

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul / Sub Judul

Laporan ini berjudul “Pengalaman *Floor Director* dalam Program Kilau DMD MNCTV” untuk melengkapi gambaran yang jelas dari judul tersebut, ada beberapa istilah yang penulis jabarkan :

- a. Pengalaman adalah yang pernah dialami (dirasai, dijalani, ditanggung, dsb) ia suka menceritakan-nya sesama revolusi fisik (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Sugono Dendy, dkk:2008:34).
- b. *Floor Director*, merupakan Asisten Sutradara, FD bertanggung jawab di dalam studio mengarahkan talent dan *crew* didalam studio gambar (Wibowo Fred:2007:38).
- c. Program adalah rancangan mengenai asas serta usaha (diketatanegaraan, perekonomian, dsb) yang akan dijalankan (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Sri SukesiAdiwimarta, Hans Lapoliwa, dkk:2000:897)

Menurut sumber referensi dari buku :

Program sebagai benda abstrak yang berfungsi memuaskan batiniah, sehingga yang dirasakan oleh khalayak pemirsa diekspresikan sebagai penilaian objektif, yaitu bagus atau kurang bagusnya acara (Fachruddin:2013:149).

- d. Kilau DMD (Dangdut Mania Dadakan) Merupakan program pencarian idola dangdut dalam bentuk tarik suara yang dipilih secara *Live Audition*, menghadirkan Juara Dangdut yang akan melewati tahap *Bettle Challenge*.
- e. MNCTV (Media Nusantara Citra Televisi) adalah suatu Lembaga Penyiaran Swasta Nasional, yang berada di MNC Studios, Tower III Jl. Raya Perjuangan Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Perkembangan Media Televisi di Indonesia

Televisi sebagai bagian dari kebudayaan audio visual merupakan medium paling berpengaruh dalam membentuk sikap dan kepribadian masyarakat secara luas. Hal ini disebabkan oleh satelit dan pesatnya perkembangan jaringan televisi yang menjangkau masyarakat hingga kewilayah terpencil (Wibowo Fred:2007:17).

Televisi sudah menjadi barang yang wajib dimiliki setiap kalangan, sampai ke pelosok Negeri sudah mengenal media yang satu ini, karena memiliki jangkauan yang luas. Fungsi Televisi juga sangat beragam, seperti sumber informasi, kontrol sosial, media edukasi, sampai media hiburan. Perkembangan televisi pun sangat pesat. Teknologi yang digunakan televisi saat ini berbeda jauh dengan televisi saat pertama kali ditemukan, meskipun memiliki metode dasar yang sama.

Televisi sungguh-sungguh menunjukkan kehebatannya dalam mengatasi jarak, waktu, dan ruang. Julukan sebagai “*Window of the world*” menjadi kenyataan, karena kemampuannya membawa banyak peristiwa yang terjadi di antero dunia ke dalam rumah tangga tanpa mengenal kelas (Unde Alimuddin:2014:23).

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan dunia televisi saat ini, setiap stasiun televisi berlomba-lomba menyajikan program-program televisi yang menarik dan mendidik. Beragam pula program-program yang disajikan, mulai dari pendidikan, *news*, hingga acara hiburan, tentunya program yang dapat diterima dimasyarakat Indonesia.

Media dipandang sebagai jendela yang memungkinkan khalayak “melihat” apa yang terjadi di luar sana. Atau media merupakan sarana belajar untuk mengetahui berbagai peristiwa. Kedua, media juga sering dianggap sebagai *a mirror of events in society and the world, implying a faithful reflection*. Cermin berbagai peristiwa yang ada di masyarakat dan dunia, yang merefleksikan apa adanya (McQuail Denis. *Mass Communication Theories*:2000:66).

2.3 Program Siaran Televisi

Secara umum program siaran televisi terbagi dua bagian, yaitu program hiburan populer disebut *entertainment* dan informasi disebut juga program berita (*news*). Program informasi yaitu program yang sangat terkait dengan nilai aktualitas dan faktualitasnya, pendekatan produksinya menekankan pada kaidah jurnalistik. Adapun program hiburan yaitu program yang berorientasi memberikan hiburan kepada penonton.

Bagi masyarakat umum, program televisi bukan sesuatu yang asing. Namun, bagaimana program itu dipersiapkan dan kemudian diproduksi belum banyak yang memahami. Dalam pemahaman umum mengenai program televisi—selain latar belakang proses pemikiran penciptaan program—sangat diperhatikan pula apa yang di televisi dikenal dengan *Standard Operation Procedure* (SOP), tata cara kerja yang baku atau tata laksana kerja. Bagaimana proses mempersiapkan suatu program televisi, secara rinci diuraikan dalam setiap format program.

1. Materi Produksi

Bagi seorang produser, materi produksi dapat berupa apa saja. Kejadian, pengalaman hasil karya, benda, binatang, dan manusia merupakan bahan yang dapat diolah menjadi produksi yang bermutu. Seorang produser profesional dengan cepat mengetahui apakah materi atau bahan yang ada di hadapannya akan menjadi materi produksi yang baik atau tidak.

Kepekaan kreatif dalam melihat materi produksi ini, dimungkinkan oleh pengalaman, pendidikan, dan sikap kritis. Selain itu, visi akan banyak menentukan kesanggupannya menjadikan materi produksi itu berkualitas. Seorang produser yang memiliki visi akan memilih materi produksi sangat selektif dan kritis. Suatu kejadian yang istimewa biasanya merupakan materi produksi yang baik untuk program-program dokumenter atau sinetron. Tentu saja masih diperlukan riset yang lebih mendalam agar semua data yang bersangkutan-paut dengan materi produksi itu lengkap. Dari hasil riset materi produksi, muncul gagasan atau ide yang kemudian akan

diubah menjadi tema untuk program dokumenter atau sinetron (film televisi).

2. Sarana Produksi

Sarana produksi adalah sarana yang menjadi penunjang terwujudnya ide menjadi konten, yaitu hasil produksi. Tentu saja diperlukan kualitas alat standar yang mampu menghasilkan gambar dan suara secara bagus. Produser menunjuk seseorang yang diserahi tanggung jawab tersedianya seluruh peralatan yang diperlukan. Untuk itu, sebuah daftar lengkap (*equipment list*) dari seluruh peralatan yang dibutuhkan harus dibuat.

Ada tiga unit pokok peralatan yang diperlukan sebagai alat produksi, yaitu unit peralatan perekam gambar, unit peralatan perekam suara, dan unit peralatan pencahayaan. Kualitas standar dari ketiga unit peralatan ini menjadi pertimbangan utama seorang produser –ketika ia mulai dalam perencanaan produksinya.

Pertimbangan penggunaan peralatan dan jumlahnya bergantung pada program yang akan diproduksi. Produksi musik *live show* memerlukan jumlah peralatan berlipat untuk setiap unit.

Berpikir tentang peralatan, seorang produser atau sutradara sering tergoda oleh banyak kemungkinan dari peralatan baru yang terus berkembang. Dalam hal ini, perlu kiranya seorang produser atau sutradara bersikap realistis.

Akhirnya yang terpenting, *the man behind the gun*. Betapapun kecanggihan peralatan, di tangan seorang yang hanya trampil, tanpa kreativitas dan visi, alat itu sulit menghasilkan sesuatu yang bernilai. Sebaliknya, di tangan seorang yang terampil dan memiliki visi, alat menjadi sarana yang mampu menyajikan hasil produksi secara maksimal: bermutu dalam kualitas, bernilai dalam bobot.

