BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Data yang diperoleh dilapangan merupakan data empirik yang dapat menunjang atau tidaknya teori yang dipakai dalam penelitian, sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh penelitian ini. Sebelum pada proses Trendsetter pada sebuah sinetron, perlunya untuk mengungkapkan terlebih dahulu hasil temuan dilapangan. Demikian dimaksudkan untuk mempermudah penafsiran dengan membandingkan pemakain beberapa teori yang ada dan relevan dengan permasalahan ini.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif, karena metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dan diarahkan pada latar dan individu secara holistik. Penelitian kualitatif mempunyai tujuan agar peneliti lebih mengenal lingkungan dan dapat terjun langsung kelapangan.[1]

Berdasarkan dengan hasil temuan peneliti menemukan beberapa ungkapan wawancara dari setiap informan yang temuan tersebut dikategorikan menjadi dua yakni.

1. Sebagai hiburan

   Dimana sinetron tersebut dapat memberikan suatu hiburan bagi informannya misalnya sebagai sarana untuk menghilangkan stres. Dengan meniru tingkah laku para pemain yang sedang beradu akting

[1] Lexy j. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan gaya bahasa mereka. Tapi di samping itu juga perlu pengawasan dari orang tua jika anak – anaknya ingin menonton suatu tayangan apapun di dalam Televisi. Jaman sekarang banyak tanyangan Televisi yang tidak mendidik malah menjerumuskan. Televisi – Televisi sekarang hanya mementingkan Rating siaran bukan lagi kwalitas tayangan yang di tayangkan. Berbeda dengan tayangan atau program Telvisi dulu yang mendidik. Karena di jama dulu Televisi hanya satu saja yang ada di Indonesia yaitu TVRI. Sedangakan jaman sekarang perkembangan industrri berkembang pesat terutama di dunia Pertelevisian. Banyak Stasiun Televisi yang lahir di Indonesia yanitu di Jakarta dana menjadi Stasiun Televisi Nasional. Tidak hanya di Jakarta saja, bahkan sekarang Televisi lokal daerahpun mulai banyak bermunculan di berbagai plosok kota di Indonesia.

Salah satu tayangan yaitu sinetron. Di sini sinetron tidak memiliki peran yang baik bagi penontonnya. Banyak sinetron yang menceritakan kehidupan orang-orang yang kaya raya dengan anak-anak yang sangat manda dan pnindatasan terhadap temannya. Dengan mengambil tema kelas sosial yang membuat cerita di dalam sinetron tidak mendidik penontonnya. Malah membuat penontonnya berpikiran bahwa jika anak sekolah itu harus kaya jika tidak maka mereka akan di buly oleh teman-temannya yang tidak selefel secara kelas sosial. Maka banyak anak-anak pelajar yang berani berbohong kepada orang tuanya untuk meminta uang saku tambahaan dengan berbagai alasan untuk keperluan sekolahnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Padahal uang itu tidak untuk keperluan sekolah melainkan keperluan untuk mendapatkan teman, agar pelajar itu tidak di buly oleh pelajar yang lainnya.

Walaupun Televisi sebagai media hiburan semata. Akan tetapi sebaiknya juga melihat kebutuhan konsumen dengan memikirkan sekmen yang pas untuk konsumenya. Tidak hanya menjual dan menjual saja tanpa melihat kebutuhan konsumennya.

Hiburan yang baik adalah hiburan yang dapat menghibur dan mendidik masyarakat bukan malah membuat masyarakat (penonton) mengkhayal hal-hal yang fiksi di dalam setiap tanyangan Televisi. Media hiburan seharusnya menghibur bukan malah membuat penontonnya terbebani. Sebaiknya di dalam setiap tayangan hiburan di televisi di beri logo segmen sesuai dengan usia penontonnya dan di tepatkan di jam-jam yang sesuai dengan segmen.

2. Sebagai Trandsetter Gaya Bahasa untuk pelajar

Inspirasi Trendsetter di sini adalah dapat member contoh ciri khas sebuah cerita di dalam pembuatan sinetron. Sehingga menjadi ciri khusus di dalam cerita sinetron dan akan di ingat oleh para penontonnya walaupun sinetron sudah selesai atau tamat. Banyak anak-anak pelajar yang ternyata menilai adegan dari sinetron tersebut di adaptasi dengan kisah nyata. Cerita yang di ambilpun tidak lepas dari kehidupan sebagian orang yang sama. Maka dari itu di setiap sinetron yang di tayangakan di akhir sinetron pasti di beri tulisan “semua cerita yang ada di dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sinetron ini hanyalah fiktif belakang bila ada kesamaan tokoh, tempat kejadian, dan cerita makanhanya kebetulan saya". Walaupun sudah ada peringatan tersebut akan tetapi penonton yang sebagian besar adalah kalangan pelajar sekolah, mengangap sinetron y ang mereka tontong adalah cerminan kisah nyata di dalam keseharian mereka dalam sekolah.

