

Juni 11

by Jitu STMM MMTC

Submission date: 11-Jun-2023 10:36AM (UTC+0700)

Submission ID: 2113385484

File name: 1686454585_7_hsl_editing_editor_di_revisi_mb_dina_dr_mb_ratri.docx (584.06K)

Word count: 3788

Character count: 23453

**Membangun *Theatre of Mind* Program Variety Radio Santai Sejenak Episode
“Memories ”**

***Building Theatre of mind Radio Variety Program Santai Sejenak Episode
“Memories ”***

***Building the Theatre of Mind of Radio Variety Program “Santai Sejenak”
Episode of “Memories”***

Bekti Hanif Harista¹, Dina Dwika Oktora²
Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta
Jalan Magelang Km.6 Yogyakarta

Program Studi Manajemen Produksi Siaran

Email: bekti.hanifharista@gmail.com¹, dina.oktora@gmail.com²

Abstract

Creating a theater of mind for every listener is important, because radio is an auditory mass media. The process of forming a theater of mind for each person is different depending on how people imagine what they hear. The author uses sound elements in the form of music, music and sound effects in forming a theater of mind for listeners on the Santai Sejenak radio variety program episode "Memories". The goal is to build a nostalgic feeling for the listeners

Key words: Radio, Theatre of mind, variety programs, Nostalgia

Abstract

Creating a theatre of mind for every listener is important, because radio is an auditory mass media. The process of creating a theatre of mind for each person is different depending on how people imagine what they hear. The author uses sound elements in the form of music, music and sound effects in forming a theater of mind for listeners on radio variety program “Santai Sejenak” episode of s"Memories". The goal is to build a nostalgic feeling for the listeners

Key words: Radio, Theatre of mind, variety programs, Nostalgia

Abstrak

Penciptaan *theater of mind* pada setiap pendengar menjadi penting, karena radio adalah media massa auditori. Proses pembentukan *theatre of mind* pada setiap orang berbeda-beda tergantung bagaimana orang berimajinasi tentang apa yang mereka dengar. Penulis menggunakan elemen suara berupa *music*, musik dan *sound effect* dalam membentuk *theatre of mind* pendengar pada acara program *variety* radio *Santai Sejenak* episode “*Memories* ”. Tujuannya adalah untuk membangun perasaan nostalgia bagi para pendengar.

Kata kunci: *Radio, Theatre of mind, variety Program , Nostalgia*

PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban membuat segala hal harus bisa bersaing agar tetap bertahan dan berjalan sesuai dengan keadaan. Termasuk dunia hiburan khususnya media radio. Maraknya media-media lain yang menyajikan berbagai hiburan membuat banyaknya pilihan yang dapat dinikmati oleh orang-orang. Melihat fenomena ini, media radio harus bisa bersaing untuk memberikan hiburan yang menarik agar pendengar tidak beralih ke media lain.

Program variety merupakan salah satu program radio yang mengkombinasikan beragam format acara sehingga pendengar dapat menikmati berbagai sajian dalam satu program acara. Program ini biasanya dikemas dengan selingan *music* dan *sound effect* sehingga menghasilkan acara yang dinamis dan menarik bagi pendengar.

Program radio mengandalkan kekuatan audio, oleh karena itu acara radio yang baik menyajikan materi yang dapat membentuk imajinasi pendengar sehingga pesan dalam acara bisa tersampaikan dengan baik. Pembentukan imajinasi ini dapat dilakukan dengan membangun *Theatre of mind* selama pendengar mendengarkan acara siaran radio.

Proses pembentukan *Theatre of mind* pada setiap orang akan berbeda-beda. Tergantung kekuatan penerimaan imajinasi seseorang ketika mendengarkan suara. Penulis mencoba untuk membentuk imajinasi pendengar agar sesuai dengan tema atau topik yang dibahas pada episode yang diudarkan.

Program variety *Santai Sejenak* episode “*Memories*” ini mengangkat kenangan atau memori tentang hal-hal yang mereka alami dahulu melalui musik dan peristiwa yang terjadi dimasa itu. Penulis menggunakan elemen suara berupa *music*, *voice*, dan *sound effect* sebagai unsur pembentuk *Theatre of mind* atau yang disebut juga sebagai panggung pikiran pendengar sehingga dapat merasakan suasana nostalgia.

Produksi karya ini dilakukan dengan rekaman atau *tapping*. Perekaman semua bahan siar dilakukan secara terpisah yang kemudian digabungkan melalui proses editing audio. Peran sutradara dalam sebuah proses produksi karya sangatlah penting. Sutradara yang memiliki peran sebagai pengarah atau koordinator menjadi sangat penting dalam sebuah proses produksi karya. Fungsi sutradara dijelaskan oleh (Wibowo, 2007) adalah yang memberi perintah dengan tanda-tanda khusus untuk mulai rekaman, start musik pembukaan dengan tanda *fade-in* dan *fade-out* musik sambil memberi tanda pemain mulai berbicara. Peran penulis dalam produksi ini adalah sebagai sutradara pada program variety radio. Maka penulis bertanggung jawab pada berjalannya produksi program variety radio nantinya. Terutama pada bagian bagaimana membentuk *Theatre of mind* kepada pendengar agar bisa merasakan suasana yang sesuai tema yang diambil.

