

STRUKTUR FORMULAIK TAYANGAN SINETRON INDONESIA

Nanang Bustanul Fauzi ^a, Andhy Nurmansyah ^b

^a Dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya
banyubening@ub.ac.id

^b Dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya
andhyfib@ub.ac.id

Abstrak

Program hiburan di TV telah menjadi konsumsi hiburan keseharian masyarakat. Lebih dari itu, hiburan TV telah menjadi 'kebenaran' baru bagi nilai kehidupan masyarakat pemirsa. Kehadiran beragam varian program hiburan seperti komedi situasi, sinetron dan infotainment mampu masuk ke dalam pola pikir pemirsa TV. Disadari atau tidak varian program hiburan tersebut dapat mempengaruhi pola hidup masyarakat yang mengkonsumsinya.

Selanjutnya, diyakini bahwa varian hiburan dalam ragam tayangan televisi tidak hadir tanpa struktur tertentu yang formulaik. Seperti halnya berbagai aspek kehidupan, gerak peradaban manusia diyakini memiliki struktur kerangka yang memanifestasikan beragam bentuk hidup dan kehidupan. Mengikuti pandangan strukturalisme modern yang dimunculkan oleh ahli bahasa dari Swis, Ferdinand de Saussure, keberadaan segala yang 'menyata' dan tersentuh oleh indera manusia tersusun atas dua bagian penting yaitu struktur dalam dan struktur luar. Dalam paradigma bahasa yang menjadi dasar pemikiran Saussure, bahasa memiliki dua bagian penting yaitu *Languag* (struktur dalam) dan *Parole* (struktur luar/permukaan) yang menjadi manifestasi struktur dalamnya.

Penelitian mengenai struktur yang formulaik atas tayangan hiburan tersebut perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana struktur *languag* atas berbagai *parole* yang kita nikmati sekaligus melihat bagaimana media berkontribusi pada penciptaan struktur formulaik tersebut.

Kata kunci: sinetron, struktur formulaik

Abstract

Entertainment programs on TV have become the daily consumption of entertainment community. Moreover, TV entertainment has become a new 'truth' for the life value of the viewer community. The presence of varied entertainment programs such as sitcoms, soap operas and infotainment able to get into the mindset of TV viewers. Be aware or not, variants of the entertainment program can affect the pattern of community life who consume it.

Furthermore, it is believed that the variant of entertainment in a variety of television shows is not present without a specified formulaik structure. As with many aspects of life, the motion of human civilization is believed to have a skeletal structure that manifests various forms of life and life. Following the view of modern structuralism raised by the linguist from Switzerland, Ferdinand de Saussure, the existence of all that is 'ordered' and touched by the human senses is composed of two important parts of internal structure and external structure. In the language paradigm underlying Saussure's thought, language has two important parts: the *Languag* (inner structure) and the *Parole* (the outer / surface structure) that manifest the internal structure.

A research on the formulary structure of the entertainment show needs to be done to find out how to structure the *languag* over the various *paroles* that we enjoy as well as to see how the media contribute to the creation of such formulaik structures.

Keywords: soap opera, formula structure

PENDAHULUAN

Tidak dipungkiri, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk kemutakhiran teknologi informasi terkini telah banyak memberi kemudahan bagi manusia dalam melangsungkan kehidupannya. Dalam uraian Simmel, seorang sosiolog Jerman, dijelaskan bahwa gejala modernitas yang demikian itu sebenarnya telah mampu memberikan dampak yang bersifat progresif-konstruktif pada kehidupan di masyarakat. Selain membantu manusia dalam berbagai tugas dan fungsinya sebagai makhluk individu dan sosial, kemajuan teknologi juga mampu menyediakan varian hiburan dari rutinitas sehari-hari. TV dengan ragam tayangannya tidak saja menyediakan berbagai informasi terkini namun juga menawarkan berbagai pilihan hiburan yang relatif 'murah' dan dapat diakses hampir dua puluh empat jam dalam sehari.

Disadari atau tidak varian program hiburan tersebut dapat mempengaruhi pola hidup masyarakat yang mengkonsumsinya. Setidaknya asumsi ini dikuatkan oleh tesis homogenisasi budaya yang disampaikan oleh pakar Cultural Studies, Chris Baker sebagai berikut:

"Tesis homogenisasi budaya menyatakan bahwa globalisasi kapitalisme konsumen menghilangkan keanekaragaman budaya. Tesis ini menekankan pada pertumbuhan 'kesamaan' dan dugaan akan hilangnya otonomi budaya yang dikonsepsikan sebagai bentuk imperalisme budaya. Argumen ini berkisar antara dominasi suatu kebudayaan atas kebudayaan lain,...." (2002: 117)

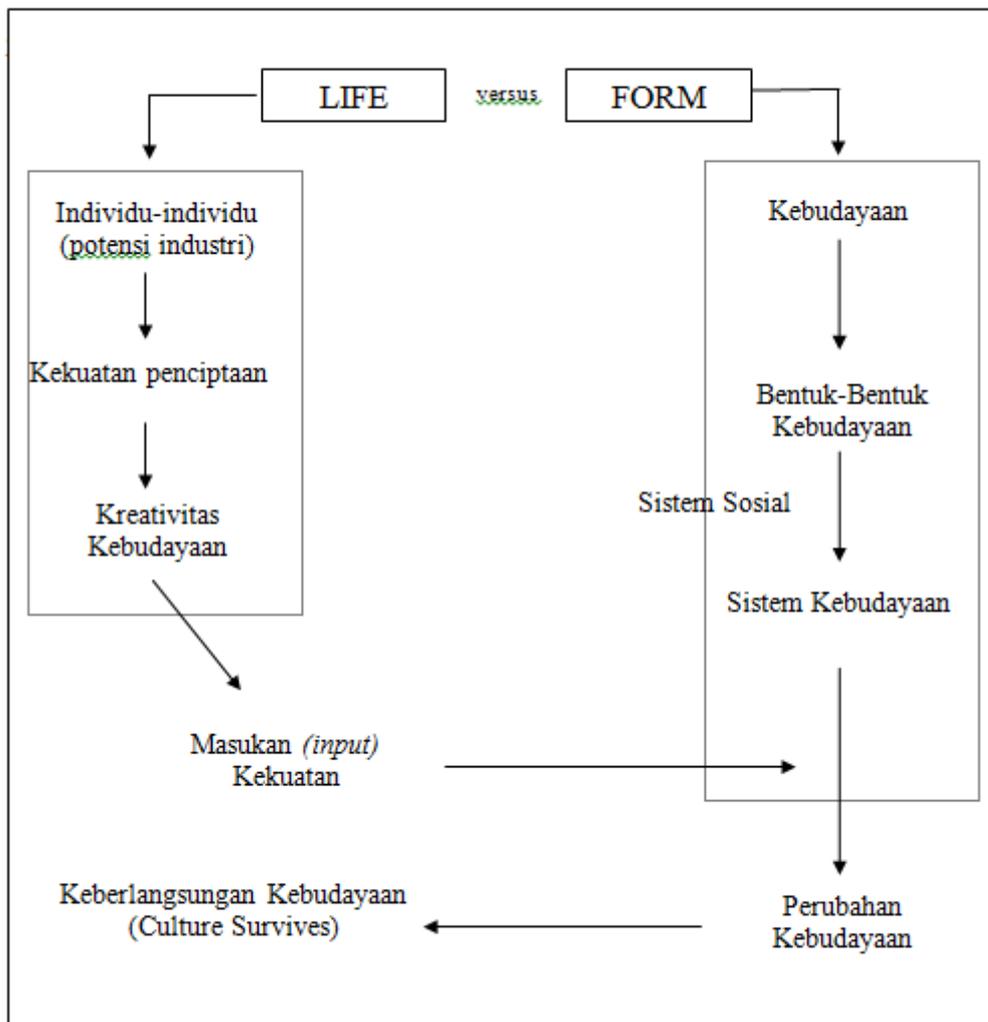
Dengan konsep logika sederhana, ketika homogenisasi budaya itu terjadi, konstruk pola pikir masyarakat menjadi ter'sama'kan dan membentuk satu kebenaran yang diacu bersama. Pemahaman atas fenomena pembentukan kebenaran yang diacu bersama tersebut tidak terjadi secara alamiah atau terjadi dengan sendirinya yang mana kealamian disini diartikan sebagai sebuah proses yang netral dari sistem apapun yang berusaha membentuk satu citraan tertentu secara sistematis dan terorganisasi. Lebih lanjut, para pakar Cultural Studies menganggap bahwa pembentukan kebenaran bersama itu tidak dapat dilepaskan dari kerja korporasi global dalam mencipta selera, citra dan harapan yang sama pada diri setiap individu untuk kemudian dijadikan dasar penciptaan berbagai komoditi yang akan dikonsumsi oleh masyarakat yang telah terseragamkan tersebut. Dalam rentetan proses seperti diuraikan di atas, TV memiliki peran penting dalam membentuk kebenaran baru bagi masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara jurnalis CNN Indonesia dengan Direktur Eksekutif Media Nielsen Hellen Katherina, Sinetron adalah genre hiburan yang cukup populer dan dinikmati oleh masyarakat Indonesia. Bahkan sinetron selalu menduduki peringkat 10 besar hampir di semua stasiun televisi. Meskipun dengan sekian kontroversi atas keberadaannya, tidak dapat dipungkiri bahwa tayangan sinetron masih menjadi hiburan favorit bagi masyarakat Indonesia. Dengan kata lain keberadaan genre hiburan tersebut masih sangat diminati dan sangat populer dikalangan pemirsa TV. Tidak mengherankan apabila produksi sinetron di TV swasta nasional di Indonesia relatif cukup banyak.