Killer dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitaif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya.[2]

Dengan metode ini peneliti dapat memperoleh hasil dari penelitian tentang Trendsetter dari sebuah sinetron "Trendsetter Sinetron Diam – Diam Suka" bagi para remaja Surabaya.

Sesuai dengan fokus penelitian ini tentang Bagaimana Remaja Surabaya menanggapi sebuah Trendsetter Gaya Bahasa yang di ciptakan dalam Sinetron Diam Diam tersebut. Maka peneliti memperoleh hasil temuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

[2] ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Konfirmasi Temuan Dengan Teori

Berdasarkan dari hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa sinetron Diam – Diam Suka ini memiliki penggemar yang tidak sedikit. Terbukti dari hasil wawancara yang di lakukan peneliti terhadap informan remaja SMA di salah satu kota yang ada di Surabaya. Tidak sedikit dari mereka yang mengetahui sinetron tersebut. Bahkan ada yang sangat antusias pada saat wawancara berlangsung. Ada beberapa darai mereka yang bahkan menunjukkan gerakan yang dilakukan pada saat pengucapan kata – kata yang di ucapkan oleh para pemain.

Walaupun ada beberapa anak sma yang tidak begitu menyukai sinetron ini karena, menurut mereka sinetron ini memberikan pengaruh yang negatif bagi remaja yang sedang menontonnya. Baik dari cara berpakaian sampai penggunaan bahasa yang menurut sebagian remaja ini tidak pantas untuk di tiru.

Peneliti mencoba menghubungkan dengan Teori Kontruksi Sosial, yang dimana teori ini menyangkut tentang sebuah kontruksi realitas yang timbul di masyarakat karena adanya interaksi antar manusia.

Disini realitas dari sebuah sinetron yang di tonton oleh remaja SMA membuat ketetarikan mereka untuk menurukan gaya bahasa yang di ucapkan di dalam sinetron tersebut. Banyaknya jumlah penonton yang memiliki usia yang sama dengan tokoh yang di perankan di dalam sinetron tersebut yang membuat mereka menjadi antusias untuk menontonnya. Banayaknya teman satu sekolah dan seumuran mereka yang menonton sinetron itu. Sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak di sengaja mereka pun mengikuti cara bicara dari idolanya tersebut. Adanya interaksi antar teman seusia dan sama – sama pecinta sinetron, maka mereka secra tidak sadar pula mengikut sebalaga yang ada di dalam sinetron tersebut.

Dalam penelitian ini berarti sinetron Diam – diam Suka yang sebagai media hiburan masyarakat yang bisa di nikmati dengan gratis. Sinetron Diam – Diam Suka pada episode ke-20 ini memiliki banyak gaya bahasa yang nantinya akan memberikn hiburan pada pelajar Sekolah Menengah Atas. Sehingga banyak dari pelajar yang mengetahui gaya bahasa "pinki swerr ketty cerry banana stoberry swerr" dari episode ini. Sehingga para pelajar ini dapat berinteraksi kepada teman yang mungkin baru di kenalnya dengan rasa tidak canggung lagi. Dengan adanya bantuan gaya bahasa yang menurut mereka dapat mengakrabkan dan mencairkan suasana yang canggung. Para pelajar ini membuat realitasnya sendiri dengan teman – temannya dengan adanya gaya bahasa di dalam sinetron tersebut. Membentuk diri mereka dengan menjadikan realitas komunikasi denga nyata dengan bercermin dari sinetron Diam – Diam Suka. Karena sinetron ini bergendre pelajar anak sekolah. Yang menurut para pelajar mencerminkan dirinya.

Sinetron ini mungkin memiliki makna yang berbeda – beda bagi para pelajar Sekolah Menengah Atas. Namun mereka sebagian besar menjadikan gaya bahasa di dalam sinetron ini wajar untuk di ucapkan dan boleh di tiru oleh pelajar Sekolah Menengah Atas yang lain. Karena merurut mereaka tidak ada yang salah dari gaya bahasa yang di ciptakan di dalam sinetron tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam realitas media yang di konstruksi oleh Media memiliki dua model. Pertama model peta analog dan kedua, adalah model refleksi realita.[3] Di dalam penelitian yang telah di teliti termasuk ke dalam model kedua yanitu refleksi realita. Yaitu model yang merefleksikan suatu kehidupan yang terjadi dengan merefleksikan suatu kehidupan yang pernah terjadi di dalam masyarakat. Contoh singkatnya yaitu :