Theatre of mind menjadi penting karena hal tersebutlah yang dapat membuat pendengar berimajinasi dengan suara. Arti *Theatre of mind* adalah “menciptakan gambar dalam imajinasi atau khayalan pendengar” (Sartono, 2008). Maksudnya

adalah bagaimana membentuk sebuah konsep agar pendengar dapat berimajinasi sesuai dengan yang disajikan (Romli, 2017) menjelaskan bahwa Radio mencipta gambar (*makes picture*) dalam imajinasi pendengar dengan kekuatan kata dan suara. Siaran radio merupakan bentuk seni yang memainkan imajinasi pendengar melalui kata dan suara. Pendengar hanya bisa membayangkan dalam imajinasinya apa yang dikemukakan penyiar, bahkan tentang sosok penyiarnya sendiri. Imajinasi pendengar bisa beragam.

Imajinasi atau sebuah panggung pikiran tentunya harus ada pemicu yang dapat digunakan agar orang tersebut dapat berimajinasi. Penulis sebagai sutradara membentuk sebuah konsep agar bisa memunculkan rasa nostalgia bagi pendengar dengan hanya mendengarkan suara saja *Theatre of mind* yang diinginkan oleh sutradara adalah sebuah rasa nostalgia pada tahun 2000-an. Tiga faktor yang dapat memicu nostalgia, diantaranya; 1) *Social Aspect*, yaitu Nostalgia yang muncul karena faktor lingkungan sosial; 2) *Sensory Inputs*, yaitu rasa nostalgia yang berdasarkan panca indera yang dimiliki; 3) *Memorable Events*, yaitu rasa nostalgia yang dapat dipicu oleh kejadian-kejadian khusus yang terjadi pada masa lampau dan memiliki efek yang berpengaruh pada orang tersebut. Sehingga setiap waktu-waktu tertentu jika bersamaan dengan momen yang terulang tersebut akan memberikan efek nostalgia (Rahma, 2017).

Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa salah satu pemicu nostalgia adalah melalui *sensory inputs* yaitu pendengaran. Kekuatan utama dari sebuah radio adalah suara, maka dengan hal tersebut dapat digunakan sebagai pemicu rasa nostalgia bagi pendengar. Sebuah suara akan lebih bermakna apabila terdapat

pesan yang telah direncanakan dengan sebaik mungkin. Banyak sekali unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah siaran radio. Unsur-unsur tersebutlah yang dapat menjadi daya tarik seseorang untuk mendengarkan sebuah siaran radio. Unsur-unsur yang menjadi daya tarik suatu stasiun radio, antara lain adalah; a) musik (*music*); b) kata-kata (*words*) atau *voice*; dan c) efek suara (*sound effect*) (Triartanto, 2010). Maka dengan menggabungkan unsur-unsur dalam siaran radio menjadikan suara tersebut menjadi pemicu pendengar untuk berimajinasi mengenai nostalgia.

METODE PENCIPTAAN

Ide Penciptaan

Program *Santai Sejenak* mengusung tema mengenai kenangan. Acara ini mengajak para pendengarnya untuk bernostalgia pada masa-masa tahun 2000-an. Untuk mencapai hal tersebut, program ini harus bisa menyampaikan siaran yang sesuai agar panggung pikiran para pendengar bisa membayangkan mengenai masa-masa itu. Penulis sebagai sutradara memiliki tugas agar para pendengar bisa merasakan hal tersebut. Cara penulis untuk membentuk *Theatre of mind* bagi para pendengar adalah dengan menggabungkan beberapa elemen yang ada. Diantaranya adalah musik, kata-kata dan *sound effect*. Menggunakan unsur-unsur tersebut diharapkan pendengar dapat bernostalgia bersama karena materi yang disajikan. Meski kenangan setiap orang berbeda-beda namun momen bernostalgia adalah nilai utama dari tujuan penulis yang bertugas sebagai sutradara untuk membentuk panggung pikiran bagi pendengar. Musik yang diputarkan adalah musik-musik yang dikeluarkan pada tahun 2000-an. Begitu juga dengan materi yang disajikan,

informasi ringan maupun bincang bersama bintang tamu membahas kejadian-kejadian yang telah terkenang pada jangka tahun tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Karya

Program Radio dengan nama program *Santai Sejenak* episode “*Memories*” diproduksi dalam bentuk format yang ada yaitu *variety* radio. Format ini memiliki banyak jenis format siaran yang kemudian digabungkan menjadi suatu kesatuan program dalam satu judul acara. Program *Santai Sejenak* memiliki tema yang berbeda pada setiap episodenya, sehingga pendengar menikmati sajian yang berbeda dari hari Senin hingga Jumat. *Santai Sejenak* ini mengudara pada jam empat sore. Memilih pada jam ini bertujuan untuk menemani pendengar sambil beristirahat setelah lelah beraktivitas seharian. Selain itu ada Jibiskutik, yaitu *homeband* *Santai Sejenak* bertema akustik yang menyanyikan lagu-lagu yang sesuai dengan topik pada episode tersebut. Pembuka dari program *Santai Sejenak* ini adalah pemutaran *Id's Station* dan *Id's Program*. Setelah selesai masuklah musik latar atau *backsound* untuk mengiringi penyiar menyampaikan materi siaran. Febri Lillah sebagai penyiar menyapa pendengar dan menjelaskan tema siaran pada episode ini, yaitu nostalgia.