3. Biaya Produksi

Dalam hal ini, seorang produser dapat memikirkan sampai sejauh mana produksi itu kiranya akan memperoleh dukungan finansial dari suatu pusat produksi atau stasiun televisi. Oleh karena itu, perancangan *budget* atau

biaya produksi dapat didasarkan pada dua kemungkinan, yaitu *financial oriented* dan *quality oriented*.

a. *Financial Oriented*

Perencanaan biaya produksi yang didasarkan pada *kemungkinan keuangan yang ada*. Jika keuangan terbatas berarti tuntutan-tuntutan tertentu untuk kebutuhan produksi harus pula dibatasi.

b. *Quality Oriented*

Perencanaan biaya produksi yang didasarkan atas tuntutan *kualitas keuangan yang ada*. Dalam hal ini, tidak ada masalah keuangan. Produksi dengan orientasi *budget* semacam ini biasanya produksi *prestige*. Produksi yang diharapkan mendatangkan keuntungan besar, baik dari segi nama maupun finansial. Atau produksi yang diharapkan menjadi produksi yang sangat bernilai dan berguna bagi masyarakat.

Merencanakan anggaran (*budget*) merupakan suatu hal yang tidak begitu mudah. Apabila produksi berorientasi pada kemungkinan keuangan yang ada (*financial oriented*) maka jumlah biaya produksi yang sudah jelas itu harus diurai sehingga memenuhi semua kebutuhan termasuk biaya tak terduga. Apabila produksi berorientasi pada kualitas produksi (*quality oriented*) maka anggaran dapat disusun dengan kemungkinan yang lebih longgar dan fleksibel.

Membuat perencanaan anggaran produksi seolah-olah megaharuskan mata dan pikiran kita melihat hal-hal tersembunyi atau yang sekiranya tidak ketahuan dan yang mungkin memerlukan biaya.

4. Organisasi Pelaksanaan Produksi

Suatu produksi program televisi melibatkan banyak orang, misalnya para artis, *crew*, dan fungsionaris lembaga penyelenggara, polisi, aparat setempat di mana lokasi *shooting* dilaksanakan, dan pejabat yang bersangkutan-paut dengan masalah perjanjian. agar pelaksanaan *shooting* berjalan lancar, produser harus memikirkan juga penyusunan organisasi pelaksana produksi yang serapi-rapinya. Dalam hal ini, produser dapat

dibantu oleh asisten produser atau sering disebut produser pelaksana atau *production manager*.

Tanggung jawab untuk pelaksanaan dari organisasi yang bersifat lapangan ini dipikul oleh bagian yang disebut *Unit Manager*. Bidang yang langsung dibawah koordinasi pelaksana *unit manager*, misalnya perijinan, transportasi, konsumsi, dan akomodasi. Lokasi, *setting*/dekorasi, properti (perlengkapan), kostum dan *make-up*, pelaksanaan lapangan berada dalam koordinasi *unit manager*, tetapi segi artistik sepenuhnya dibawah tanggung jawab *art designer* atau *art director*.

Sutradara dibantu sepenuhnya oleh *art designer* dan *director of photography* (kamerawan). Sementara kamerawan membawahi bagian pencahayaan (*lighting*) dan suara (*sound*). Sutradara adalah penanggung jawab penuh suatu produksi; ia bertanggung jawab terhadap produser (dalam hal ini produser harus sungguh-sungguh memikirkan bagaimana pekerjaan sutradara dapat berjalan lancar berkat dukungan organisasi yang rapi dan efisien).

Kerabat kerja yang baik mutlak diperlukan dalam sebuah produksi. Untuk itu, sebuah organisasi produksi memerlukan pembagian tugas yang sangat rinci dengan tanggung jawab yang jelas. Seorang produser profesional paham betul bagaimana mengendalikan organisasi.

Pelaksanaan produksi untuk produksi program televisi di studio memiliki nama yang berbeda pula. Sutradara disebut pengarah program atau program director (PD). Fungsi dan tugasnya hampir mirip dengan sutradara, hanya ia bekerja di belakang meja kontrol di ruang kontrol. Asisten sutradara disebut *Floor Director* (FD) tugasnya membantu sutradara mengarahkan pemain dan *crew* di dalam studio rekaman gambar. Pembantu Pengarah Program yang lain adalah *switcher*. Ia bertugas membantu Pengarah acara men-*switch* kamera melalui tombol di meja kontrol. Pelaksanaan produksi lain sama dengan pelaksana produksi *shooting* lapangan. Bedanya pada jumlah *camera*. Dengan multikamera diperlukan dua sampai empat *camera* sekaligus.

5. Tahap Pelaksanaan Produksi

Suatu produksi program televisi yang melibatkan banyak peralatan, orang dan dengan sendirinya biaya yang besar, selain memerlukan suatu organisasi yang rapi juga perlu suatu tahap pelaksanaan produksi yang jelas dan efisien. Setiap tahap harus jelas kemajuannya dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Tahapan produksi terdiri dari tiga bagian di televisi yang lazim disebut *standard operation procedure* (SOP), seperti berikut:

a. Pra- Produksi

Tahap ini sangat penting sebab jika tahap ini dilaksanakan dengan rinci dan baik, sebagian pekerjaan dari produksi yang direncanakan sudah beres. Tahap pra-produksi meliputi tiga bagian, sebagai berikut ini.

1) Penemuan Ide

Tahap ini dimulai ketika seorang produser menemukan ide atau gagasan, membuat riset dan menuliskan naskah atau meminta penulis naskah mengembangkan gagasan menjadi naskah sesudah riset.

2) Perencanaan

Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja (*time schedule*), penyempurnaan naskah, pemilihan artis, lokasi, dan *crew*. Selain estimasi biaya, penyediaan biaya dan rencana alokasi merupakan bagian dari perencanaan yang perlu dibuat secara hati-hati dan teliti.

3) Persiapan

Tahap ini meliputi pemberesan semua kontrak, perijinan dan surat-menyurat. Latihan para artis dan pembuatan *scripting*, meneliti dan melengkapi peralatan yang diperlukan. Semua persiapan ini paling baik diselesaikan menurut jangka waktu kerja (*time schedule*) yang sudah ditetapkan.

b. Produksi

Baru sesudah perencanaan dan persiapan selesai betul, pelaksanaan produksi dimulai. Sutradara bekerja sama dengan para artis dan *crew* mencoba mewujudkan apa yang direncanakan dalam kertas dan tulisan (*shooting script*) menjadi gambar, susunana gambar yang dapat bercerita. Dalam pelaksanaan produksi ini, sutradara menentukan jenis *shoot* yang akan diambil di dalam adegan (*scene*). Biasanya sutradara mempersiapkan suatu daftar *shoot* (*shoot list*) dari setiap adegan.

Semua *shoot* yang dibuat dicatat oleh bagian pencatat *shoot* dengan mencatat *time code* pada saat mulai pengambilan, isi *shoot* dan *time code* pada akhir pengambilan gambar. Kode waktu (*time code*) adalah nomor pada pita. Nomor itu berputar ketika kamera dihidupkan dan terekam dalam gambar.

Biasanya gambar hasil *shooting* dikontrol setiap malam di akhir *shooting* hari itu untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sungguh baik. Apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya. Sesudah semua adegan di dalam naskah selesai diambil maka hasil gambar asli (*original material/row foot-age*) dibuat catatannya (*logging*) untuk kemudian masuk dalam proses *post production*, yaitu *editing*.

c. Pasca-Produksi

Pasca-produksi memiliki tiga langkah utama, yaitu *editing offline*, *editing online*, dan *mixing*. Dalam hal ini, terdapat dua macam teknik *editing* yaitu: Pertama, yang disebut *Editing* dengan teknik analog atau linier. Kedua, *Editing* dengan teknik digital atau *non* linier dengan komputer.

1. *Editing Offline* dengan teknik analogi

Setelah *shooting* selesai, *script boy/girl* membuat *logging*, yaitu mencatat kembali semua hasil *shooting* berdasarkan catatan *shooting* dan gambar. Kemudian berdasarkan catatan itu sutradara akan membuat *editing* kasar yang disebut dengan *editing offline* (dengan *coppy video* VHS supaya murah) sesuai dengan gagasan yang ada

dalam sinopsis dan *treatment*. Sesudah *editting* kasar ini jadi, hasilnya dilihat dengan seksama dalam *sreening*. Apabila masih perlu ditambah atau diedit lagi, pekerjaan ini dapat langsung dikerjakan sampai hasilnya memuaskan. Setelah dirasa puas hasil *editting offline* barulah dibuat *editting script*. Naskah *editting* ini sudah dilengkapi dengan uraian untuk narasi dan bagian-bagian yang perlu diisi dengan ilustrasi musik. Kemudian hasil *shooting* asli dan naskah *editting* diserahkan kepada editor untuk dibuat *editting online*.