Seperti dipahami bersama, era media mencipta pemahaman bahwa peradaban manusia telah sampai pada era kelisanan kedua (secondary orality). Produk budaya yang muncul termasuk hiburan di TV seperti sinetron adalah hasil dari peradaban di era kelisanan kedua. Namun demikian, mengobservasi lebih jauh mengenai genre (atau ragam) hiburan tersebut di atas, tampak bahwa kerangka formulaik cerita yang ditampilkan masih mengikuti pola struktur kelisanan (floklor) pada era kelisanan pertama (primary orality). Pertanyaan besar yang terlingkupi dari berbagai asumsi ataupun observasi awal ini perlu untuk dipahamai lebih lanjut. Oleh karenanya, penelitian mengenai struktur yang formulaik atas tayangan hiburan tersebut perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana struktur langue atas berbagai parole yang kita nikmati sekaligus melihat bagaimana media berkontribusi pada penciptaan struktur formulaik tersebut. Diharapkan pula dari penelitian ini terbentuk gambaran atau wujud struktur kelisanan formulaik di era kelisanan kedua yang dapat diperbandingkan dengan struktur keisanana formulaik di era kelisanan pertama.

Hubungan antara perkembangan kebudayaan berbanding lurus dengan dinamika kreativitas para pendukung kebudayaan tersebut. Dengan kata lain, sistem kebudayaan dan kreativitas kebudayaan terlekat suatu sifat mutual-interdependensi dan antagonistik. Artinya, hubungan yang terjadi antara kedua hal tersebut sebenarnya dapat diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang terpisah namun sekaligus tersatukan dalam suatu kesatuan. Hubungan yang demikian ini memunculkan pemahaman bahwa individu dan masyarakat memiliki keterikatan dalam mencipta realitas budaya.

Melalui penganalogian konsep sosiologi kebudayaan tersebut, wacana hiburan modern yang ditayangkan dalam berbagai program di TV Indonesia kiranya juga menampakkan gejala yang mengikuti perspektif tersebut. Hiburan yang terbentuk dalam kelompok masyarakat tertentu adalah hasil cipta dan kreasi individu yang diterima oleh masyarakat luas. Bentuk hiburan tertentu yang mencipta harus beralih me-“wujud” untuk menjadi milik masyarakat. Wujud tersebut akan hidup berkelanjutan dengan masukan atau gagasan dan ide-ide baru dari setiap individu. Artinya, beragam produk hiburan di TV bukanlah sebuah produk yang hadir dan kebal atas ‘intervensi’ masyarakat pemirsanya. Sebaliknya, hiburan tersebut dapat muncul dan bertahan ‘harus’ dengan ‘intervensi’ dari masyarakat yang menjadi konsumen atas keberadaannya. Singkatnya, hiburan tersebut bukanlah entitas yang me-“wujud” dalam kehampaan ruang dan waktu namun dalam keriuhan dan gernalap peradaban manusia (lebih khusus pemirsanya). Asumsi ini sejalan dengan pernyataan Simmel dalam Widyanta, “menciptakan (bentuk) dalam diri sendiri adalah sifat dari hidup, yang mana ia berusaha menuntun dan melepaskan, menentang, menaklukkan dan ditaklukkan dalam hidupnya” (2002: 124). Hubungan individu dan kebudayaan (atau model antagonisme Simmel) digambarkan seperti gambar berikut.



Alangkah idealnya ketika keterpaduan antara individu sebagai subjek pencipta karya hiburan TV dan masyarakat pemirsanya berada dalam tegangan estetis yang sama. Namun kenyataannya tidak demikian, hiburan yang termediasi oleh media TV mencipta diskursus baru dimana pergulatan kepentingan industri ikut 'bermain' dalam mencipta nilai rasa hiburan. Tampaknya tiga variable penting yang muncul yaitu masyarakat pemirsa, produk hiburan dan korporasi media menjadi tripartit yang saling berhubungan dan mempengaruhi dalam pemunculan berbagai hiburan televisi dewasa ini. Ketergantungan subjek dalam mencipta produk hiburan yang dapat ditayangkan TV membentuk tegangan yang terus berkelanjutan dalam perkembangan hiburan, seperti sinetron dan komedi situasi.

Penalaran konstruk tripartit ini menjadi lebih menarik karena bangunan hiburan yang menjadi objek penelitian adalah sinetron dan komedi situasi yang meletakkan proporsi narasi sebagai bagian penting untuk disampaikan pada pemirsa. Sinetron dan komedi situasi membangun setiap episode tayangannya dari narasi yang memiliki kelekatan struktur dengan berbagai cerita pada era kelisanan pertama. Meski memiliki unsur-unsur folkloristik yang mirip dengan yang ada pada era kelisanan pertama, keberadaan konstruk tripartit seperti yang dijelaskan di atas memungkinkan modifikasi gejala kelisanan tersebut.

Dalam wilayah kehidupan masyarakat yang masih dikerangkai dengan budaya kelisanan, beberapa aspek yang kelisanan masih membekas dan meninggalkan jejaknya pada struktur hidup dan kehidupan masyarakat tersebut meski 'mereka' telah mengenal teknologi informasi ataupun teknologi modern dengan berbagai varian komputer dan digitalisasi di berbagai aspek kehidupannya. Hal ini terjadi karena budaya lisan atau budaya folkloristik tersebut merupakan 'jenis' budaya yang bersifat kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat maupun alat pembantu pengingat (mnemonic device) (Danandjaya, 2002:2).

Lebih jauh Ong dalam bukunya *Orality and Literacy* menjelaskan bahwa sebenarnya jejak-jejak budaya kelisanan ini nampak jelas pada temuan dan kerangka pikir ahli linguistik modern Ferdinand de Saussure seperti pada kutipan berikut.

“Ferdinand de Saussure (1857–1913), the father of modern linguistics, had called attention to the primacy of oral speech, which underpins all verbal communication, as well as to the persistent tendency, even among scholars, to think of writing as the basic form of language. Writing, he noted, has simultaneously ‘usefulness, shortcomings and dangers’ (1959, pp. 23–4). Still he thought of writing as a kind of complement to oral speech, not as a transformer of verbalization (Saussure 1959, pp. 23–4). (Ong, 1982:4)

Ong menjelaskan kemudian bahwa kesadaran akan karakter kelisanan pada bahasa telah menjadi kesadaran penting yang menstrukturkan pemahaman akan bahasa itu sendiri pada tahapan selanjutnya. Salah satu basis linguisitik yang cukup penting dirumuskan oleh Saussure yang berkorelasi dengan karakter budaya kelisanan adalah pemahaman mengenai unsur bunyi (phoneme) yang menjadi unsur bahasa yang paling kecil. Dari pemahaman ini unsur kebahasaan menjadi sangat bergantung pada kelisanan karena pembeda (penanda) bunyi adalah turunan dari unsur bunyi yang dimiliki oleh masyarakat yang masih belum tersentuh oleh budaya tulis. Ong menuliskan, “since Saussure, linguistics has developed highly sophisticated studies of phonemics, the way language is nested in sound. Saussure’s contemporary, the Englishman Henry Sweet (1845–1912), had early insisted that words are made up not of letters but of functional sound units or phonemes.” (Ong, 1982:6).

Untuk mendapatkan tatanan struktur yang formulaik dari tayangan hiburan yang telah termediasi oleh televisi kerangka konseptual mengenai folklor dan budaya kelisanan akan lebih diarahkan mengikuti beberapa karakteristik kelisanan seperti yang diuraikan oleh Ong.