Tema yang diangkat adalah *music* populer dan peristiwa menggemparkan yang terjadi di tahun 2000-an. Penyiar menjelaskan siapa yang akan menjadi bintang tamu pada episode ini serta tak lupa memberi tahukan kepada sobat Jibis (sapaan pendengar JBS Radio) untuk bernostalgia bersama dengan mengirimkan pesan melalui direct message aplikasi Instagram. Segmen satu ini ditutup dengan

persembahan 42 lagu dari Jibiskutik berjudul Sempurna milik Andra and The Backbone kemudian dilanjutkan dengan Informasi Seling (Iling) oleh Sherly Lusiana. Informasi Seling yang dibawakan oleh *co-host* program *Santai Sejenak* adalah informasi mengenai kejadian yang telah menggemparkan seluruh dunia, yaitu mengenai kiamat 2012. Setelah itu diakhiri dengan *Bumper Out*.

Memasuki segmen kedua, yang diawali *Bumper In* dan disambung dengan *backsound* kemudian ucapan sapaan kembali dari Febri Lillah. Selesai menyapa pendengar kemudian Febri menyapa bintang tamu pada episode ini, yaitu Kak Dea dari Olski. Kak Dea dipersilahkan untuk memperkenalkan diri dan menceritakan bagaimana kesehariannya secara singkat. Kak Dea menceritakan kenangan yang membekas pada cerita kehidupan masa lalu yang terjadi sekitar tahun 2000-an. Kak Dea bercerita mengenai kejutan yang diterima Kak Dea di sekolah pada hari ulang tahunnya, namun disaat yang bersamaan ternyata ada teman sekelas Kak Dea yang mendapat kabar duka bahwa sang ayah telah tiada. Pada akhirnya keadaanpun berubah, yang awalnya haru senang menjadi haru sedih.

Setelah Febri menanggapi cerita Kak Dea dilanjutkan dengan membacakan kenangan-kenangan milik sobat Jibis yang dikirim melalui direct message Instagram. Sobat Jibis yang ingin bernostalgia bersama adalah Sobat Jibis Athala dan Sobat Jibis Arianti. Mereka telah mengirimkan cerita dan dibacakan oleh Febri dan Kak Dea. Febri menceritakan kenangan Sobat Jibis Athala. Kenangan milik Athala bercerita tentang kejadian dimana saat kecil athala melihat kebakaran sebuah bekas gedung bioskop. Namun karena tidak tahu, Sobat Jibis Athala ini justru mendekati tempat

kejadian. Beruntungnya 43 Sobat Jibis Athala diselamatkan oleh orang yang tidak Ia kenal dan selamat sampai sekarang. Kemudian giliran Kak Dea membacakan cerita milik Sobat Jibis Arianti dengan cerita bahwa Arianti teringat dengan temannya saat taman kanak-kanak, dimana mereka saling mem-bully. Namun pada akhirnya Sobat Jibis Arianti merindukan temanya saat kecil jika mengingatnya kembali.

Setelah selesai mendengarkan cerita Kak Dea dan membacakan kenangan-kenangan milik Sobat Jibis, akhirnya segmen dua ini ditutup oleh persembahan Jibiskutik dengan lagu Roman Picisan milik Dewa 19 dan dilanjutkan Informasi Seling (Iling) oleh Sherly Lusiana. Informasi Seling yang dibawa oleh *co-host* program *Santai Sejenak* adalah informasi mengenai lagu milik Gaby dengan judul *Tinggal Kenangan*. Menceritakan tentang berbagai macam hal mengenai lagu tersebut. Setelah itu diakhiri dengan *Bumper Out*. Menuju segmen terakhir yang diawali *Bumper In*, Febri kembali menyapa pendengar dan Kak Dea. Kemudian Kak Dea diajak bermain tebak judul lagu dimana soal permainan dibacakan oleh *co-host* *Santai Sejenak*. Febri sebagai penyiar bersaing dengan Kak Dea sebagai bintang tamu. Soal pertama dimulai, Sherly Lusiana membacakan sebuah lirik lagu milik Peterpan dengan judul *Bintang di Surga*. Permainan pertama ini dimenangkan oleh Kak Dea karena telah berhasil menebak judul lagunya. Kemudian lagu tersebut dinyanyikan bersama.

Lagu kedua dibacakan oleh Sherly. Kak Dea dan Febri saling berebut menebak judul lagu. Namun permainan kedua ini berhasil ditebak oleh Kak Dea kembali dengan lagu *Sebelum Cahaya* milik Letto. Lagu ini dinyanyikan bersama setelah

menebak lagu. Soal terakhirpun dibacakan. Kali ini 44 yang berhasil menebak adalah Febri. Judul lagu yang ditebak adalah lagu dari D'bagindas dengan tajuk C.I.N.T.A. dan dinyanyikan bersama kembali. Permainanpun selesai dan pemenangnya adalah Kak Dea dengan menjawab dua judul lagu. Segmen ketiga ini ditutup dengan ucapan terima kasih dan salam perpisahan dari Kak Dea dan Febri selain itu ucapan penutupnya kepada Sobat Jibis untuk terus mendengarkan *Santai Sejenak* serta persembahan dari Jibiskutik dengan *Kenangan Terindah* oleh Samson. Selesai lagu dinyanyikan disebutkan siapa saja kerabat kerja yang bertugas dalam produksi program *Santai Sejenak*. *Id's Program* dan *Id's Station* menjadi bagian paling akhir dalam menutup Program *santai Sejenak*.