2. Editing *Online* dengan teknik analog

Berdasarkan naskah editing, editor mengedit hasil *shooting* asli. Sambungan-sambungan setiap *shoot* dan adegan (*scene*) dibuat tepat berdasarkan catatan *time code* dalam naskah editing. Demikian pula *sound* asli dimasukkan dengan level yang seimbang dan sempurna. Setelah editing *online* ini siap, proses berlanjut dengan *mixing*.

3. *Mixing* (Pencampuran gambar dengan Suara)

Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik yang sudah direkam, dimasukkan ke dalam pita hasil *editing online* sesuai dengan petunjuk ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Sesudah proses *mixing* ini boleh dikatakan bagian yang penting dalam *post production* sudah selesai. Setelah produksi selesai biasanya akan diadakan *preview*. Apabila semua sudah siap maka program ini siap juga untuk ditayangkan.

4. Editing *offline* dengan teknik digital atau non-linier

Editing non-linier atau editing digital adalah editing yang menggunakan komputer dengan peralatan khusus untuk editing. Proses ini disebut *captureing* atau *digitizing*, yaitu mengubah hasil gambar dalam pita menjadi file, yang ketika diperlukan dapat dipanggil untuk disusun berdasarkan urutan yang diinginkan sutradara. Sesudah tersusun baik baru diurutkan kemudian dipersatukan agar *shot-shot* yang sudah disambung dapat dilihat secara utuh, proses ini disebut *render*. Setelah *render* selesai

dilakukan *screaning*. Apabila dalam *screaning* masih perlu koreksi, maka koreksi dapat dikerjakan dengan menambah, mengurangi atau menyisipi *shoot* yang diperlukan. Boleh *offline* dalam komputer langsung dibuat menjadi *online*.

5. Editing *online* dengan teknik digital

Editing *online* dengan teknik digital sebenarnya tinggal penyempurnaan hasil editing *offline* dalam komputer, sekaligus *mixing* dengan musik ilustrasi atau efek gambar (misalnya perlu animasi atau *wipe* efek) dan suara (*sound effect*) atau narasi yang harus dimasukkan.

Penayangan program di stasiun televisi dibatasi oleh *frame* waktu atau *slot*. Oleh karena itu, dalam *screaning* hal ini juga perlu diperhatikan. Biasanya *slot* waktu dalam program televisi adalah 30 menit, 60 menit, atau yang terpanjang 90 menit sudah termasuk *commercial break* (waktu untuk iklan) (Wibowo Fred: 2007:23-44).

2.4 Sumber Daya Manusia (Produksi)

Sistem kerja di produksi siaran televisi adalah kolektif dengan keahlian bidang yang berbeda-beda satu sama lainnya. Tidak bisa berjalan dengan kemauannya sendiri, tetapi harus bekerja dalam satu tim. Produksi program siaran selalu ada disebut produser, PD, kreatif, penata gambar, penata suara, penata artistik, dan penata cahaya. Seluruh satuan kerja saling berhubungan dan saling mendukung. Untuk proses produksi program hiburan nondrama memiliki satuan kerja yang dikelompokkan dalam tiga kategori staf produksi (*staff production*), kru pelayanan produksi (*production service crew*), dan kru pelayanan pascaproduksi (*post production crew*).

1. Staf Produksi

Staf produksi (*staff production*) adalah personal yang terlibat sejak awal hingga akhir program. Bekerja dari praproduksi hingga pascaproduksi. Diantaranya sebagai berikut :

a. Eksekutif Produser

Eksekutif produser (EP) adalah jabatan tertinggi dalam memproduksi siaran televisi, bertanggung jawab segala yang berhubungan dengan kreativitas dan program. Tugas utama EP bertanggung jawab pada stasiun televisi adalah atas ketersediaan program. Bertanggung jawab pada beberapa program siaran. Menjelaskan dan mencari pola kerja, memikirkan *setting* atau dekor untuk menjadi ciri keunikan program agar berbeda dengan program lain, berusaha mencari atau mendapatkan iklan. Juga melakukan pengawasan kepada produser, program *director* (PD), asisten produksi, kreatif, dan asisten administrasi. EP juga mengepalasi seluruh produser yang ada dalam satubagian, misalnya program *games*, *reality show*, maka EP yang bertanggung jawab seluruh kegiatan daripada program tersebut.

b. Produser

Produser adalah pimpinan produksi yang mengoordinasikan kepada seluruh kegiatan pelaksanaan sejak praproduksi, produksi, pascaproduksi dan bertanggung jawab kepada eksekutif produser. Kinerja seorang produser adalah kunci keberhasilan program. Meskipun sistem kerja stasiun televisi adalah kerja kolektif, namun disinilah dibutuhkan kemampuan seorang produser dalam seni memimpin, megorganisasi tim kerja yang mempunyai keahlian, karekter, latar belakang yang berbeda.

c. Program *Director*

Program *Director* (PD) diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pengarah acara. *Program Director* adalah orang yang bertanggung jawab mengenai seluruh persiapan dan pelaksanaan produksi siaran televisi hingga disiarkan. Terlibat dalam proses kreatif, meskipun tidak intensif dibanding produser. Tujuannya, untuk mengetahui atau memahami tujuan dari program, sehingga pda saat eksekusi dapat memberikan panduan gambar mewakili konsep yang diinginkan. Seorang PD harus memiliki pengetahuan tentang kamera, *lighting*, *audio*, *perfomance*, dan *acting*.

d. Asisten Produksi

Asisten Produksi (*production assistant*) disebut juga PA. Diistilahkan juga sebagai Asisten produser (*producer assistant*) adalah petugas membantu PD dalam pelaksanaan produksi. PA adalah seorang yang paling sibuk karena banyak tugas yang dilakukan mulai dari praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Pekerjaannya mulai dari mempersiapkan /mencari/ mencatat / mengumpulkan /mengoordinasikan seluruh fasilitas produksi, studio, desain *grafis, backdrop, stage, wardrobe, make up, camera, audio, lighting*, memperbanyak *rundown*, dan *script*, dan juga kadang terlibat dalam proses kreatif.

e. Kreatif (*creative*)

Kreatif adalah istilah yang digunakan pada produksi siaran televisi hiburan nondrama, yaitu orang yang bertugas mencari ide, mengumpulkan fakta dan daya, menuangkan dalam bentuk konsep, naskah, *rundown*, dan mendampingi pengisi acara dalam pelaksanaan produksi. Kreatif sebenarnya adalah penulis naskah (*script writer*) pada program drama maupun nondrama yang bertugasmenuangkan pikiran dan perasaannya dalam bentuk tulisan.

f. Asisten Administrasi

Asisten administrasi (*administration assistant*) disingkat AA, petugas yang mempersiapkan seluruh administrasi keuangan produksi. AA hanya melaksanakan penggunaan dan sesuai perintah EP/ produser.

2. Kru Pelayanan Produksi

Adalah sekelompok orang yang bertugas membantu staf produksi mengubah konsep menjadi Audi Visual (AV) program siaran televisi sesuai yang rencanakan. Kru pelayanan produksi terdiri dari :

a. *Cameraman*

Cameraman atau penata gambar adalah orang yang bertanggung jawab atas pengembalian gambar untuk program televisi. Ada beberapa istilah yang melekat pada kata *cameraman* ini, di antaranya :

1.) *Operator Camera* : petugas yang menangani kamera saat dilakukan produksi dengan multikamera.