- a) Memiliki sifat aditif lebih daripada subordinatif. Konsep ini ditandai dengan banyaknya ungkapan yang bersifat menambahkan, menjumlahkan, atau menyejajarkan satu hal dengan banyak hal lain.
- b) Memiliki sifat aggregatif lebih daripada analitik. Konsep ini dimunculkan dengan ungkapan yang bersifat tidak menyederhanakan subjek/ objek yang dibicarakan namun malah menambahkan sesuatu yang diharapkan untuk lebih memperjelas meskipun seringkali terkesan lebih hanya menggabungkan beberapa atribut pada satu hal tertentu.
- c) Memiliki ekspresi redundancy (pengulangan). Mengenai konsep ini Ong menjelaskan bahwa logika tradisi lisan tidak memberikan peluang kepada pembicara untuk ‘menengok’ ulang frasa yang telah diucapkan. Hal ini berbeda dari tradisi masyarakat tulis yang memungkinkan pembaca untuk melihat kembali frasa yang telah terbaca dalam teks karena pembaca dapat mengulang kalimat, paragraf ataupun halaman yang telah lewat. Oleh karena suara hilang setelah diucapkan, Ong mengatakan bahwa “*redundancy, repetition of the justsaid, keeps both speaker and hearer surely on the track.*” (1982:39)
- d) Memiliki sifat konservatif dan traditionalis. Konsep ini ditekankan pada pemahaman mindset atau pola pikir yang masih terstrukturkan oleh pola budaya lisan. Ong menjelaskan,

“Since in a primary oral culture conceptualized knowledge that is not repeated aloud soon vanishes, oral societies must invest great energy in saying over and over again what has been learned arduously over the ages. This need establishes a highly traditionalist or conservative set of mind that with good reason inhibits intellectual experimentation. Knowledge is hard to come by and precious, and society regards highly those wise old men and women who specialize in conserving it, who know and can tell the stories of the days of old.” (1982:41)
- e) Kedekatan dengan kehidupan manusia. Konsep ini dimanifestasikan dalam bentuk ‘penyederhanaan’ berbagai permasalahan ke dalam wilayah yang lebih mudah dan dekat dengan kehidupan interaksional manusia sehari-hari. Hal ini terjadi karena absennya pola pikir analitis pada kehidupan masyarakat yang berbudaya lisan. Ong menguraikan hal tersebut seperti dalam kutipan berikut.

“In the absence of elaborate analytic categories that depend on writing to structure knowledge at a distance from lived experience, oral cultures must conceptualize and verbalize all their knowledge with more or less close reference to the human lifeworld, assimilating the alien, objective world to the more immediate, familiar interaction of human beings.” (1982:42)
- f) Nada Agonistik. Kesan dan nada agonistik atau bermusuhan menjadi residu dari budaya lisan yang dapat muncul dalam arena kehidupan masyarakat modern yang telah mengenal teknologi informasi sekalipun. Mengutip Ong, “Many, if not all, oral or residually oral cultures strike literates as extraordinarily agonistic in their verbal performance and indeed in their lifestyle.”(1982:45).
- g) Situasional dan tidak abstrak. Konsep ini menggunakan konsep-konsep yang dekat dengan kehidupan dalam kerangka referensi yang situasional atau operasional.

Dengan beberapa konsep yang tersebut di atas kiranya akan dapat diuraikan struktur formulaik yang berbasis budaya kelisanan pertama yang termanifestasi dalam tayangan hiburan AL. Apabila Ong meletakkan karakteristik kelisanan tersebut ‘mutlak’ untuk wujud ujaran secara harafiah, penelitian ini akan menggunakan sedikit dianalogkan pada objek kajian material yang memiliki unsur audio-visual. Oleh karenanya, konsep tersebut tidak hanya akan diaplikasikan

untuk membedah unsur dialognya saja namun elemen lain yang muncul dan dapat diamati, baik dari sisi kesastraan ataupun sinematografinya.

Penelitian ini lebih diarahkan pada usaha untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan struktur kelisanan yang formulaik pada tayangan hiburan yang termediasi oleh TV. Lebih lanjut, penelitian ini juga akan melihat hubungan potensial antara struktur yang formulaik tersebut dengan konstruksi ideologis menjadi latar belakang atas terbentuknya formula tersebut. Untuk mencapai deskripsi tersebut, setidaknya terdapat dua pertanyaan penelitian, yaitu (1) bagaimanakah deskripsi struktur kelisanan yang formulaik pada sinetron Anak Langit (selanjutnya disingkat menjadi AL)? dan (2) bagaimanakah hubungan antara kandungan ideologi dengan struktur kelisanan yang formulaik yang mengkerangkai genre tayangan hiburan di atas?

Penelitian yang akan dilaksanakan merupakan jenis penelitian kualitatif karena berusaha menemukan data yang langsung berkaitan dengan permasalahan serta menemukan kenyataan di balik sebuah kejadian atau peristiwa. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis isi. Kirpendorf (1980:21) menyatakan bahwa analisis isi merupakan suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang dari data berdasarkan konteksnya. Sejalan dengan jenis penelitian dan metode analisisnya maka kerja penelitian akan lebih banyak dilakukan di 'laboratorium' pustaka untuk menganalisis dan merumuskan temuan dari data yang diperoleh.

Seperti yang disebutkan di atas, objek material penelitian adalah sinetron AL. Mengingat bahwa sinetron AL adalah sinetron drama serial kejar tayang, maka episode yang didokumentasikan selama penelitian dianggap sebagai sampel purposive dari keseluruhan populasi (seluruh episode yang telah ditayangkan dan akan ditayangkan).

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan pendokumentasian program sinetron. Diawali dengan melihat tayangan dan sekaligus pendokumentasian tayangan. Data yang terkumpul kemudian dikodekan, dideskripsikan dan dikelompokkan berdasarkan kebutuhan untuk mendapatkan kemungkinan struktur formulaik dalam tayangan tersebut.

Berpijak dari kerangka berfikir strukturalisme terutama dua konsep dasar yaitu binari oposisi dan relasi tanda (penanda-petanda-referen), kerangka kerja penelitian ini akan dilanjutkan ke tingkat berikutnya dalam ranah pemikiran Mitos Barthesian. Setelah terkumpul narasi-narasi motologis inilah, pembacaan terakhir tentang konstruk ideologis dengan kerangka teoritis dari para pemikir Cultural Studies akan menggambarkan relasi antara struktur dan konstalasi ideologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Struktur Formulaik Sinetron AL

Menurut Walter J Ong, struktur kelisanan yang formulaik tidak dapat dilepaskan dari skema pemahaman folkloristik mengenai 'system mnemonic' dalam budaya lisan atau oral. Sistem mnemonic adalah sistem yang dalam budaya lisan dianggap unggul untuk mencipta tatanan ekspresi, komunikasi dan interkasi dalam wujud yang lebih sistematis dan terstruktur. Karena budaya lisan belum mengenal tulisan sebagai salah satu 'alat' yang dapat digunakan untuk mencipta jejak 'interaksional' keseharian, maka sistem mnemonic menjadi sistem yang cukup efektif untuk mewariskan berbagai hal yang menjadi penting untuk digerakkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari pola mnemonic inilah struktur kelisanan yang formulaik terbentuk.

Lebih jauh mengenai struktur kelisanan yang formulaik, Ong mengatakan bahwa dalam budaya lisan atau oral "*restriction of words to sound determines notonly modes of expression but also thought processes.*" (1982:33). Artinya, dengan keutamaan suara dalam budaya lisan sebagai penyampai pesan dan yang mengandung struktur formulaik tersebut mendeterminasi pola pikir masyarakat di era kelisanan tersebut. Media suara sebagai alat penyampai pesan menjadi 'alat' yang doktrinatif terhadap pola pikir. Dengan demikian maka struktur kelisanan yang formulaik tersebut menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam logika masyarakat yang berbudaya lisan.