Pembahasan Karya

Unsur-unsur yang digunakan untuk membentuk *Theatre of mind* tersebut adalah musik, *music* (materi yang disajikan) dan *sound effect*. Berikut adalah rincian dari unsur-unsur tersebut yang telah diterapkan dalam program variety radio *Santai Sejenak* Episode *Memories* :

Segmen satu, elemen suara yang digunakan pada segmen ini adalah musik dan *music* . Pembentuk panggung pikiran nostalgia bagian musik dimunculkan dalam persembahan lagu oleh Jibiskutik, untuk elemen *music* digunakan dalam Informasi Seling yang dibacakan oleh *co-host* program *Santai Sejenak*. Lagu yang dipilih dalam program *Santai Sejenak* segmen satu ini adalah lagu dengan judul *Sempurna* milik Andra and The Backbone. Dikutip dari Sonora.Id menyebutkan bahwa lagu ini dipopulerkan oleh Andra and The Backbone pada tahun 2007 (Saputra, 2022). Lagu *Sempurna* tergabung dalam Album *Swanama* (Andra and The Backbone), yang

merupakan album pertama dari band yang beranggotakan Andra Ramadhan, Dedy Lisan dan Stevi Item. Berikut adalah lirik dari lagu Sempurna yang dinyanyikan ulang oleh Jibiskutik

(Andra & The Backbone – Sempurna)

*Kau begitu sempurna, dimata ku kau begitu indah
Kau membuat diri ku, akan s'lalu memuja mu Disetiap
langkah ku, ku 'kan s'lalu memikirkan, diri mu
Tak bisa ku bayangkan hidup ku tanpa cinta mu
Janganlah kau tinggalkan diri ku Tak 'kan mampu
menghadapi semua Hanya bersama mu ku akan bisa
Kau adalah darah ku Kau adalah jantung ku
Kau adalah hidup ku, lengkapi diri ku Oh sayangku
kau begitu
Kau adalah darah ku Kau adalah jantung ku
Kau adalah hidup ku, lengkapi diri ku
Oh sayangku kau begitu Oh sayangku
kau begitu Sempurna, sempurna*

Gambar 1 : Lirik Lagu “Sempurna” oleh Andra & The backbone

Elemen suara yang digunakan selanjutnya dalam segmen ini adalah *music*, yaitu kata-kata atau materi mengenai nostalgia tahun 2000-an. Unsur ini dimasukkan dalam sub format informasi ringan dengan judul Informasi Seling (Iling). Informasi yang disampaikan oleh *co-host Santai Sejenak* ini mengenai tentang kejadian yang sempat menggemparkan masyarakat dunia pada tahun 2012. Kejadian ini adalah kabar mengenai kiamat yang akan terjadi pada tahun tersebut. Dikutip dari merdeka.com, menyampaikan bahwa pada tahun 2012 yang ⁴ dunia digemparkan dengan adanya ramalan dari Suku Maya Kuno yang menyebutkan bahwa akan adanya kiamat pada 21 Desember 2012 (Azzura, 2015). Suku Maya Kuno menganggap perhitungan kalender mereka telah habis pada tanggal tersebut sehingga mereka menganggap dunia akan berakhir pada tanggal tersebut. Namun pada kenyataannya hal tersebut tidak terjadi. Berikut adalah naskah yang

dibacakan oleh *co-host Santai Sejenak* dalam segmen Informasi Seling :

*Kiamat tahun dua ribu dua belas..??? duh ngeri ya
kalo inget kejadian di tahun dua ribu dua belas!!
udah bikin masyarakat gempar karena adanya rumor
dunia akan berakhir!! tapi jibis tau gak sih kenapa
rumor ini tersebar hingga mendunia??? Berawal dari
ramalan Suku Maya yang menyebut akan terjadi
kiamat pada dua puluh satu Desember dua ribu dua
belas/ hal ini di karenakan sistem penanggalan
kalender mereka berakhir pada tanggal tersebut!!
saking gemparnya/ kejadian ini sampai dibuatkan film
dengan judul yang sama lho! dua ribu dua belas!!
nah/ kalo jibis sendiri/ ada gak sih yang ketakutan
gara-gara rumor kiamat di tahun dua ribu dua
belas???*

Gambar 02. Kalimat dalam Elemen *music*

Unsur musik dan kata-kata tersebut digunakan oleh penulis sebagai sutradara untuk membantu pendengar bernostalgia bersama. Faktor yang dapat memicu bernostalgia adalah sensory input dimana pendengaran dapat memicu ⁷ sebuah nostalgia. Lagu Sempurna milik Andra and The Backbone yang diluncurkan pada tahun 2007 dan kejadian yang menghebohkan pada tahun 2012 yaitu isu mengenai Kiamat 2012 dapat memancing pendengar untuk bernostalgia pada masa tersebut. Terutama pada pendengar yang memiliki kejadian-kejadian penting, kenangan yang menyenangkan maupun kenangan yang sedih yang terkait dengan lagu Sempurna dan isu Kiamat 2012. Informasi Seling yang dibacakan diberi *music* backsound yang sesuai dengan isinya, agar pendengar bisa lebih merasakan informasi yang disampaikan. Musik yang digunakan adalah Kodama Night Town oleh Alejandro Magana. Unsur musik dan informasi yang disampaikan pada segmen satu ini menjadi faktor pemicu berupa sensory inputs bagi pendengar sehingga dapat membentuk sebuah panggung pikiran sebuah nostalgia pada masa tahun 2000-an karena lagu dan

informasi yang disampaikan sangat berkaitan dengan tahun 2000-an.