2.) *Campers* : seorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan objek gambar yang direkamnya.

b. *Audioman*

Audioman atau penata suara adalah petugas yang mengoperasikan peralatan audio di studio maupun diluar studio. Bertanggung jawab atas pelaksanaan seluruh pengoprasian peralatan audio, baik sifatnya analog maupun digital yang digunakan di lokasi *shooting*.

c. *Lightingman*

Lightingman atau penata cahaya adalah petugas yang mendisain dan menentukan pencahayaan produksi program di dalam studio maupun di luar studio. Bertugas tidak hanya menata cahaya agar lokasi pengambilan gambar menjadi terang agar kamera dapat merekam gambar, tetapi harus pandi merekayasa media televisi datar atau *flat* menjadi suasana pencahayaan yang bermakna, misalnya suasana sedih, marah, sakral, gembira, dan pesta.

d. *Technical Director*

Tecnical direktor atau pengarah teknik adalah petugas yang mempersiapkan, mengawasi, dan mengatur seluruh fasilitas teknis yang diperlukan dalam produksi siaran televisi. Terutama menginstalasi penggunaan *swicher (vision mixer)* yang merupakan *unit control* dari seluruh kegiatan produksi.

e. *VTRman*

VTRman atau juru rekam adalah petugas di studio yang merekam menggunakan VTR (*Video Tape Recorder*) setiap adegan yang direkam menjadi suatu program. *VTRman* ini adalah orang yang memberikan aba-aba kepada PD akan memberikan aba-aba kepada seluruh kerabat kerja untuk memulai dengan untuk direkam.

f. Penata Rias

Adalah orang yang selalu dicari oleh pengisi acara khususnya para artis. Karena dengan sentuhannya, tampilan wajah akan berubah sesuai dengan konsep dari program yang akan diproduksi.

g. Penata Busana

Penata busana (*wardrobe*) adalah petugas yang menyediakan busana atau kostum untuk pengisi acara. Kadang penata busana ini juga merangkap *costume designer* yang mendisain berbagai kostum karakter sesuai dengan tuntutan cerita.

h. *Unit Officer*

Unit Officer adalah perpanjangan tangan dari asisten administrasi (AA) di lokasi *shooting*. *Unit Officer* disebut juga dengan *Unit Manager*. Tugasnya menyediakan dan melayani kebutuhan fasilitas pengisi acara, kerabat kerja, dan mengoordinasikan unit-unit kerja produksi.

i. Penata Artistik

Penata Artistik atau pengarah artistik, disebut juga *art designer* atau *art director* adalah seorang yang bertugas menata, mendisain lokasi pengambilan gambar baik di studio maupun di luar studio sesuai dengan karakteristik program yang akan diproduksi.

j. *Floor Director*

Floor Director (FD) istilah lainnya *Floor Manager* (FM). Kedua istilah sama saja dalam menjalankan tugas dan fungsinya, yaitu seorang yang bertanggung jawab membantu mengkomunikasikan keinginan PD /Pengarah acara /sutradara dari *master control room* (MCR).

3. Kru Pelayanan Pascaproduksi

Kru pelayanan pascaproduksi (*post production crew*) adalah orang yang bertugas menghimpun dan mengatur ulang rencana dan hasil kerja agar menjadi program siaran televisi yang siap tayang atau ditonton. Antara lain :

a. Editor

Editor atau penyunting gambar adalah sebutan bagi orang yang bertanggung jawab memotong gambar dan suara yang dihasilkan dari *tape*.

b. Narator

Narator adalah orang yang mengisi suara atau membaca VO (*voice over*) pada program. Umumnya untuk program berita tetapi beberapa program nondrama juga membutuhkan narasi.

c. Desainer Grafis

Desainer Grafis (*graphic designer*) adalah orang yang ahli di bidang pembuatan grafik, menciptakan ilustrasi yang bermakna atau identitas suatu program siaran.

d. *Music Director*

Istilah *music director* digunakan pada stasiun radio populernya MD (emdi) adalah orang yang bertanggung jawab memilih dan mempersiapkan lagu-lagu yang diudarkan serta memilih atau menyeleksi rekaman lagu baru, boleh atau tidak diudarkan.

2.5 Tugas *Floor Director*

Dalam suatu produksi program acara televisi, diperlukannya seorang pemimpin yaitu *Floor Director* / *Floor Manager* atau biasa disebut pengarah lapangan yang bertindak sebagai wakil *program director* kepada pemandu acara maupun pemain atau bintang tamu dan bertanggung jawab secara teknis serta mampu melaksanakan program atau acara berdasarkan *rundown* dalam pelaksanaan produksi siaran.

1. FD (*Floor Director*) dengan *Crew* di *Studio*

Komunikasi antara *Floor Director* dan talent harus terjalin sejak sebelum produksi dan ketika produksi itu berlangsung. Misalnya ketika talent sudah berada di posisi yang baik, *Floor Director* harus meyakinkan bahwa posisi *clapon* yang dikenakan *talent* sudah terpasang dengan baik, atau ketika pengisi acara “salah melihat kamera” *floor director* harus segera memberitahukan *talent* tersebut untuk melihat ke arah kamera yang diinginkan.

Floor Director harus berperan aktif agar pengisi acara merasa nyaman dan akhirnya terlihat baik ketika berinteraksi dengan kamera. Ketika talent sudah berada pada *blocking set*, *floor director* selalu berkomunikasi dengan kru yang ada di studio jika misalnya ada perubahan *blocking* pada *talent*.

2. *Cuing Talent, Cuing Studio Crew*

Jika pada saat produksi belum berlangsung, *Floor Director* bisa memberikan arahan dengan bahasa verbal, maka tidak hanya ketika produksi berlangsung. FD memberitahukan semua perintahnya dengan *cue* alias tanda. Memberi tanda atau isyarat pada para pemain dan kru di studio harus dilakukan seefisien mungkin, sehingga *talent* dan juga *crew* faham betul dengan isyarat yang diberikan oleh *floor director*.

3. Metode Pemberian aba-aba

Memberikan aba-aba tidak semudah kita bayangkan. Karena di samping harus menguasai masalahnya juga harus dilakukan secara tepat, ada beberapa cara pemberian aba-aba yang berupa kata-kata, tanda-tanda, gerakan atau dengan gambar.

a. Aba-aba secara Verbal

Aba-aba secara Verbal dilakukan dengan menggunakan kalimat dalam dialog, yang tentunya sebelumnya telah disepakati bersama, demikian pula dalam komentar dapat diberikan aba-aba dimulai/diakhiri atau beralih ke sumber lainnya.

b. Aba-aba melalui Interkom

Aba-aba ini sifatnya secara langsung diberikan kepada pengisi acara/pembaca berita atau komentator dengan menggunakan *earpiece*.

c. Aba-aba melalui *Tolly Light*

Pengisi acara dapat memperhatikan lampu berwarna merah di atas kamera, sebagai tanda mulai.

d. Aba-aba melalui Monitor

Peragaan tertentu yang dapat dilihat pada output monitor, dipergunakan sebagai tanda dimulainya atau diakhirinya suatu kegiatan, artinya dapat

dipergunakan sebagai perpindahan kegiatan satu ke kegiatan lainnya.
(Drwanto:1992:293)

4. Ada empat hal yang harus diperhatikan dan dijadikan panduan sebagai *Floor Director* (FD):

a. FD harus menilai acaranya.

Suatu pekerjaan yang tidak mudah adalah menilai pekerjaan yang sedang dilaksanakan, kemudian memberikan pandangan yang obyektif atas pekerjaan tersebut.

b. FD harus melihat Monitor

Apabila sebuah acara tanpa melakukan latihan terlebih dahulu, maka pengarah acara harus membuat *rundown* ini hanya merupakan berisikan pegangan saja, sehingga saat operasional pengarah acara harus selalu memperhatikan monitor, dengan tujuan untuk melihat akan kemungkinan gerakan selanjutnya.

c. FD harus selalu menepati waktu

Acara siaran televisi harus dimulai dan diakhiri pada waktu yang sudah ditetapkan, karena itu sebagai pengarah acara harus mampu membagi dan mengendalikan waktu yang ada.

d. FD harus mampu memberikan Komando

Pengarah acara dalam bekerja selalu berhubungan dengan seluruh anggota kerabat kerjanya, karena itu dalam memberikan petunjuk, harus selalu menggunakan bahasa komando yang telah disepakati bersama.