Dalam perkembangan kompleksitas masyarakat modern di Indonesia saat ini yang telah termultimediakan, tampaknya belum sepenuhnya terbebas dari 'gejala' struktur kelisanan yang formulaik. Tayangan hiburan di televisi menunjukkan bahwa unsur-unsur naratif ataupun sinematik dalam tayangan hiburan di TV, khususnya sinetron dan komedi situasi, masih menampakkan adanya residu dari budaya kelisanan pertama yang 'terbaca' dari keberadaan struktur kelisanan yang formulaik pada tayangan tersebut. Berikut ini adalah ringkasan hasil analisis terhadap struktur kelisanan formulaik yang terdapat pada sinetron AL

a) Ekspresi Agregatif

Perwujudan literal ataupun sinematik yang bersifat tidak menyederhanakan subjek/objek yang dibicarakan namun malah menambahkan sesuatu yang diharapkan untuk lebih memperjelas meskipun seringkali terkesan hanya menggabungkan beberapa atribut pada satu hal tertentu. Terdapat plot yang menginisiasi sub plot dalam rangkaian plot utama. Plot utama ini 'harus' disisipi oleh sub plot sehingga terjadi elaborasi episode Sub plot yang mengeksplorasi permasalahan.

Pemakaian gaya bahasa yang berlebihan (*exaggerative and hiperbolic*) banyak digunakan oleh tokoh Surti dalam menyebut Contohnya, ketika terjadi percakapan ibu ibu saat beli sayuran. Ekspresi yang dibuat-buat dan tidak natural terasa ketika materi obrolan seputar pameran tokoh Emon yang akan mengikuti lomba balap motor. Visualisasi sinetron ini dipenuhi dengan adegan *slow motion*. Kejadian ini divisualisasikan dengan gaya *slow motion* hingga rata-rata 10 – 12 detik sesuai dengan kejadian.

b) Ekspresi redundan

Perwujudan literal ataupun sinematik yang sifatnya berulang dan bertele-tele. Secara garis besar, sinetron ini mempunyai struktur bangunan cerita yang besar dan kompleks.

c) Konservatif atau tradisional

Konsep ini ditekankan pada *mindset* atau pola pikir yang masih terstrukturkan oleh pola budaya lisan yang *mythical*. Banyak rangkaian kejadian yang menggambarkan mitos-mitos atau keyakinan 'purba' tertentu, seperti memecahkan gelas, jari yang teriris pisau dan sebagainya. Konsep konservatif dan tradisional ini didukung oleh struktur sinematik yang mensejajarkan mitos dengan hal buruk dalam frame yang berurutan.

d) Kedekatan dengan kehidupan manusia

Konsep ini dimanifestasikan dalam bentuk 'penyederhanaan' berbagai permasalahan ke dalam wilayah yang lebih mudah dan dekat dengan kehidupan interaksional manusia sehari-hari. Terdapat proses pengesampingan motivasi tokoh untuk melakukan suatu tindakan yang membangun struktur cerita. Dalam masyarakat lisan, proses analitis logis memang dikesampingkan. Terdapat proses pengesampingan motivasi tokoh untuk melakukan suatu tindakan yang membangun struktur cerita. Dalam masyarakat lisan, proses analitis logis memang dikesampingkan.

e) Agonistik

Kesan bermusuhan yang ditampilkan sangat jelas, tanpa tedeng aling-aling dan penyembunyian maksud. Karakteristik dari tokoh antagonis selain dari motivasi-motivasinya dalam menjalankan peran, diperkuat juga dengan pemakaian gaya bahasa. Hal ini dicerminkan dengan ekspresi dan tuturan lisan yang sangat kasar, berupa ejekan, umpatan, atau sebutan-sebutan sangat merendahkan.

f) Situasional dan tidak abstrak

Menggunakan konsep-konsep yang dekat dengan kehidupan dalam kerangka referensi yang situasional atau operasional. Ada berbagai upaya sinematik yang berusaha mengkongkritkan motivasi agar bangunan cerita dapat dengan tetap diikuti oleh pemirsa dengan mudah, antara lain dengan Memperdengarkan suara hati hingga motivasi dan niat

tokoh yang memperjelas bangunan cerita. Visualisasi mood atau perasaan tokoh yang digambarkan secara berlebihan tampak seringkali pada mimik yang di *close up*, dan diputar beberapa kali

Sinetron: Dari Hiburan ke Mitos yang Ideologis

Hubungan antara perkembangan kebudayaan berbanding lurus dengan dinamika kreativitas para pendukung kebudayaan tersebut. Dengan cara lain, Simmel mengatakan bahwa, 'sistem kebudayaan dan kreativitas kebudayaan terlekat suatu sifat mutual-interdependensi dan antagonistik.' Artinya, hubungan yang terjadi antara kedua hal tersebut sebenarnya dapat diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang terpisah namun sekaligus tersatukan dalam suatu kesatuan. Hubungan yang demikian ini memunculkan pemahaman bahwa individu dan masyarakat memiliki keterikatan dalam mencipta realitas budaya.

Melalui penganalogian konsep sosiologi kebudayaan tersebut, wacana hiburan modern yang ditayangkan dalam berbagai program di TV Indonesia kiranya juga menampilkan gejala yang mengikuti perspektif tersebut. Hiburan yang terbentuk dalam kelompok masyarakat tertentu adalah hasil cipta dan kreasi individu yang diterima oleh masyarakat luas. Bentuk hiburan tertentu yang mencipta harus beralih mewujudkan dan menjadi milik masyarakat. Wujud tersebut akan hidup berkelanjutan dengan masukan atau gagasan dan ide-ide baru dari setiap individu. Artinya, beragam produk hiburan di TV bukanlah sebuah produk yang hadir dan kebal atas 'intervensi' masyarakat pemirsanya. Sebaliknya, hiburan tersebut dapat muncul dan bertahan 'harus' dengan 'intervensi' dari masyarakat yang menjadi konsumen atas keberadaannya. Singkatnya, hiburan tersebut bukanlah entitas yang mewujudkan dalam kehampaan ruang dan waktu namun, justru dalam keriuhan dan gernalap peradaban manusia (lebih khusus pemirsanya).

Alangkah idealnya ketika keterpaduan antara individu sebagai subjek pencipta karya hiburan TV dan masyarakat pemirsanya berada dalam tegangan estetis yang sama. Namun kenyataannya tidak demikian, hiburan yang termediasi oleh media TV mencipta diskursus baru dimana pergulatan kepentingan industri ikut 'bermain' dalam mencipta nilai rasa hiburan. Tampaknya tiga variable penting yang muncul yaitu masyarakat pemirsa, produk hiburan dan korporasi media menjadi tripartit yang saling berhubungan dan mempengaruhi dalam pemunculan berbagai hiburan televisi dewasa ini. Ketergantungan subjek dalam mencipta produk hiburan yang dapat ditayangkan TV membentuk tegangan yang terus berkelanjutan dalam perkembangan hiburan, seperti sinetron dan komedi situasi.

Penalaran konstruk tripartit ini menjadi lebih menarik karena bangunan hiburan yang menjadi objek adalah sinetron yang meletakkan proporsi narasi sebagai bagian penting untuk disampaikan pada pemirsa. Sinetron membangun setiap episode tayangannya dari narasi yang memiliki kelekatan struktur dengan berbagai cerita pada era kelisanan pertama. Meski memiliki unsur-unsur formulaik yang mirip dengan yang ada pada era kelisanan pertama, keberadaan konstruk tripartit seperti yang dijelaskan di atas memungkinkan modifikasi gejala kelisanan tersebut untuk kepentingan yang bersifat politis-ideologis. Dari titik inilah, perjalanan analisis bergerak dari kerangka pemikiran strukturalis ke arena mitologis dan ideologis dalam ranah Cultural Studies.

Menurut pandangan Barthes dalam *Mythologies* (1983) dikatakan bahwa, mitos merupakan sistem komunikasi yang menghadirkan sebuah pesan dimana untuk menghadirkan sebuah pesan, maka mitos dikonstruksi oleh permainan tanda yang melibatkan berbagai ranah disiplin mulai dari ranah linguistic hingga berbagai hal yang berkaitan dengan persebaran wacana-wacana dominan dalam masyarakat. Mitos lebih diartikan atau didefinisikan bukan sebagai objek (objek bisa saja berupa tulisan, gambar, film, dll), tetapi lebih sebagai cara bagaimana objek menyampaikan pesan. Sehingga mitos, dengan sendirinya, menjadi sebuah sistem semiotik yang melibatkan penandaan di dalamnya. Pandangan Barthes mengenai mitos yang banyak dirangkai dalam bukunya yang berjudul *Mythologies* tidaklah berkorelasi dengan hal-hal yang bersifat mistis atau tradisional atau dewa-dewi, atau 'keyakinan purba' yang banyak hadir dalam kehidupan masyarakat pada era

kelisanan pertama. Mitos ala Barthesian adalah cara-cara penandaan yang bernuansa ideologis yang hadir dalam konstalasi kehidupan manusia, khususnya manusia modern saat ini. Karena terdapat dua hal yang menggunakan satu terminologi yang sama, untuk kepentingan penelitian ini konsep mitos Barthesian akan diketikan secara normal seperti tampak pada kalimat ini, sedangkan mitos yang berhubungan dengan wilayah 'purba' akan diketikan dengan bentuk miring dan tercetak tebal seperti contoh dalam kalimat ini pula

Dalam konsep logika yang sederhana, televisi merupakan media yang tersusun dari citraan audio-visual yang menyampaikan kompleksitas fenomena kepada para penontonnya (audiences) melalui berbagai genre tayangan di dalamnya. Rangkaian struktur audio-visual (yang melibatkan tokoh/pemain, dialog, setting, backsound, shooting angle, kostum, dll) merupakan "narasi" dan sistem penandaan yang melibatkan rangkaian "tanda" (sign), "proses penandaan" (signification) dan cerita yang hendak menyampaikan "makna" (meaning) kepada para pemirsanya.