Segmen kedua, Musik dan *music* masih digunakan oleh penulis dalam segmen kedua ini untuk membentuk *Theatre of mind* nostalgia. Pembentuk imajinasi elemen musik dimunculkan pada persembahan lagu oleh Jibiskutik. Sedangkan elemen *music* dimunculkan pada bagian *talkshow* bersama bintang tamu dan interaksi dengan pendengar yang dikirimkan melalui *direct message* Instagram, serta informasi yang dibawakan pada sub format Informasi Seling (Iling). Musik yang digunakan adalah lagu yang berjudul Roman Picisan milik Dewa 19. Dikutip dari hai.grid.id lagu ini tergabung dalam Album Bintang Lima yang diluncurkan pada tahun 2000 (Nugroho, 2022). Berikut adalah lirik lagu Roman Picisan yang dinyanyikan oleh Jibiskutik :

(Roman Picisan – Dewa 19)
Tatap matamu bagai busur panah
Yang kau lepaskan ke jantung hatiku
Meski kau simpan cintamu masih
Tetap nafasmu wangi hiasi suasana
Saat kukecup manis bibirmu
Cintaku tak harus, miliki dirimu
Meski perih mengiris Iris segala janji
Aku berdansa diujung gelisah
Di iringi syahdu lembut lakumu
Kau sebar benih anggun jiwamu
Namun kau tiada Menuai buah cintaku
Yang ada hanya sekuntum rindu
Cintaku tak harus, Miliki dirimu
Meski perih mengiris Iris segala janji
Malam-malamku bagai malam seribu bintang
Yang terbentang di angkasa
bila kau disini 'Tuk sekedar menemani,
'tuk melintasi wangi
Yang s'lalu tersaji di satu sisi hati

Gambar 03. Lirik elemen *music*

Elemen *music* yang masuk dalam segmen kedua digunakan pada saat Kak Dea “Olski” bercerita mengenai masa lalunya dan interaksi bersama pendengar yang dikirim melalui *direct message* Instagram. Melalui sub format tersebut antara bintang tamu, penyiar dan pendengar dapat bernostalgia

bersama. Berikut adalah cerita yang dibagikan oleh Kak Dea “Olski” dan dua Sobat Jibis yang ikut bernostalgia :

Kak Dea
Ada/ jadi waktu itu aku SMA kalo gak salah ya//
aku lagi ulang tahun// pada hari itu aku gak inget
kalo aku ulang tahun/ jadi temen-temenku surprise-
in di akhir kelas// terus- / tiba-tiba pas lagi pada
nyanyi "happy birthday to you" gitu/ tiba-tiba di
belakang kelas tuh ada salah satu temen aku yang
nanalis-// dan ditenangin-// jadi pada saat itu
adalah moment-moment dimana/ moment bahagia
tapi terus tiba-tiba sedih-// jadi aku kayak-//
harusnya ini hari bahagia aku tapi aku jadi sedih-//
cuman aku respect sama temen aku yang baru
kehilangan ini-// kayak gitu-//

Sobat Jibis Athalla
Lansung aja nih cerita pertama yang masuk dari
@athallab// katanya dulu pas masih kecil pernah
sholat maghrib di musholla yang sebelah sama
bioskop// di pertengahan sholat/ tiba-tiba ada suara
tembakan-// terus pas udah selesai/ semua orang
pada lari-// eh ternyata ada kebakaran di
bioskopnya-// karena bingung/ dia malah
ngedeketin gang yang dekat bioskop kebakaran
itu-// tapi akhir ceritanya/ dia digendong sama
orang gak dikenal terus selamat sampai sekarang-//
alhamdulillah ya-//

Sobat Jibis Arianti
Ini juga ada cerita dari Gustiani Arianti// ceritanya
waktu zaman TK/ dulu dia sering dikerjai sama
temennya/ dibikin nanais gitu-// disengaja sampe
nanais-// lama-lama dia juga kesel/ dia balik bikin
nanais temennya itu-// ngerjain kan-// terus/
akhirnya gara-gara itu mereka jadi sebel-sebelan/
tapi sekarang kalo inget ceritanya jadi kangen-
kangen-//