2.6 Standard Operation Procedure (SOP) Floor Director

1. Para produksi

a. Wajib mengikuti semua *Pre Production Meeting*

b. Berkoordinasi dengan Produser, *Program Director*, *Show Director* dan *creative* untuk lebih memahami konsep program yang dibuat dan target yang diharapkan dari program tersebut.

c. Berkoordinasi dengan *Program Director* tentang konsep pengambilan gambar yang diinginkan oleh *Director* dan meminta *stage layout* serta *design* panggung tim artistik (pemahaman panggung).

- d. Meminta *rundown* yang telah dibuat untuk dipelajari dan dianalisa sehingga dapat dideteksi kemungkinan permasalahan yang akan muncul sehingga dapat diantisipasi sejak dini.
- e. Melakukan pembagian tugas untuk masing-masing FD dan selanjutnya berkoordinasi dengan produser untuk membuat *Rundown Operasional / Time Schedule* kegiatan produksi.

2. Produksi

- a. Wajib datang 2 jam sebelum *sound check* dilaksanakan untuk memastikan *stage* telah siap untuk digunakan rehearsal.
- b. Menjaga proses berlangsungnya produksi sebuah program sesuai dengan *Timeline* yang telah dibuat. Jika terjadi potensi kemunduran waktu dari *Timeline* segera melaporkan kepada struktural di atasnya.
- c. Mempersiapkan kelengkapan pribadi FD sebagai pendukung proses produksi (RO, *Timeline*, Papan Tulis, Senter, ATK, Jas Hujan (*outdoor*)).
- d. Memeriksa kesiapan *standby* area untuk *talent* (ruang tunggu, transit area dan *backstage*).
- e. Memeriksa setiap detail *stage* properti dan memastikan bahwa telah sesuai dengan kebutuhan program yang akan dibuat (area set musik, area *performance*, *gate* untuk *inframe/outframe talent*, dll)
- f. Mengawasi kegiatan *sound check* dan *balancing* pemusik serta menjadi penghubung antara pemusik dan audioman sehingga kegiatan *sound check* selesai sesuai *schedule* dengan hasil yang optimal.
- g. Mengkoordinasikan dengan *talent crew* untuk membuat list *talent* yang telah *standby* untuk rehearsal dan meminta *talent crew* melakukan konfirmasi kepada *talent* yang belum hadir.
- h. Melakukan *check* kesiapan seluruh kru yang terlibat dalam kegiatan rehearsal untuk *standby* di posisi masing-masing.
- i. Membangun suasana rehearsal yang kondusif sesuai dengan konsidi pada saat *shooting* program tersebut (menyapa semua pengisi acara, menjaga ketertiban rehearsal, *cueing*).

- j. Memimpin kegiatan rehearsal dan menjaga agar rehearsal berjalan sesuai *schedule* dengan hasil yang sesuai seperti yang diharapkan dari program tersebut.
- k. Semua arahan menggunakan *microphone* agar informasinya disengar oleh semua pihak yang terkait.
- l. Berkoordinasi guna memastikan *blocking* komponen pendukung dan pengisi acara dengan program *Director, lightingman, audioman, dan propertyman* (artis, *dancer, host*, penonton, plasma, monitor).
- m. Memberikan pengarahan/*briefing* kepada semua pengisi acara tentang segala sesuatu yang harus dilakukan oleh mereka pada saat *show*.
- n. Jika kegiatan rehearsal dilaksanakan H-1 maka pada hari H tetap harus dilakukan *balancing* pada *sound system* dan alat musik serta mengadakan final rehearsal untuk segmen-segmen yang dianggap krusial atau mempunyai *treatment* khusus.
- o. Jika terjadi situasi yang tidak sesuai dengan *Timeline*, perlu dilakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait (terjadi gangguan teknis maupun non teknis pada saat persiapan acara)
- p. Memberikan laporan kepada produser bahwa seluruh kegiatan rehearsal telah selesai dilaksanakan dan siap melakukan *show*.
 - Wajib mengikuti *final briefing all crew* untuk memastikan seluruh kesiapan acara.
 - Melakukan *Chek* terakhir atas kesiapan: *Stage, Talent Audio, Property*, komunikasi, kostum pengisi acara dan penonton.
 - Menempati posisi masing-masing sesuai pembagian tugas yang telah ditentukan oleh *team leader* dan melakukan persiapan atas tugas masing-masing.
 - Memberikan pengarahan dan membangun suasana kepada penonton (*greeting, rule, jalur evakuasi, pengenalan diri, perkenalan pengisi acara, doa*).
 - *Show Time* :
 - Memimpin dan mengatur jalannya proses *shooting* di *floor*.
 - Menjalankan tugas sesuai *jobdesc*-nya.

- Menjaga suasana acara sesuai dengan *flow* dan konten penonton dan seluruh pengisi acara.
 - *Remind* ke *talent* atas *brief* yang telah dilakukan.
 - *Check Mic* yang akan digunakan.
 - Mencari posisi yang paling mudah dilihat *talent* yang sedang perform sehingga *cue* yang kita berikan segera ditangkap, dipahami dan dilaksanakan oleh talent tersebut.
 - Selalu berkoordinasi dengan *Director*, *show director* dan *creative* sepanjang *show* berlangsung dan meningkatkan treatment treatment yang akan dilaksanakan serta perubahan-perubahannya jika ada untuk setiap segment yang akan berjalan (pada saat *combreak*).
- q. Komunikasi HT dan *clearcom* bersifat informatif dan instruksional
- r. *After the show* :
- Mengucapkan terima kasih kepada penonton, *crew* dan seluruh pengisi acara atas kerjasamanya selama acara berlangsung baik secara general maupun personal.
 - Mengembalikan seluruh peralatan yang digunakan kepada pihak terkait.

3. Pasca Produksi

- a. Melakukan evaluasi *Team* untuk koreksi atas kerja masing-masing FD yang dipimpin oleh *Team Leader*.
- b. Mengikuti evaluasi yang diadakan oleh Produser. (Pimpinan FD MNCTV)

2.7 Peta Industri Televisi di Indonesia

Sejatinya peta industri media massa cetak dan elektronik di Indonesia sampai sekarang hanya didominasi oleh 13 mogul (raksasa) media swasta nasional. Mereka adalah: *MNC Group* milik Hary Tanoesoedibjo; Kompas Gramedia *Group* milik Jaco Oetomo; Elang Mahkota Teknologi milik Eddy Kusunadi Sariaatmadja; Mahaka Media dipunyai oleh Abdul Gani dan Eric Tohir; *CT Group* dipunyai Chairul Tanjung. Grup perusahaan lain adalah *Beritasatu Media Holdings/Lippo Group* yang dimiliki James Riady; *Media*

Group milik Surya Dharma Paloh; *Visi Media Asia (Bakrie & Brothers)* milik Anindya Bakrie; *Jawa Post Group* milik Dahlan Iskan dan Azrul Ananda; *MRA Media* milik Adiguna Soetowo dan Soetikno Soedarjo; *Femina Group* milik Pia Alisyahbana dan Mitra Kartohadiprodjo; *Tempo Inti Media* milik Yayasan Tempo; *Media Bali Post Group (KMB)* milik Satria Narada (Nugroho, Yanuar, dkk.2012 dan Lim, M 2012). Hal ini terjadi karena para pengusaha media semakin mengukuhkan pengaruhnya dengan menguasai seluruh jenis media dari hulu sampai hilir. Bahkan mereka melakukan penguasaan bisnis bidang non media juga. Model bisnis tersebut dikenal sebagai integrasi horisontal dan vertikal.