Sebagai tanda dan proses penandaan yang menyampaikan pesan atau makna, kehadiran sebuah tayangan televisi tentu tidak bisa dipisahkan dari praktik dan wacana sosio-kultural yang menjadi konteks historis bagi tim kreatif. Akibatnya, seorang stradara atau tim kreatif tayangan televisi—dalam proses kreatifnya—akan melakukan pembacaan terhadap berbagai wacana dominan yang berkembang dalam masyarakat, untuk kemudian memproduksinya dalam bahasa dan narasi audio-visual. Dengan pemahaman tersebut yang sama, tayangan hiburan di televisi juga dihasilkannya dari produk representasi yang menghadirkan kembali keberadaan wacana-wacana dominan yang ada. Hubungan ini oleh Simmel dirumuskan dalam konsep teoritisnya yaitu mengenai antagonisme kebudayaan.

Berpijak dari adanya relasi antara produk budaya dan masyarakat 'penikmatnya', poin yang penting untuk diurai lebih jauh adalah mengenai konsep Representasi. Representasi, menurut Hall, salah satu pakar Cultural Studies (1997: 15-19), merupakan: (1) penggunaan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh makna tentang, atau untuk merepresentasikan, dunia dengan penuh makna, kepada orang lain; (2) bagian penting dari sebuah proses yang dengannya makna diproduksi dan dipertukarkan di antara para anggota sebuah kebudayaan; dan, (3) produksi makna dari konsep yang ada dalam pikiran kita melalui bahasa. Bahasa merupakan sistem representasi yang melibatkan proses konstruksi makna yang dengannya orang bisa mengkorelasikan konsep dan ide dengan kata-kata tulis, suara-suara, atau citra visual tertentu; inilah tanda. Melalui tandalah, proses penyebaran makna kultural berlangsung secara efektif dan wajar karena penandaan yang dihadirkan tidak jauh berbeda dengan realitas kultural yang dihadapi oleh anggota masyarakat sehari-hari. Hal itu bisa terjadi, tentu saja, karena dalam representasi:

Realitas tidak bisa lagi dipandang sebagai satu rangkaian fakta yang sudah begitu adanya. Ia merupakan hasil dari cara partikular merekonstruksi realitas itu sendiri. Media mendefinisikan realitas dan tidak hanya mereproduksinya. Definisi-definisi realitas di langungkan dan diproduksi melalui semua praktik-praktik linguistik (dalam pengertian yang lebih luas) dengan alat yang mana definisi selektif dari 'yang riil' direpresentasikan. Namun representasi merupakan penjelasan yang sedari awal berbeda dari refleksi. Representasi mengimplikasikan kerja aktif dari menyeleksi dan mempresentasikan, menstrukturkan dan membentuk: tidak hanya mentransmisikan makna yang sudah ada sebelumnya, sebuah kerja yang menjadikan makna bermakna. Representasi adalah praktik, sebuah produksi makna [yang] selanjutnya biasa didefinisikan sebagai praktik penandaan. Media adalah agen penandaan. (Hall, 1982: 64)

Berdasarkan pemahaman konseptual tersebut di atas, tayangan sinetron adalah sebuah kerja representasi yang mengolah realitas sosio-kultural yang menjadi bagian kehidupan masyarakat penikmatnya itu sendiri. Tayangan hiburan ini bukanlah tayangan hiburan 'kosong' berisikan hiburan ataupun lelucon saja. Lebih dari itu, tayangan hiburan ini sangat mungkin berupa representasi realitas sosio-kultural yang berlangsung dalam masyarakat Indonesia sendiri yang diolah melalui proses penandaan.

Penandaan dan proses diskursif yang terjadi dalam representasi, pada dasarnya, tidak berada di luar formasi dan praktik diskursif dominan dalam masyarakat karena prinsip representasi adalah menghadirkan kembali apa-apa yang sudah ada melalui proses pengolahan, pengaturan, dan pembatasan sehingga tidak melenceng dari garis edar yang ada. Hal inilah yang kemudian disebut sebagai “politik representasi” (politics of representation): selalu ada potensi politis di balik proses penandaan dan makna-makna yang dihadirkan.

Pada titik inilah konstalasi tayangan hiburan di TV, dalam hal ini tayangan Sinetron, tidak hanya melibatkan tim kreatif dan penikmatnya saja namun terdapat variabel ketiga yaitu media yang tidak kemudian netral atas kepentingan namun bergerak dinamis ikut mengontruksi citraan-citraan di layar kaca yang akan berimbas pada penciptaan realita baru bagi pemirsa. Dalam rekayasa fiksinya, sebuah realitas baru sedang dan terus diintrodusir dengan tidak meninggalkan peta konseptual (conceptual map) dalam kehidupan nyata. Praktik representasi akan lebih mudah apabila telah mengenali peta konseptual sehingga formasi dan ‘praktik diskursif’ (bahasa Foucault) yang memainkan peran politisnya dalam mengkonstruksi objek-objek yang akan diikuti bagi anggota masyarakatnya. Mengambil pijakan awal dari kerangka pikir-teoritis Simmel yaitu antagonisme kebudayaan, analisis diarahkan lebih dalam dengan ke arah yang sifatnya ideologis dengan kerangka konseptual dari ranah Cultural Studies. Apabila dalam kerangka Simmel relasi lebih sederhana yaitu antara individu-kreatif dengan masyarakat disekitarnya, analisis ini melihat hubungan tiga variabel individu kreatif-masyarakat penikmat-media, yang selanjutnya disebut dalam penelitian ini sebagai konsep relasi-ideologis tripartit. Bergayut dengan temuan dan pembahasan pada sub bab sebelumnya, analisis pada sub bab ini akan berusaha menerjemahkan hubungan relasional antara struktur kelisanan yang formulaik dan dominan dengan realisasi-ideologis tripartit.

Dalam pandangan Barthes seperti yang diuraikan pada bab teoritis sebelumnya dikatakan bahwa, mitos merupakan sistem komunikasi yang menghadirkan sebuah pesan. Untuk menghadirkan sebuah pesan, maka mitos dikonstruksi oleh permainan tanda yang tidak semata-mata berada dalam ranah linguistik, tetapi berkaitan dengan persebaran wacana-wacana dominan dalam masyarakat. Maka dari itu, mitos sebenarnya tidak didefinisikan oleh objeknya (objek bisa saja berupa tulisan, gambar, film, dll), tetapi oleh bagaimana cara objek menyampaikan pesan, sehingga mitos, dengan sendirinya, merupakan sistem semiotik yang melibatkan penandaan di dalamnya.

Keberadaan struktur kelisanan formulaik tayangan sinetron seperti agregatif, redundan, konservatif atau tradisional, dekat dengan kehidupan manusia, agonistik dan situasional mengindikasikan kemungkinan pembacaan ideologis didalamnya. Karena keterbatasan data, penelitian kali ini akan membahas beberapa struktur formulaik dalam hubungannya dengan konstruk bangun ideologi.

Pada tayangan Sinetron, salah satu struktur kelisanan formulaik yang cukup dominan adalah struktur agregatif dan redundan. Salah satu manifestasi struktur agregatif yang cukup dominan pada tayang AL adalah struktur agregatif. Dari sisi literal atau cerita, dialog menjadi bagian yang sangat ‘agregatif’ dimana seringkali satu frasa diulang-ulang oleh tokoh (karakter) dalam satu episode. Dari sisi sinematik, penayangan satu adegan, misalnya saja ‘terkejut’ dapat menghabiskan lebih dari satu frame dengan gambar close up di tiap karakter yang terlibat dalam keterkejutan tersebut. Secara sekilas kehadiran struktur formulaik ini terasa biasa dan tidak mengandung pesan ideologis apapun (mitos apapun dalam bahasa Barthes).