Gambar 04. Penggalan elemen *music*

Selain bernostalgia bersama bintang tamu dan pendengar, tak lupa ada Informasi Seling membawakan sebuah informasi yang pernah ramai pada masanya. Informasi Seling pada segmen kedua ini berisikan tentang kisah mengenai lagu milik Gaby yang berjudul Tinggal Kenangan. Pembacaan Informasi Seling ini diiringi menggunakan instrumen dari lagu Tinggal Kenangan agar pendengar lebih menghayati kisah dari lagu tersebut. Menceritakan bagaimana kisah dibalik lagu tersebut dan bagaimana kegalauan yang terasa pada lagu tersebut sehingga membuat ramai diperbincangkan pada masa lalu. Dikutip dari *Kompas.com* bahwa lagu yang berjudul Tinggal Kenangan ini ramai diperbincangkan banyak orang sekitar tahun 2007 hingga 2008. Hal tersebut dikarenakan munculnya rumor bahwa sang

penyanyi, Gaby, merasa gelisah karena kematian kekasihnya dan setelah lagu ini selesai sang penyanyi pun mengikuti jejak sang kekasih. Namun dibalik itu semua hal yang sebenarnya terjadi adalah lagu tersebut dinyanyikan oleh Andi Besse personel Caramel Band dan lagunya di ciptakan oleh Pa'i. Andi Besse ingin menyanyikan lagu tersebut atas izin Pa'i karena pada saat itu Andi Besse juga sedang merasakan patah hati. Berikut adalah naskah yang dibacakan oleh Sherly Lusiana sebagai *co-host Santai Sejenak* dalam Informasi Seling :

Buat jibis yang pernah melewati masa-masa di tahun dua ribu tujuh sampai dua ribu delapan pasti tau lagu satu ini kan?// yapl/ lagu ini berjudul Tinggal Kenangan// selain liriknya yang membuat perasaan campur aduk/ ternyata ada kisah misteri di balik lagu ini// dari cerita yang beredar/ lagu ini dinyanyikan oleh Gaby karena ia baru saja kehilangan pacarnya yang meninggal// kemudian Gaby memutuskan untuk mengakhiri hidupnya agar bisa bertemu sang pacar di dunia lain..// duh ngeri..// tapi meski kisah horror menyelimuti/ lagu ini tetap disenangi karena liriknya yang galau dan menyentuh banget..// Kerennya/ lagu ini sampai diangkat jadi film dengan judul "Gaby dan Lagunya" di tahun dua ribu sepuluh..// Hayo..// yang suka galau-galau masalah doi..// bisa banget nih denaqerin lagu Tinggal Kenangan!/ dijamin.. susah move on deh!!//

Gambar 05. Kalimat elemen *music*

Lagu Roman Picisan dan informasi ringan mengenai kisah lagu Gaby Tinggal Kenangan memberikan stimulasi atau dapat memicu pendengar untuk bernostalgia. Kedua hal tersebut menjadi perbincangan yang hangat pada masanya. Sehingga pendengar yang memiliki kisah-kisah unik atau kejadian yang unik dapat memicu untuk bernostalgia karena sensory inputs yaitu pendengaran yang berasal dari lagu Roman Picisan, Informasi mengenai lagu Tinggal Kenangan menjadi pemicu pendengar untuk bernostalgia. Selain dua hal tersebut, pendengar dapat mendengarkan kisah milik bintang tamu

dan diajak untuk bernostalgia bersama dengan mengirimkan cerita mereka yang terjadi pada tahun 2000-an. Saat mereka mengirimkan cerita, berarti pendengar sudah mengenang kembali mengenai kisah mereka pada tahun 2000-an.

Segmen Tiga, pada segmen ini penulis menambahkan elemen *sound effect* sebagai unsur pembentuk *Theatre of mind* bersama dengan elemen musik dan elemen *music*. Segmen ketiga ini, bintang tamu bersama penyiar melakukan sebuah permainan yaitu menebak sebuah judul lagu dengan petunjuk yang diberikan adalah lirik lagu yang dibacakan oleh *co-host Santai Sejenak*. Lagu yang digunakan adalah lagu yang diluncurkan pada tahun 2000 sampai 2012.

Lagu pertama yang digunakan adalah lagu milik Peterpan dengan judul Bintang di Surga. Seperti yang disebutkan oleh surat kabar online zigi.id bahwa lagu ini diluncurkan pada tahun 2004. Lagu ini termasuk dalam album dengan nama yang sama dengan judul lagunya. Berikut adalah penggalan lirik yang digunakan dalam soal pertama :

(PETERPAN – Bintang di Surga)

*Lelah tatapku mencari Mencari hati untukku
membagi Menemani langkahku namun tak
berarti Dan bila semua tercipta Tanpa harus
ku merasakan Cinta yang tersisa*

Gambar 06. Elemen *music*

Lagu kedua yang digunakan dalam permainan adalah lagu milik Letto dengan judul Sebelum Cahaya². Dikutip dari kompas.com bahwa lagu Sebelum Cahaya merupakan single hit milik grup band Letto dari Album kedua mereka bertajuk Don't Make Me Sad yang rilis pada Agustus 2007. Kincir¹⁴ menyebutkan bahwa lagu ini pernah menjadi *soundtrack* sinetron Cahaya yang dibintangi oleh Naysila

Mirdad pada tahun 2007. Berikut adalah penggalan lirik yang digunakan dalam permainan :

(LETTO – Sebelum Cahaya)

*Ku teringat hati yang bertabur mimpi
Ke mana kau pergi, cinta?
Perjalanan sunyi yang kau tempuh sendiri
Kuatkanlah hati, cinta
Ingatkah engkau kepada embun pagi
bersahaja*