Trennya, di samping para pengusaha media di atas melakukan strategi bisnis ganda(integrasi horisontal, vertikal, dan silang), mereka juga mengincar kekuasaan dengan menjadi politisi maupun pengurus inti partai politik maupun organisasi sosial kemasyarakatan. Fakta tersebut sesuai dengan teori ekonomi politik media sebagaimana digagas oleh Vincent Mosco(2009;1996). Ada tiga gagasan pokok terkandung dalam teori ekonomi politik media yaitu: komodifikasi, strukturasi, dan spasialisasi. Pemilu presiden 2014 kemarin menjadi realitas berlakunya hukum ekonomi politik media dengan “sangat sempurna”, di mana masing-masing media memiliki kepentingan “politik dan ekonomi”, demi mengukuhkan pengaruhnya kepada audiens. Agenda Pilkada Februari 2017 mendatang yang akan digelar di 101 daerah meliputi 7 provinsi, 76 Kabupaten, dan 18 Kota di Indonesia (termasuk di Kota Yogya dan Kabupaten Kulonprogo di DIY) menjadi medan pertarungan para poilitisi lokal dan nasional dalam menggo lkan “libido/syahwat kekuasaan” yang dibalut bahasa retorika. Pada aspek lain, Pilkada 2017 menjadi ajang bagi para pengelola media massa untuk berkontribusi menyukseskan pesta demokrasi lima tahunan tersebut. Bukan rahasia lagi, adanya momentum Pilpres maupun Pilkada ternyata juga meningkatkan pendapatan iklan dari berbagai perusahaan media.logislah jika para pengusaha media juga berebut memperoleh iklan politik (Supadiyanto:2016:409).

2.8 Kajian mengenai Musik Dangdut

1. Istilah Dangdut dalam Musik Dangdut

Dangdut merupakan sebuah istilah yang hingga saat ini nampaknya kebanyakan orang enggan untuk membicarakannya sementara musiknya sendiri, musik dangdut, telah berkembang demikian pesat. Menurut Lohanda (1983:139-140), bahwa penamaan irama dang-dut diperkirakan merupakan suatu *onomatophea* antara hentakan kendang dan liukan (dut). Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Simatupang (1996:62) bahwa, istilah dangdut berasal dari suara sepasang drum kecil yang dimainkan secara khusus di dalam musik ini (dangdut). Demikian halnya dengan pendapat Djuanda (198, www.geocities.com) yang mengatakan bahwa, istilah dangdut berasal dari suara alat perkusi (*tra-dunk-dunk*)=dang, dan diikuti dengan suara *beat* yang lebih panjang(*doot*)=dut. Sementara itu, Frederick (1982:105) mengatakan bahwa istilah dangdut pertama kali sekitar tahun 1972-1973., yang merupakan pembentukan kata yang menirukan bunyi gendang yaitu “dang” dan “dut”, dengan suatu ungkapan dan perasaan yang menghina dari lapisan masyarakat atas.

Dalam *Enskliklopedi Musik 1* (1992:98) disebutkan bahwa dangdut merupakan sebuah istilah yang ketika lahir digunakan untuk mengejek terhadap corak musik Melayu disertai dengan *tabalah*, seperti lazimnya dalam musik India. Istilah ejekan ini dibuat oleh Billy Chung, seorang penyanyi dan gitaris terkenal di Bandung pada pertengahan dasawarsa 60-an, anggota kugiran *Young Cresendo*, dan seorang wartawan kritikus majalah *aktuil* dan kritikus musik. Sementara itu, dalam *Ensiklopedi Nasional Indonesia* (1992:226) disebutkan bahwa dangdut merupakan jenis musik baru yang muncul pada tahun 1970-an.

Dari beberapa uraian tersebut kiranya dapat dikatakan bahwa dangdut merupakan sebuah istilah yang muncul di sekitar tahun 1970-an. Istilah tersebut pertama-tama dimasukan sebagai ungkapan mengejek atau bahan ejekan terhadap sebuah corak musik Melayu yang tengah berkembang pada saat itu. Dalam kaitannya dengan sebuah jenis musik, istilah dangdut diduga berasal dari bunyi sepasang gendang yang

dimainkan dengan teknik *glissando* sehingga terdengar bunyi “dang” dan “dut”. Selanjutnya istilah tersebut digunakan untuk penamaan corak musik Melayu yang belakangan berkembang dengan nama musik dangdut.

2. Asal – usul dan Perkembangan Musik Dangdut

Dalam mengamati sejarah perkembangan musik dangdut, setidaknya ada dua tahapan yang dapat ditandai, yaitu era Irama Melayu dan era Dangdut. Irama Melayu merupakan salah satu *genre* musik yang pada mulanya dikembangkan di daerah Melayu, yaitu kedua belah pantai Sumatra (pantai sebelah barat dan timur) dan Tanah Semenajung (Tim Lembaga Research Kenudayan Nasional LIPI, 1997:135). Di pantai sebelah barat Sumatra, suatu daerah tempat musik Melayu berkembang, musik ini memperoleh corak yang lebih khusus yaitu Gamat. Sementara itu, di pantai se-belah timur Sumatra khususnya di daerah Deli dan Tanah Semenajung, musik ini dikembangkan pula sehingga dengan nama musik Melayu Deli. Ciri khas Musik Melayu Deli ini adalah aspek perkusinya, terutama tingkahan bunyi kendang. Selain itu, unsur penting lainnya di dalam musik Melayu Deli ini adalah adanya akordeon dan biola yang dimainkan oleh sejumlah pemain. Diperkirakan ketika etnis Melayu bermigrasi ke pulau Jawa pada awal periode kolonial, mereka mereka juga membawa tradisi musikalnya yang belakangan terkenal dengan sebutan Irama Melayu Jakar-ta/Betawi. Irama Melayu ini, di samping melanjutkan musik tradisi Melayu Deli juga mengembangkan kekhususan tersendiri sehingga musik ini lebih dinamis dan respetif terhadap anasir baru.

Pada awal tahun 1940-an, ada tiga ragam musik yang utama dan populer yaitu, keroncong, gambus, dan hawaian selain juga musik klasik dan klasik orkestra (Susan Paper dan Sawon Jabo, 1987:9). Gambus sebagai cikal bakal dangdut, pada saat itu memiliki dua sumber yaitu Melayu dan warna minor dari musik Arab dan Asia Barat yang lain. Pada masa kedudukan Jepang, pengaruh radio mulai berkembang nyata. Radio di samping sebagai alat komunikasi, propaganda perang, juga difungsikan sebagai alat penyebar musik. Seiring jamannya itu, lahir lagu-lagu berbau

Jepang seperti Bunga Sakura ciptaan Ismail Marzuki, dan lagu-lagu bertema pujaan terhadap keindahan alam Indonesia, seperti Bengawan Solo, Tirtonadi, Alam Ria, Bisikan Angin, Di Bawah Sinar Bulan Purnama. Pada masa tersebut, meskipun banyak lagu baru yang muncul namun musiknya sendiri termasuk instrumentasinya tidak banyak mengalami perubahan.

Pada tahun 1960-an musik irama Melayu menjadi semakin populer di kalangan kaum urban Jakarta (Frederick, 1982:106). Musik secara relatif merakyat ini pada awal tahun 1960-an memiliki beberapa keuntungan ditinjau dari keberadaannya sebagai musik yang tidak mengarah ke borjuis/Barat, dibandingkan dengan musik pop lainnya yang dipengaruhi oleh musik rock Amerika dan Inggris dan musik Keroncong. Ini adalah sebuah periode ketika bangsa Indonesia ingin menghapus pengaruh-pengaruh Barat dan Frederick mencatat bahwa di dalam periode tersebut Sukarno melarang band rock Barat Koes Bersaudara. Pada awal periode Orde Baru seiring dengan penataan kembali ekonomi Indonesia dan dibukanya kembali pintu bagi investasi kapital Barat, musik Barat tumbuh lagi di Indonesia. Pengaruh musik Barat mencapai puncaknya pada paruh 1 tahun 1970-an. Pada masa itu, gaya trend musik Barat yaitu sebuah era musik kelompok sebagai pengganti era penyanyi solo sangat terasa. Hal ini memacu munculnya grup-grup musik baru baik yang beraliran pop, seperti: Panbers, The Mercy's, D'Loyd, maupun grup-grup lain hasil renovasi seperti: Koes Plus, yang merupakan formasi baru Koes Bersaudara.