Hal demikian terjadi karena menurut Barthes mitos selalu diposisikan sebagai sistem semiologis-tingkat-kedua dengan hubungan lebih menekankan hubungan asosiatif antara citra dan konsep. Sehingga apa-apa yang tampak ‘denotatif’ tidaklah menjadi penting karena tingkatan kedualah yang menjadi perhatian. Pada tayang AL, apabila kita amati detail, maka tampak bahwa agregasi ini terjadi pada dialog dan adegan yang dianggap dramatik. Selanjutnya, dramatik itu sendiri sering kali dilekatkan dengan ‘tragedi, kepanikan, kebingungan dan semacamnya. Dengan

kata lain, struktur agregatif sering kali hadir pada gambaran-gambaran 'minor' yang terdapat dalam setiap episode. Seperti yang dikatakan secara teoritis, sesuatu dikatakan sebagai mitos dalam konsep Barthesian lebih pada bagaimana cara tersebut direpresentasikan. Tragedi, kepanikan, kebingungan dan hal semacam itu adalah hal yang sangat biasa ada disekitar kehidupan manusia, namun hal ini akan menjadi mitos baru dan sangat bersifat ideologis apabila direpresentasikan sebagai kekuatan dramatik dengan penggambaran yang agregatif. Untuk membedah hal ini hal yang perlu diperhatikan adalah konteks kehidupan masyarakat di Indonesia saat ini yang menjadi latar 'artefak' budaya yang termediasi tersebut, yaitu AL.

Kenikmatan dan kenyamanan pemirsa tayangan sinetron AL tidak menyadari bahwa terdapat konstruk 'mitikal' atau mitos yang membawa mereka pada tataran inferioritas pemikiran. Apa yang disebutkan sebagai bentuk inferioritas pemikiran tergambar bagaimana kenikmatan pemirsa tayangan sinetron masih berputar sekitar bentuk-bentuk 'tegangan purba' yang instingtif. Tegangan pemirsa yang dihadirkan dari hal-hal yang sifatnya 'minor' tersebut tidak berlebihan apabila meletakkan pemirsa tayangan pada pelataran realita 'rasa' yang jauh dari logika. Kemanjaan yang 'berlebihan' atau agregatif terhadap wilayah yang tidak logis dari tayangan sinetron AL akan sangat mungkin mencipta kenikmatan keseharian untuk lepas dan jauh dari struktur logika.

Struktur formulaik berikutnya yang dapat terbaca sebagai mitos dan kental bernuansa ideologis adalah struktur konservatif atau tradisional. Sinetron memunculkan gambaran pola pikir yang masih terlindungi oleh berbagai model 'keyakinan purba' (Mitos, dicetak miring dan tebal untuk membedakannya dengan mitos konsep Barthesian), atau yang masih berbasis legenda, cerita rakyat dan berbagai jenis folklor verbal lainnya. Hal buruk yang dihadirkan di banyak adegan di AL selalu 'dilekatkan' dengan Mitos, seperti foto atau gelas atau barang lain yang tiba-tiba jatuh dan pecah berantakan atau jari yang teriris, dan atau dada yang berdebar tiba-tiba (perasaan yang tidak enak). Lalu dititik manakah kemudian hal ini berkolerasi dengan pembentukan mitos yang ideologis mengenai inferioritas pemikiran?

Eksposur hal-hal yang bersifat mitos atau tradisional (legenda, cerita rakyat dsb) dalam tayang sinetron dengan intensitas yang cukup sering banyak dihadirkan pada sekuel kejadian cerita yang menjadi solusi dari permasalahan. Pada era modernitas yang kompleksitas permasalahan seringkali dihadirkan dalam perspektif analitis empirikal, tidak terjadi pada konsep cerita Sinetron. Kehadiran solusi dan pemahaman alternatif alamitos ini menjadikan proses analitis dalam cerita tidak atau jarang terekspos. Kenikmatan dan kenyamanan tontonan yang semacam ini berpotensi memposisikan logika pada tataran yang terlalu 'tidak tersentuh'. Artinya, logika menjadi wilayah hidup yang berjarak, tampak terlalu rumit dan kemudian terabaikan. Tentu saja hal ini juga bisa tidak terjadi, namun mengingat pola kerja yang sangat natural dari ideologi yang salah satunya melalui media komunikasi dan informasi, maka sangat mungkin masyarakat kita tidak menyadari sedang berada dalam pusaran yang semakin berjarak dengan logika dan sebaliknya semakin dekat dengan wilayah rasa yang lebih tidak logis dan instingtif. Mengingat bahwa logika dan rasa sangat mungkin menjadi oposisi biner, maka tidak seharusnya kemudian satu pole lebih atau kurang dari yang lainnya.

Struktur formulaik kelisanan terakhir yang terbaca mencipta mitos ideologis adalah unsur agonistik. Dalam Sinetron eksploitasi agonistik yang eksageratif baik secara verbal maupun fisik (verbal dibatasi pada cemoohan dan fisik dibatasi pada berbagai tindakan yang menyakiti tubuh) menjadi suatu perilaku tayangan yang tidak berhenti pada pemaknaan 'keperluan' pengadeganan saja. Bagaiman hal ini menjadi mitos dalam konsep Barthesian? Tentu saja berhubungan dengan cara eksposur yang dikerangkai oleh pemikiran bahwa konkretisasi konflik harus nyata mungkin untuk mencipta kesan dramatik. Dalam perspektif pertunjukkan atau hiburan dalam bentuk cerita drama seperti AL, konflik memang menjadi bagian penting dari cerita. Namun perwujudan konflik dalam AL cenderung tetap dan terbakukan dalam wilayah agonistik verbal maupun fisik. Mengumpat, mencaci maki, mendorong, menabrak, menculik bahkan membunuh menjadi 'logika

konflik' yang terduplikasi dengan intensitas yang tinggi dalam tayangan AL. Hal ini sepertinya menegaskan bahwa bangunan konflik dapat diluaskan lebih dari hal itu. Penyederhaan wujud konflik kepada hal-hal yang semacam itu menampakkan bahwa kenikmatan produksi dan konsumsi 'ketegangan dan kejutan' dalam tayangan AL masih dikuasai logika yang banal yang seringkali menjadi ciri masyarakat yang mudah panik, gelap mata, tidak berkeyakinan dan lain sebagainya.

Pada akhirnya struktur formulaik tersebut tidak hanya berhenti pada duplikasi struktur tersebut. Lebih dalam lagi, pembahasan akan dilanjutkan pada pembacaan konsep relasional tripartit, individu kreatif - masyarakat pemirsa - media, dalam wacana diskursus kuasa dominan.

Kehadiran mitos berkorelasi dengan konsep ideologi dalam masyarakat tertentu, tetapi ia mendistorsinya, tetapi tidak membuatnya musnah dan, kemudian, menaturalisasi kepentingan politisnya; sebuah praktik depolitisasi. Dalam konteks naturalisasi dan depolitisasi ideologi yang dihadirkan melalui mitos, Barthes memunculkan sebuah istilah yang disebut "eks-nominasi" (ex-nomination). Dengan menggunakan contoh kelas borjuis, Barthes (1983: 138-139) menjelaskan bahwa saat ini, sebuah fenomena penting tengah terjadi dalam kaitannya dengan penamaan rezim ini [borjuis]: sebagai fakta ekonomi, kelas borjuis telah dinamai dengan mudah: kapitalisme [dan] secara terbuka dinyatakan. Sebagai fakta politis, kelas borjuis memiliki beberapa kesulitan dalam mengakui dirinya: tidak ada partai 'borjuis' di Dewan. Sebagai fakta ideologis, kelas borjuis benar-benar musnah: ia telah mengkaburkan namanya, beranjak dari realitas menuju representasi, dari manusia ekonomi menuju manusia mental. Ia menjadikan statusnya mengalami operasi eks-nominasi yang sesungguhnya: kelas borjuis didefinisikan sebagai kelas sosial yang tidak ingin dinamai... Dengan demikian, ideologi borjuis bisa menyebar melalui segala hal sehingga akan kehilangan namanya tanpa resiko: tak seorangpun yang akan mengembalikan namanya kepada kelas borjuis.

