mengatur arus informasi, situasi komunikasi akan mendorong belajar yang efektif.

Tetapi pertanyaan selanjutnya adalah apakah masyarakat sudah cukup baik untuk

menseleksi tontonan yang baik, dan mampu mengambil hikmah, sehingga memiliki nilai pembelajaran? Sebuah survei yang dilakukan AGB Nielsen pada pertengahan 2006 lalu di masyarakat Jakarta dan sekitarnya, terlihat bahwa pemirsa menginginkan tayangan sinetron drama, sinetron misteri/horor, serta tayangan gosip/*infotainment* untuk dikurangi karena dinilai tidak memberikan hiburan dan tidak mendidik.

Daftar Pustaka

Buku

Bordwell, David & Thompson, Kristin; *Film Art: An Introduction*; McGraw-Hill; 2001; New York.AS

Branshon, Gill & Stafford, Rey ;*The Media Students's Book*;

Diktat

Dasar-Dasar Penulisan Skenario; Armantono; Diktat Pengajaran Mata Kuliah Skenario.

Bentuk Film : Konsep Penceritaan; Kusen Dony; Sinema Gorengan Indonesia; 2010; Jakarta

3. Internet

<http://forum.vivanews.com>

<http://www.indonesianfilmcentre.com/pages/>

<http://edukasi.kompasiana.com/2011/02/05/realita-vs-sinetron-lebay/>

<http://bobby86.wordpress.com/2009/02/10/sinetron-dan-dampak-yang-ditimbulkannya/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/>

<http://google.com/images>

* Penulis adalah
Penerima Beasiswa Unggulan
Biro KPLN Kemedikbud RI Tahun 2011