Beberapa musik rock Amerika seperti *Deep Purple*, *Grandfunk*, *Railroad*, *Black Sabbath*, *Led Zepplin*, sangat terkenal di kalangan urban kelas menengah. Grup-grup tersebut memberi inspirasi kepada para pemuda untuk membentuk band-band musik rock seperti *God Bless*, *Giant Step*, *Rollies*, *Bentoel Band*, *AKA*, *SAS*, dan *Terncem* dengan peralatan alat musik rock Barat dan sering menyajikan repertoar-repertoar Barat. Kondisi ini merupakan tantangan bagi Orkes Melayu yang kemudian menempatkannya pada posisi sulit untuk berkembang. Di satu pihak, para

kelompok musik di luar orkes Melayu lebih mudah memperoleh bantuan finansial dari pabrik sementara orkes Melayu beranjak sendiri tanpa dukungan, jadi, orkes melayu tetap sebagai musiknya kelompok urban bawah. Ditinjau dari segi instrumentasi, gaya musik rock Barat ini membawa pengaruh ke dalam orkes Melayu yakni dengan digunakannya instrumen elektrik dalam orkes Melayu. Hal ini dapat dilihat pada era Oma Irama.

Merasa tidak sukses dengan band yang didirikannya pada tahun 1963, Oma Irama bergabung dengan O.M Purnama pada tahun 1968. Di dalam grup ini, Oma Irama menjadi terkenal lewat lagu ke Binaria yang dinyanyikannya bersama Elvi Sukaesih. Setelah melalui periode singkat *trial and error* sewaktu ia berjuang untuk menyampaikan gagasannya bersama kelompok musik Melayu yang lain, akhirnya pada tahun 1971 ia mendirikan grup orkes Melayu sendiri yang diberi nama Orkes Melayu Soneta. (Federick,1997:63) sekitar tahun 1972-1973 Oma Irama menciptakan lagu Dangdut dalam salah satu albumnya. Bagaimanapun, akhirnya pada tahun 1975 Oma Irama menemukan gayanya sendiri dalam musiknya yaitu memadukan antara rock dan dangdut. Dapat dikatakan bahwa jika musik Melayu adalah biasanya dihiasi dengan hentakan kaki, maka dangdut ini hampir-hampir menggabungkan penggemar, kaum muda, memaksa mereka menanggalkan/ melepas alas kaki dan bergoyang pada musik tersebut. (Federick,1997:110) sejak saat itu sampai pertengahan 1980-an, Oma Irama – yang kemudian mengubah namanya menjadi Rhoma Irama setelah pergi ke Mekkah – menjadi lebih populer tidak hanya melalui lagu-lagunya tetapi juga melalui film-film musikal yang telah dibuatnya selama waktu itu (sekitar 22 judul film) (Simatupang,1996:64).

Kembalinya popularitas musik Melayu sejak 1975-an tidak semata-mata disebabkan oleh popularitas Oma Irama bersama O.M Sonetanya tetapi juga karena adanya keikutsertaan band-band Barat aliran pop seperti pop *D'loyd, Koes Plus, panbers, Mercy's*, dan *Favorite grup* dalam memproduksi lagu-lagu bergaya melayu dengan iringan alat-alat musik

Barat seperti drum set Barat, gitar melodi dan bas elektrik, serta keyboard pada tahun tersebut. Grup-grup band ini memberi nama lagu-lagu yang diproduksinya sebagai lagu Pop Melayu.

Sukses Oma Irama yang membawanya menjadi terkenal bersama kelompok O.M Sonetanya, memiliki pengaruh yang sangat besar pada grup-grup musik dangdut lainnya. Penggunaan gitar elektrik disertai mesin-mesin efek suara, mandolin, perkusi, manipulasi ritmik dinamik yang digagas Oma Irama memberi inspirasi pada grup-grup musik dangdut lain, sementara lirik-lirik moral dan dakwah Islam dari lagu-lagunya kurang berpengaruh.

Pada pertengahan tahun 1980-an, hadir sebuah *genre* baru dalam musik dangdut. Dengan musik Timur Tengah dan Rock (Sitorus,1994:) *Genre* baru ini dimotori oleh O.M Tarantula yang didirikan oleh Reynold Panggabean, seorang mantan anggota grup *Mercy's* dengan penyanyi wanitanya, Kamelia Malik, seorang penari terkenal gaya jaipongan, dengan nama Dangdut Latin. Kehadiran O.M Tarantula dan Kamelia Malik dibantu orkes Melayu setidaknya diperkirakan memiliki pengaruh di dalam mengatarkan dangdut pada masyarakat urban menengah. Kiranya tidaklah terlalu dibesarkan untuk mengatakan bahwa Kamelia dan dangdut jaipongnya sebagai agen percampuran antara dangdut dengan musik-musik dan tari-tarian etnik, tetapi adalah benar bahwa kombinasi seperti ini semakin lazim dilakukan di sekitar penghujung tahun 1980-an dan awal tahun 1990an. Dangdut Sunda mulai tumbuh subur.

Demikian dengan halnya yang dilakukan pada percampurannya dengan etnik yang lain seperti Jawa, Minangkabau, dan Tapanui Selatan. Percampuran tersebut bisa mengambil bentuk dalam penggunaan bahasa daerah dalam lirik-liriknya, tanggapan/ melodi lagu-lagunya, struktur lagu, penggunaan alat-alat musik daerah sebagai pengiring lagu atau berbagai kombinasi dari semua aspek tersebut. Pada tahun 1990-an, muncul sebuah *sub genre* baru yaitu Disco Dangdut sebagai akibat pengaruh *House Music* (Sitorus,1994). Umumnya genre ini adalah sebuah percampuran dari beberapa lagu medley dangdut. Hal ini berarti untuk

dimainkan di dalam disco, dengan mengambil beberapa penyesuaian yang dibutuhkan di dalam tarian disco. Penyesuaian itu misalnya penempatan kata-kata dari pengatur piringan hitam/lagu (*rap*) dan sisipan (umumnya dalam bahasa Inggris), perubahan atau pendobelan drum dangdut ke dalam drum Barat. Cukup diyakini bahwa sub *genre* ini tidak berorientasi ke kelompok urban bawah. Di dalam sub *genre* ini, lagu-lagu dangdut tidak hanya disajikan di diskotek-diskotek yang lazimnya berada di kota-kota, tetapi juga dinyanyikan oleh banyak kalangan penyanyi penyanyi yang pada mulanya bukan penyanyi dangdut (Moh. Muttaqin: 2006: Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni: 2).

2.9 Regulasi Penyiaran

Setelah melakukan penelusuran dari sejumlah regulasi penyiaran, penulis mengemukakan :

1. Undang – Undang Nomer 1 Tahun 2012 Pedoman Perilaku Penyiaran
 - a. Pasal 6

Lembaga penyiaran wajib tunduk pada ketentuan pelanggaran dan/atau pembatasan program siaran bermuatan seksual.
 - b. Pasal 9

Lembaga penyiaran wajib menghormati nilai dan norma kesopanan dan keasusilaan yang berlaku dalam masyarakat.
 - c. Pasal 10
 - 1) Lembaga penyiaran wajib memperhatikan etika profesi yang dimiliki oleh profesi tertentu yang ditampilkan dalam isi siaran agar tidak merugikan dan menimbulkan dampak negatif di masyarakat.
 - 2) Etika profesi sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) adalah etika profesi yang diakui dalam peraturan perundang-undangan.
2. Undang-Undang Nomer 32 tahun 2002 Tentang Penyiaran
 - a. Pasal 18
 - 1) Pemusatan kepemilikan dan penguasaan Lembaga Penyiaran Swasta boleh satu orang atau satu badan hukum, baik di satu wilayah siaran maupun di beberapa wilayah siaran, dibatasi.