Eks-nominasi, dalam konteks yang lebih luas, akan menutupi kepentingan politis yang ada di balik wacana maupun ideologi dominan yang berkembang dalam masyarakat. Eks-nominasi yang berlangsung dalam mitos-mitos yang bersebaran akan menjadi praktik representasi mitikal yang memproduksi secara terus-menerus keberadaan ideologi-ideologi dominan yang sudah ada dalam masyarakat, tanpa harus menamakan diri mereka.

Berbicara tentang produksi ideologis dengan berpijak pada konsep tersebut di atas, tampaknya individu kreatif, pemirsa dan media telah membentuk sebuah 'medan diskursus' yang cukup 'produktif' dan mencipta 'regim kebenaran baru'. Ketika Simmel hanya memfokuskan relasi pada konsep interaksi manusia (individual) dan masyarakat (sosial), kehadiran berbagai 'artifak budaya yang termediasi' menghadirkan regim kebenaran yang dibentuk oleh diskursus ideologi tripartit, individu kreatif, masyarakat dan media.

Sebagai teks naratif audio-visual yang ber-wacana, Sinetron tidak bisa dilepaskan dari wacana-wacana yang membentuk pengetahuan dalam masyarakat. Untuk mewajarkan dan menghilangkan kesan politis dalam sebuah tayangan tersebut, para kreator menciptakan representasi-representasi mitikal melalui permainan unsur literal dan sinematik yang memproduksi kembali persoalan-persoalan dalam masyarakat sehingga mampu memberikan penonton wacana-wacana dan pengetahuan yang sesuai dengan peta konseptual mereka untuk mempermudah penerimaan. Dengan demikian, sinetron merupakan mitos yang menjadi salah satu aparatus kultural untuk menyebarkan kembali makna dan pengetahuan tertentu (yang terbentuk dari formasi diskursif) ke dalam pikiran penonton sebagai subjek diskursif. Apa yang harus diperhatikan adalah makna dan pengetahuan dalam masyarakat bukanlah proses nirpolitis (tanpa tujuan dan kepentingan tertentu) yang begitu saja hadir dalam praktik sosio-kultural. Ketika mitos-mitos yang menyebar mampu memperikan konsep tertentu tentang pengetahuan kepada subjek-subjek diskursif, maka di situ telah hadir kepentingan politis untuk mewajarkannya sehingga memperluas penerimaan konsep yang ada secara luas. Adapun tujuan politis yang dicita-citakan adalah mengikat subjek dalam medan dan lingkaran diskursif dari pengetahuan tertentu.

Dari pola pikir di atas, bisa diciptakan sebuah argumen sintesis yang memadukan mitos, perspektif ideologi dan para 'kreator representasi' atau para kreator tayang hiburan. Konsep teoretis yang dikembangkan Foucault (2012: 106) tentang formasi diskursif dan pengetahuan yang membentuk relasi dan operasi kuasa dalam masyarakat merupakan "proses ideologis" (ideological process) yang menitikberatkan pada persebaran ideologi ke dalam masyarakat. Ketika formasi diskursif tentang objek tertentu diterima sebagai pengetahuan konsensual dalam masyarakat, terbentuklah rezim kebenaran (regime of truth) yang akan diikuti oleh subjek-subjek diskursif. Konteks pengetahuan, rejim kebenaran, dan penerimaan subjek-subjek diskursif bisa dikatakan sama dengan apa yang dinamakan ideologi.

Dalam kerangka masyarakat yang termediakan, proses penyebaran mitos yang ideologis tentu saja sangat mudah. Media informasi seperti televisi telah menjadi kekuatan yang luar biasa untuk penyebaran konsep ini. Pertanyaan yang mendasar kemudian adalah, dari rangkaian sintesis teoritis ini bagaimana media memosisikan 'dirinya' diantara konstruksi individu kreatif dan masyarakat penikmat hiburan? Atau dengan bahasa yang sederhana, bagaimana media memosisikan dirinya pada tayangan sinetron?

Ideologi tidak harus didalilkan secara dogmatis, tetapi harus disebarkan melalui person, institusi, aparatus, dan permainan tanda yang membentuk wacana-wacana dan pengetahuan turunan dalam orbit ideologi besar yang membingkainya, sehingga ia akan tetapi bisa menyebar luas di tengah-tengah masyarakat. Besley secara jelas menjelaskan:

Ideologi dituliskan dalam wacana-wacana spesifik. Wacana merupakan ranah penggunaan bahasa, sebuah cara partikular untuk berbicara (dan menulis serta berpikir). Wacana melibatkan asumsi-asumsi tertentu yang disebarkan yang muncul dalam formulasi-formulasi yang mencirikananya. Wacana common sense, misalnya, akan berbeda dengan wacana fisika modern... Ideologi dituliskan dalam wacana dengan pengertian bahwa ia dituliskan secara literer atau dibicarakan di dalamnya (wacana, pen). Ideologi bukanlah elemen terpisah yang eksis secara independen dalam beberapa wilayah yang mengambang bebas dari ide-ide dan mewujud dalam kata-kata, tetapi sebuah cara untuk berpikir, berbicara, dan mengalami. (Besley, 1991: 5)

Dari sudut pandang media, berbagai representasi yang mencipta mitos ideologis tersebut sangat mungkin menjadi 'jembatan' untuk kepentingan korporasi media. Ide kreatif yang tergal dari ruang wacana dalam masyarakat tidak hanya diproduksi dan diseminasi, namun direduklasi hingga batas waktu yang tidak dapat ditentukan. Posisi media sebagai menjadi lebih dari agen representasi yaitu menjadi agen yang mereduksi representasi yang sarat dengan kepentingan.

Sebelum mengupas lebih jauh politik representasi yang dilakukan media televisi khususnya pada tayang Sinetron, tampaknya perlu diuraikan secara ringkas mengenai kehidupan masyarakat kelisana pertama yang akan menjadi pembanding sehingga dapat terlihat jelas posisi media di era saat ini. Kehidupan masyarakat di era kelisana pertama dapat dianggap sebagai kehidupan masyarakat yang tidak atau belum 'termediasi'. Pranata penting yang menjadi penyebaran 'ideologi' tertentu tidak banyak terdistorsi oleh berbagai kepentingan karena kehidupan masyarakat yang selalu membutuhkan kehadiran langsung atas subjek-subjek dalam membentuk wacana diskursus tertentu. Kehadiran langsung subjek-subjek yang akan bersepakat mengenai sebuah wacana diskursus tertentu memberikan peluang keterikatan lebih antar subjek yang bersepakat tersebut. Dalam contoh yang sederhana, seorang ibu yang mendongengkan satu cerita kepada anaknya sebelum tidur yang dapat kita anggap sebagai sebuah cara mitos Barthesian bergerak secara ideologis tidak dapat dilepaskan dari interaksi Ibu dan anak tersebut secara langsung. Apa yang terjadi dalam proses 'transfer' ideologis tersebut akan selalu menjadi pertimbangan Ibu dalam mentransfer pesan cerita yang kemungkinan mengandung unsur ideologis. Tatapan mata, belaian dan berbagai tindak interaksional langsung antara subjek yang terlibat dalam diskursus itu menjadi bagian penting dalam proses pengolahan sebuah diskursus. Singkatnya, interaksi antara subjek (yang memberikan perimbangan antara rasa dan logika) menjadi bagian penting dalam proses strukturisasi wacana diskursus pada masyarakat di era

kelisanan pertama. Berbeda dengan hal tersebut, pada kehidupan masyarakat yang telah termediasi wilayah pertemuan diskursus dan 'negosiasi' (kalau dimungkinkan) harus melalui apa yang disebut media. Mediasi oleh media tentu saja tidak sesederhana yang dibayangkan ataupun dijalankan. Kehadiran media tentu saja tidak nirpolitik. Dalam koridor fungsinya sebagai mediator, media memiliki keleluasaan untuk menghadirkan representasi yang telah tereformulasikan terlebih dahulu atas kepentingan-kepentingan. Hal ini menjadikan struktur relasi lebih kompleks dan tidak sederhana, karena kemungkinan yang bernegosiasi lebih dari dua kubu.

Perkembangan hiburan semacam ini bukan hanya sebentar hibridasi dongeng dengan bantuan media yang mencipta sinetron ataupun komedi situasi di televisi, tapi dapat dibaca lebih dari hal itu. Keberadaan individu dengan kekreatifannya dalam mencipta ragam hiburan masa tidak hanya sedang bernegosiasi dalam wacana diskursus estetis dengan masyarakat pemirsanya saja. Lebih dari itu, Negosiasi antara individu kreatif dan masyarakat pemirsa telah dijabatani oleh media. Kehadiran media ditengah-tengah diskursus tersebut sangat signifikan karena kehadirannya merupakan unsur vital dalam penyebaran diskursus secara masif. Dari pentingnya posisi media inilah, sifat nirpolitik menjadi tidak dapat dielakkan.