Gambar 07. Elemen *music*

Lagu terakhir yang digunakan dalam permainan Tekdung adalah lagu milik D'Bagindas dengan judul C.I.N.T.A. pmpas.com menyebutkan bahwa lagu C.I.N.T.A adalah single kedua D'Bagindas yang dirilis pada tahun 2010 (Rania, 2020). Musiknya yang mudah didengar membuat lagu ini laku keras dan meledak dipasaran. Berikut adalah penggalan lagu yang digunakan dalam permainan :

((D'Bagindas – C.I.N.T.A))

*Pernahkah engkau sejenak mengingat aku?
Pernahkah ingat walau seperti angin berlalu? Di
setiap malam kini
aku tak sedetik pun tak ingat kamu
Namun dirimu masih begitu,
acuhkanku, tak mau tahu Luka,
luka, luka yang 'ku rasakan*

Gambar 07. Elemen *music*

Ketiga lagu yang digunakan merupakan lagu-lagu yang diperkenalkan pada tahun 2000-an. Bahkan ada yang sampai menjadi sebuah *soundtrack* sebuah sinetron. Hal tersebut membuktikan bahwa lagu tersebut telah dikenal banyak orang. Memasukkan lagu-lagu yang dikenal oleh banyak orang terutama pada tahun 2000-an menjadi unsur penting dalam membentuk *Theatre of mind* sebagai pemicu pendengar untuk bernostalgia.

Unsur selanjutnya yang digunakan untuk membangun *Theatre of mind* adalah *sound effect*. *Sound effect* yang digunakan dalam segmen tiga ini merupakan *sound*

effect tertawa dan tepuk tangan. *Sound effect* tertawa muncul setelah kalimat-kalimat yang mengandung hal untuk candaan. Menggunakan *sound effect* tertawa bertujuan untuk menghidupkan suasana yang dalam segmen tiga ini. Sedangkan penggunaan *sound effect* tepuk tangan, dimunculkan setelah kelamat pemberian selamat kepada pemenang. Berikut adalah peletakan *sound effect* yang terdapat dalam program *Santai Sejenak* :

49.	GUEST STAR	: TEKDUNG..????// Apa tu tekdung?! Perut buncit apa gimana tu?!!
50.	OPERATOR	: Sfx tertawa – Fade in to fade out
59.	ANNOUNCER	: Pasti aku bakalan lebih bagus dari Deaa...// bel akuu...// Uwakk...! Uwaakk...!!!
60.	OPERATOR	: Sfx tertawa – fade in to fade out
86.	ANNOUNCER	: Ya aku soalnya loadingnya agak lamaaa...//
87.	OPERATOR	: Sfx tertawa – Fade in to fade out
103.	ANNOUNCER	: Aku kan disini sebagai... penjamu tamu ya...// jadi kan kayak aku membiarkan Guest Star aku menang gitu Sher...//
104.	OPERATOR	: Sfx tertawa – Fade in to fade out
107.	CO HOST	: Langsung aja aku umumin pemenangnya adalah Deaa!!!
108.	OPERATOR	: Sfx tepuk tangan – fade in to fade out

Gambar 08. Elemen *sound effect*

Sound effect yang digunakan diatur agar bisa memunculkan imajinasi tentang nostalgia tahun 2000-an. *Sound effect* tertawa mengambil efek tertawa yang berasal dari sebuah sinetron komedi yang berjudul Bajaj Bajuri. Sinetron ini ditayangkan oleh stasiun televisi swasta. Vice.com menyebutkan bahwa Bajaj Bajuri merupakan serial komedi yang memiliki lebih dari seribu episode yang tayang pada tahun 2002 sampai 2006. Menggunakan *sound effect* yang sama dengan serial Bajaj Bajuri bertujuan untuk memicu pendengar untuk tetap bernostalgia. Selain *sound effect* tertawa *sound effect* tepuk tangan mengambil referensi sebuah program acara komedi Extravaganza. Idntimes.com menjelaskan bahwa Extravaganza

merupakan acara komedi yang tayang di Trans TV tahun 2004- 2009 (Azasya, 2022). Acara komedi ini mengangkat berbagai kisah kehidupan yang terjadi dalam keseharian yang diangkat dalam bentuk komedi. Menggunakan *sound effect* tepuk tangan dengan referensi program ini bertujuan untuk memicu pendengar yang pernah melihat acara ini akan teringat pada masa-masa 2004 hingga 2009, dengan begitu pendengar dapat tetap bernostalgia.

Penutup dari program *Santai Sejenak* adalah persembahan lagu dengan judul Kenangan Terindah milik Samson. Sonora.id menyebutkan bahwa lagu ini dirilis pada tahun 2005 dan tergabung dalam album milik Samson yang berjudul *Naluri Lelaki*. Berikut adalah lirik lagu yang dinyanyikan dalam program *Santai Sejenak* :

(Kenangan Terindah – Samson)