- 2) Kepemilikan silang antara Lembaga Penyiaran Swasta yang menyelenggarakan jasa penyiaran radio dan Lembaga Penyiaran Swasta yang menyelenggarakan jasa penyiaran televisi, antara Lembaga Penyiaran Swasta dan perusahaan media cetak, serta antara Lembaga Penyiaran Swasta dan lembaga penyiaran swasta jasa penyiaran lainnya, baik langsung maupun tidak langsung, dibatasi.
- 3) Pengaturan jumlah dan cakupan wilayah siaran lokal, regional, dan nasional, baik untuk jasa penyiaran radio maupun jasa penyiaran televisi, disusun oleh KPI bersama Pemerintah.
- 4) Ketentuan lebih lanjut mengenai pembatasan kepemilikan dan penguasaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan pembatasan kepemilikan silang sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) disusun oleh KPI bersama Pemerintah.

b. Pasal 31

- 1) Lembaga penyiaran yang menyelenggarakan jasa penyiaran radio atau jasa penyiaran televisi terdiri atas stasiun penyiaran jaringan dan/atau stasiun penyiaran lokal.
- 2) Lembaga Penyiaran Publik dapat menyelenggarakan siaran dengan sistem stasiun jaringan yang menjangkau seluruh wilayah negara Republik Indonesia.
- 3) Lembaga Penyiaran Swasta dapat menyelenggarakan siaran melalui sistem stasiun jaringan dengan jangkauan wilayah terbatas.
- 4) Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan sistem stasiun jaringan disusun oleh KPI bersama Pemerintah.
- 5) Stasiun penyiaran lokal dapat didirikan di lokasi tertentu dalam wilayah negara Republik Indonesia dengan wilayah jangkauan siaran terbatas pada lokasi tersebut.
- 6) Mayoritas pemilikan modal awal dan pengelolaan stasiun penyiaran lokal diutamakan kepada masyarakat di daerah tempat stasiun lokal itu berada.

2.10 Ekstrasi Penelitian Terdahulu

Hasil riset dari beberapa sumber dengan pembahasan topik yang sama.

1. Penulis yaitu Bestnohana Ichi Amiga dengan judul “ Peran *Floor Director* dalam program acara Karaoke Rabu Malam Solo TV”. Metode penelitian yang digunakan adalah data partisipasi kualitatif, meliputi data primer (Observasi, *Interview*(wawancara)) dan data sekunder (metode partisipasi, analisis dokumen dan penelitian pustaka). Hasil penelitian yang penulis dapatkan selama mengikuti PKL di Solo TV, penulis bisa ikut serta dalam pelaksanaan produksi, penulis juga mendapatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai *Floor Director* dalam acara program Karoke Rabu Malam Solo TV. Penulis mendapat banyak tugas maupun pelatihan secara langsung.
2. Nama penulis yaitu Adlina Fatilah dengan judul “ Peranan Seorang *Floor Director* dalam program acara Yuk Mampir Di PT Balikpapan Televisi”. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah data partisipasi meliputi data primer (Observasi, Wawancara, Partisipasi) dan data sekunder (analisis dokumentasi dan penelitian pustaka). Hasil penelitian yang penulis dapatkan selama mengikuti kegiatan PKL di PT Balikpapan Televisi penulis banyak mendapatkan dan pengalaman sebagai *floor director*, penulis dapat terjun langsung ke produksi program acara Yuk Mampir Di PT Balikpapan Televisi, menurut penulis mendapatkan apa saja yang di pelajari di kampus dapat diterapkan di tempat Praktek Lapangan Kerja.
3. Nama penulis yaitu Hasti Aulia Nida dengan judul “ Peran *Floor Director* dalam Produksi Program Acara Ceria Anak”. Metode penulisan yang digunakan penulis adalah menggunakan metode kualitatif meliputi data primer (Observasi dan Wawancara) dan data sekunder (studi pustaka dan dokumentasi). Mengambil kesimpulan dari penulis, penulis boleh terjun langsung menjadi FD dalam program acara Ceria Anak, dalam penelitiannya penulis banyak menggambarkan bagaimana program Ceria Anak ini sangat mendukung untuk anak anak dalam hal seni dan kebudayaan.

4. Nama penulis Lisa Mariani Tri Hadi Wibowo dengan judul “Peran Penting *Floor Director* dalam Program Acara Intermezzo Di MNCTV”. Penulis menggunakan metode penelitian partisipasi tetapi disini penulis tidak terlalu detail dalam menuliskan metode penelitiannya, hanya menggunakan metode Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka saja. Disini penulis boleh terjun dalam produksi acara program Intermezzo di MNCTV, hanya saja dibatasi dalam melakukan tugas sebagai FD di program ini.
5. Nama penulis Rizki Rachmatika dengan judul “Kinerja *Floor Director* dalam Produksi Program Indonesia Beraksi Di MNCTV”. Penulis menggunakan metode Observasi Partisipasi tetapi disini penulis tidak banyak menjabarkan dari penelitiannya, hanya menggunakan metode Wawancara dan Metode Studi Pustaka dalam hal ini penulis kurang memperhatikan metode penelitiannya. Hasil penelitian yang penulis dapatkan penulis bisa ikut serta dalam bertugas di program Indonesia Beraksi, mendapatkan pengalaman saat bertugas menjadi FD, harus pandai dalam berkomunikasi dan pengarahan bintang tamu.
6. Nama penulis Dicky Aditya Putra dengan judul “Peran dan Tugas Floor Director pada Acara Music Live Inbox SCTV”. Penulis menggunakan metode penelitian partisipasi kualitatif, tetapi penulis tidak detail dalam penulisan metode yang digunakannya. Hasil penelitian penulis dapatkan penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu karena penulis ikut serta dalam produksi acara Music Inbox.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Dari hasil penelitian keenam penulis tersebut, terdapat perbandingan antara penulis satu dan yang lainnya, yang ditulis oleh Bestnohana Ichi Amiga dengan judul “Peran *Flooor Director* dalam program acara Karoke Malam Solo TV”, Adlina Fatilah yang berjudul “ Peranan Seorang *Floor Director* dalam program acra Yuk Mampir Di PT Balikpapan Televisi”, Aulia Nida dengan judul “ Peran *Floor Director* dalam Produkusi Program Acara Ceria Anak”, Lisa Mariani Tri Hadi Wibowo dengan judul “Peran

Penting *Floor Director* dalam Program Acara Intermezzo Di MNCTV”, Rizki Rachmatika dengan judul “Kinerja *Floor Director* dalam Produksi Program Indonesia Beraksi Di MNCTV”. Dicky Aditya Putra dengan judul “Peran dan Tugas *Floor Director* pada Acara Music Live Inbox SCTV”. Dari keenam penulis tersebut, mereka mendapatkan kesempatan terjun langsung menjadi *Floor Director* dalam acara yang menjadi tugas Praktek kerja lapangan, dapat menyaksikan secara langsung proses cara kerja FD.

Sedangkan perbandingan yang penulis dapatkan dalam judul “Pengalamn *Floor Director* dalam Program Kilau DMD di MNCTV” mendapatkan, penulis mendapatkan kesempatan terjun langsung menjadi *FloorDirector* dalam acara tersebut. Penulis dipercaya untuk menjadi FD yang bertugas di *gate*. Jika program acara sudah mulai *live* penulis bertugas di bagian *Bcak Stage* tentu saja di dampingi oleh senior yang lebih berpengalaman. Penulis dapat memahami setiap *segment* yang tertulis *dirundown* yang sudah dibuat, agar bisa mengantisipasi dan mengambil tindakan jika ada kendala. Tetapi penulis belum sepenuhnya diberikan tugas sebagai *Floor Director* karena bebrapa memang masih harus dalam pengawasan.