Sebagai sebuah korporasi, media tidak hanya harus menghidupi informasi dan menjadi mediator yang efektif, namun media juga harus dihidupi agar menjadi mediator yang efektif. Media tidak saja harus merefleksikan berbagai fenomena disekitar kepada khalayak ramai, namun juga harus 'kreatif' dalam mengolah informasi sehingga mampu menjadi informasi yang diharapkan oleh masyarakat. Singkatnya, media tidak tanpa kepentingan dalam fungsinya sebagai mediator namun sangat mungkin sarat dengan kepentingan.

Dengan demikian, ideologi menjadi bagian inherent yang tidak bisa dipisahkan dari teks yang termediasi yang berkembang dalam masyarakat populer. Dengan logika yang sedikit dibalik, maka saat ini ideologi dalam penyebarannya membutuhkan alat dan media populer yang mudah diterima oleh masyarakat. Mitos-mitos populer yang direpresentasikan dalam produk industri budaya seperti film, program televisi, majalah, surat kabar, buku, novel, iklan, dan lain-lain tidak hanya memberikan rayuan dan mengelabui para penikmatnya. Lebih dari itu, mereka memberikan pengetahuan-pengetahuan tertentu dalam bingkai ideologi yang telah dinaturalisasikan sedemikian rupa melalui representasi mitikal yang membentuk formasi diskursif dalam teks. Produk-produk budaya populer, seperti tayangan hiburan di televisi, mampu menyebarkan ideologi-ideologi sebagai pengetahuan yang terus-menerus membentuk subjek diskursif.

Dengan demikian, dua pihak awal yang menjadi aktor negosiasi awal menjadi kubu yang sering kali harus menyesuaikan dengan konstruk logika media yang berbasis korporasi. Hal ini tampak misalnya pada AL sebagai tayangan kejar tayang. Sebagai sebuah tayangan hiburan yang dimediasi oleh media dalam proses transfer yang masif tersebut ternyata diproduksi dalam konsep kejar tayang. Konsep kejar tayang bergayut dengan tindak politis yang dilakukan media sehingga kepentingan korporasinya tidak mengalami permasalahan. Untuk memperjelas pemahaman tersebut berikut uraiannya.

Pada saat struktur kelisanan formulaik yang mengandung mitos ideologis yang berhubungan dengan inferioritas pemikiran terus dan terus direduklasi oleh media sebagai pihak yang setuju untuk memproduksinya, pertanyaannya menjadi, kepentingan apakah yang sedang dijalankan oleh media? Kehadiran reduklasi struktur yang mitikal dan ideologis seperti dalam tayangan AL secara kejar tayang meletakkan individu kreatif dan masyarakat pemirsa pada wilayah 'menunggu produk' yang bersinergi dengan 'kegairahan konsumtif'. Mereka tidak lebih hanya sebagai penikmat kepentingan media dalam mengkomodifikasi fenomena hidup masyarakat dan mencipta pengulangan struktur formulaik. Lebih jauh hal ini mengindikasikan bahwa individu kreatif dan masyarakat pemirsa sedang berada pada wilayah kelisanan kedua yang 'semu'. Artinya, individu kreatif dan masyarakat pemirsa sedang digerakkan melingkar dalam wacana diskursus yang tidak beranjak dari budaya kelisanan pertama meskipun saat ini secara nyata masyarakat telah bergerak dalam kehidupan di era kelisanan kedua dengan media televisi. Dengan kondisi

yang demikian dapat diartikan bahwa kuasa atau power menjadi milik media secara lebih dominan. Individu kreatif dan masyarakat pemirsa yang seharusnya ikut membentuk 'wajah' Indonesia di era kelisanan pertama menjadi 'penerima pasif' wajah era yang termidiasi ini dari media.

Kejar tayang AL tidak akan berhenti selama media yang digerakkan oleh logika material dan kapital tersebut 'berfikir' bahwa segalanya masih dalam kerangka reduplikasi struktur formulaik yang secara korporasi menguntungkan media itu sendiri. Dengan demikian kenyataan individu kreatif dan masyarakat pemirsa tidak lebih dari kenyataan hidup yang relatif semu dalam persentuhannya dengan media di era yang termidiasi ini. Dampak media sebagai 'pendongeng' yang terus mengintrodusir kepentingannya menjadi tidak ternegosiasikan karena kesemuan relasi antara individu kreatif, masyarakat pemirsa dan media itu sendiri. Yang kemudian mendapatkan kestabilan status quo dari kondisi ini tidak lain dan tidak bukan adalah para pemilik modal dengan logika material dan kapitalnya.

SIMPULAN

Tayangan sinetron merupakan tayangan hiburan yang tidak saja cukup menyegarkan untuk dinikmati, namun sarat bernuansa ideologis. Dengan menelaah elemen literal dan sinematik pada dua tayangan tersebut, didapatkan simpulan bahwa tayangan tersebut memiliki varian struktur dalam yang relatif sama mengacu pada struktur kelisanan yang formulaik, meliputi sifat agregatif, berulang (redundancy), konservatif, dengan dengan kehidupan manusia, agonistik dan kongkrit.

Dari sifat yang formulaik tersebut, didapatkan konstruksi mitos ideologis yang meletakkan logika dan pada posisi yang lebih berjarak dari kehidupan masyarakat Indonesia. Inferioritas pemikiran, tindakan spontan yang reaktif, banalitas verbal dan eksploitasi fisik mengahadirkan konstruk ideologis yang cenderung mencipta oposisi biner hirarkis pada mindset masyarakat Indonesia mengenai modern dan tradisional dan segala turunannya. Kubu modern menjadi lebih semu dan tak tersentuh karena kenikmatan masih didominasi kenikmatan 'purba' yang mengedepankan sifat instingtual semata.

Dalam konstalasi yang demikian tersebut, media memiliki peranan yang luar biasa. Kehadiran media sebagai variable ketiga dalam konstruksi negosiasi diskursif antara individu kreatif dan masyarakat pemirsa mendapatkan tantangan lebih atas kehadiran media. Terindikasi dalam penelitian ini bahwa kehadiran media cenderung menjadi kuasa dominan dalam diskursus korporasi, material dan kapital yang memengaruhi diskursus di dunia kreatif maupun di dunia penikmat hiburan kreatif. Kearifan berbagai pihak menjadi penting dalam hal ini agar dapat tercipta harmoni, sinergi dan keberkembangan yang tidak menjajah dalam wacana diskursus hidup dan kehidupan masyarakat Indonesia sebagai masyarakat di era kelisanan kedua, era yang termidiasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Althusser, Louis. 1971. *Lenin and Philosophy*. New York: Monthly Review Press
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies, Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Barthes, Roland. 1983. *Mythologies*. New York: Hill and Wang
- Danandjaya, James. 2002. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Besley, Cathrine. 1991. *Critical Practice*. London: Routledge.
- Goodwin, Andrew and Garry Whanel (ed). 2005. *Understanding Television*. London and New York: Routledge
- Hall, Stuart. 1971a. *The Work of Representation*. New York: Sage Publication
- _____. 1971b. *Ideologi and Hegemony*. New York: Sage Publication
- Heller, Dana (ed). 2007. *Makeover Television*. New York: I.B. Tauris & Co. Ltd.
- HT, Faruk. 2011. *Sastra dalam Masyarakat (Ter-)multimediak(-kan)*. Makalah Pengukuhan Jabatan Guru Besar Pada Fakultas Ilmu Budaya UGM. Unpublished.
- Foucault, Michel. 2012. *Arkeologi Pengetahuan*, Jogjakarta, IRCiSoD

- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis Second Edition*. California: Sage Publications, Inc.
- Ong, Walter J. 1982. *Orality and Literacy*. London and New York: Routledge.
- _____. 1986. *Interfaces of The World*. London and New York: Routledge
- Patton, M.O. 1986. *Qualitative Evaluation Methods*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Sims, Martha C dan Martine Stephens. 2005. *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and Their Tradition*. Utah: Utah State University Press.
- Sutarto, Ayu. 2004. *Menjinakkan Globalisasi*. Jember: Kompyawisda
- Widyanta, AB. *Sosiologi Kebudayaan Georg Simmel*. 2002. Yogyakarta: Cindelaras Pustaka Rakyat Cerdas.
- <http://publikasi.umy.ac.id>. *Komedi situasi dan Sinetron* diunduh tanggal 8 April 2011 pukul 13.00