Aku yang lemah tanpamu
 Aku yang rentan karena Cinta yang t'lah hilang darimu
 Yang mampu menyaniungku
 Selama mata terbuka Sampai jantung tak berdetak
 Selama itu pun aku mampu untuk mengenangmu
 Darimu (darimu), kutemukan hidupku
 Bagiku (bagiku), kaulah cinta sejati
 Yeah, huu, huu
 (darimu) (Bagiku, engkaulah cinta sejati)
 Bila yang tertulis untukku
 Adalah yang terbaik untukmu
 'Kan kujadikan kau kenangan
 Yang terindah dalam hidupku
 Namun takkan mudah bagiku
 Meninggalkan jejak hidupmu
 Yang t'lah terukir abadi Sebagai kenangan yang terindah
 Oo-hoo, oo-hoo Oo-hoo
 Bila yang tertulis untukku
 Adalah yang terbaik untukmu
 'Kan kujadikan kau kenangan yang terindah dalam hidupku
 Namun takkan mudah bagiku
 Meninggalkan jejak hidupmu
 Yang t'lah terukir abadi
 Sebagai kenangan yang terindah

Gambar 09. Elemen musik

Lagu ini dinyanyikan bertujuan untuk memicu pendengar tetap bernostalgia

sebelum acara berakhir. Pendengar yang memiliki kenangan dan ada kaitanya dengan lagu ini bisa bernostalgia dengan adanya lagu ini yang dinyanyikan oleh Jibiskutik. Meski dipenghujung acara, sebagai sutradara menginginkan bahwa pendengar tetap bisa bernostalgia. Dalam segmen ini penulis menggunakan ketiga elemen suara tersebut untuk membentuk *Theatre of mind* pendengar. Memperdengarkan hal-hal yang ada kaitanya dengan tahun 2000-an yaitu lagu dalam permainan yang digunakan, referensi *sound effect* yang dimunculkan dan lagu yang dinyanyikan ulang oleh Jibiskutik menjadikan pendengar bernostalgia pada masa tersebut. Sesuai dengan teori yang ada bahwa nostalgia terpicu melalui sensory inputs, dimana pendengaran dapat memunculkan kenangan-kenangan yang pernah dialami.

SIMPULAN

Musik, *voice*, dan *sound effect* menjadi elemen penting yang digunakan sutradara untuk membangun semua imajinasi di pikiran para pendengar. Namun hal tersebut tetap kembali kepada pendengar masing-masing karena imajinasi setiap orang berbeda-beda. Tema yang diambil adalah kenangan pada tahun 2000-an. Sutradara menyiapkan unsur musik, materi dan *sound effect* untuk memicu pendengar bernostalgia melalui sensory inputs (salah satu faktor pemicu bernostalgia). Saat pendengar dapat bernostalgia berarti tugas sutradara dalam membentuk *Theatre of mind* telah berhasil, salah satunya dibuktikan bahwa ada respon pendengar yang mengirimkan ceritanya.

Daftar Pustaka

- 10
Azasya, S. (2022, June 16). *Jarang Disorot, 9 Potret Mesra Pemain Extravaganza dan Pasangan* . Idntimes.Com.
- 4
Azzura, S. N. (2015, March 7). *Ramalan Suku Maya tentang kiamat 2012 yang ternyata tak tepat*. Wwww.Merdeka.Kom.
- 6
Nugroho, A. H. (2022, November 9). *Sebut "Bintang Lima" Adalah Album Paling Optimis Dibikin Dewa 19, Once Mekel: Itu Ada 7 Lagu Hits di Dalamnya!* Hai.Grid.Id.
- 5
Rahma, M. S. , W. P. , & B. L. N. (2017). *Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman Nostalgia Konsumen*. *Journal of Visual Art and Design*, 9.
- Rania, N. A. (2020). *Lirik dan Chord Lagu C.I.N.T.A dari Bagindas*. Wwww.Kompas.Com.
- Romli, A. S. M. (2017). *Manajemen Program dan Teknik Produksi Siaran Radio*. Nuansa Cendekia.
- Saputra, G. B. D. (2022, April 18). *Lirik Lagu 'Sempurna' - Andra and The BackBone, Lagu Ballad Lawas!* Wwww.Sonora.Id.
- Sartono, S. (2008). *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi dan Film Jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Triartanto, A. I. Y. (2010). *Broadcasting Radio Panduan Teori dan Praktek*. Pustaka Book Publisher.
- Wibowo, F. (2007). *Teknik Produksi Program Televisi*. Pinus Book Publisher.

Juni 11

ORIGINALITY REPORT

7 %

SIMILARITY INDEX

7 %

INTERNET SOURCES

1 %

PUBLICATIONS

1 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

123dok.com

Internet Source

1 %

2

www.kompas.com

Internet Source

1 %

3

dspace.uii.ac.id

Internet Source

1 %

4

research-report.umm.ac.id

Internet Source

1 %

5

www.e-journal.unair.ac.id

Internet Source

1 %

6

hai.grid.id

Internet Source

<1 %

7

www.sonora.id

Internet Source

<1 %

8

journal.isi.ac.id

Internet Source

<1 %

9

journals.itb.ac.id

Internet Source

<1 %

10 www.idntimes.com <1 %
Internet Source

11 m.tribunnews.com <1 %
Internet Source

12 repository.umi.ac.id <1 %
Internet Source

13 Oriza Cresentia, Dina Dwika Oktora.
"Representasi Visual dalam Penyutradaraan
Dokumenter Televisi "Middle Ground"", Jurnal
Ilmiah Multimedia dan Komunikasi, 2022
Publication

14 usin46.blogspot.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off