" *pemandangan seremberkabut putih menyelimuti lereng pegunungan Himalaya. Dari jauh, sesekali terdengar suara lengkingan dan raungan hewan dinaosaurus. Tiba-tiba serongbongan petualangan merunduk menghindari terjangan burung purb, salah satu jenis dinaosaurus yang sangat ganas. Belum lagi hilang ketakutan... tiba-tiba anggota rombongan lainnya berlari berteriak histeris memeluk pimpinan rombongan karena di hadapannya telah berdiri seekor dinaosaurus jenis Tirex. Dinaosaurus ini sangat mengerikan, taring dan gigi sampingnya terlihat besar dan tajam ketika ia membuka mulutnya. Pimpinan rombongan dengan cekatan maraih senjata berlaras panjang yang ada di pinggungnya. Tanpa bertanya lagi, terdengar suara..... dor, dor, dor. Tiga tembakan itu tepat mengenai di jantung Dinaosaurus dan membuatnya lunglai dan beberapa saat kemudian, ...boommm, terdengar suara gemuruh ... robohlah sang Tire. Cerita dalam alinea ini adalah sepotong kisah petualangan dalam film dinosaurus, Jurassic Park yang terkenal itu."*[4]

[3] Prof. Dr. H. Burhan Bungin, S. Sos., M.Si, Konstruksi Sosial Media Masa, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm 203
[4] Ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kisah - kisah lain dalam film animasi seperti film – film Wold Disney, film – film kartun Mickey Mouse dan sebagainya adalah sebuah hasil kontruksi dari teknologi media yang mampu membangun sebuah realitas kehidupan, seakan – akan memang benar terjadi. Seakan realitas itu benar ada dalam kehidupan di sekeliling kita, bahkan seakan kita hidup bersama mereka.

Dari contoh di atas maka bisa di simpulkan secara garis besar, bahwa film maupun sinetron sama-sama bisa mempengaruhi pikiran orang terutama penonton. Bahwa cerita yang menarik dan unik dan berhubungan dengan kehidupan sehari – hari akan lebih menarik perhatian penonton (audien). Penonton akan menikmati setiap episode yang telah di tayangkan di Televisi. Cerita yang terus berkembang dari tiap episode akan membawa imajinasi penonton masuk kedalam cerita. Mereka (penonton) akan merasakan ikut serta bermain di dalam cerita Sinetron tersebut. Hal itu akan membekas kepada mereka dan menyakini bahwa cerita yang di perankan oleh para pemain sinetron ini adalah real cerita nyata. Yang kerap di alami oleh manusia pada umumnya.

Suatu penelitian yang dilakukan di Amerika, satu di antara warga Amerika serikat akan meninggalkan televisi jika mereka diminta memilih antara Intenet atau Televisi. Menurut survei yang diumumkan, Internet sudah mengalahkan Televisi, “persentasenya menurut survai itu, bahkan membesar sekitar 41% bagi mereka yang menggunakan video dan audio melalui Internat”, ungkap Arbitron, Edison Media Research Internet Study.[5] Karena

[5] Ibid, hlm 204

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akses Internet relatif baru, sangat mengagumkan bahwa satu diantara tida warganAmerika Serikat dengan akses Internet di rumah bersedia meninggalkan Televisi yang sudah lama dan lebih dahulu ada, ujar Bill Rose wakil Presiden dan General Manager Arbitron Wabcast Ratings.[6]

Hal di atas bertolah belakang dengan yang terjadi di Indonesia. Di Indonesia sendiri Televisi merupakan sarana hiburan yang relatif lebih murah ketimbang Internet. Karna Telvisi tidak perlu membayar Bulanan untuk mengakses hiburan atau berita. Malah di Indonesia banyak menjamur Televisi – televisi nirkabel atau Telvisi berlangganan yang menggunakan satelit untuk memperoleh channel siaran sampai ke luar negeri dan ini mengunakan layanan berlangganan. Televisi merupakan media hiburan rakyat yang murah meriah jadi sangat sulit untuk menyuruh masyarakat meninggalkan Televisi walau hanya se detikpun. Bahkan mereka bisa menonton Televisi setiap hari tanpa henti, dari pagi sampai pagi lagi. Televisi adalah media utam masyarakat terutama masyarakat Indonesia untuk memperoleh segala informasi yang sedang berkembang, baik di dalam negeri ataupun di luar negeri. Akses internet menduduki peringkat ke-2 penggunaan di Indonesia. Hal ini bertolak jauh dari negara – negara maju lainnya, seperti Amerika Serikat yang berkembang dengan media Internet.

Gambaran visual objek yang diterima para pelajar Sekolah Menengah Atas dalam Sinetron Diam – Diam Suka episode ke-20, merupakan paplikasi dari bentuk pemikiran. Pengertian mereka tentang Trendsetter Sinetron Diam

[6] Suvei : Internet kalahkan TV, Jawa Pos, Minggu 4 Februari 2001, hlm 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

– Diam Suka sangat mempengaruhi kehidupan mereka sebagai pelajar yang di mana di dalam cerita sinetron itu adalah cerminan mereka di kehidupan nyata, seperti halnya peneliti mencoba memberikan atau menyajikan tayangan sinetron tersebut lalu para pelajar Sekolah Menegah Atas itu di suruh untuk menyaksikan dan memberikan komentar tentang Trendsetter yang di ciptakan dalam sinetron tersebut. Dari pengamatan yang telah peneliti lihat di dalam aktifitas yang di lakukan oleh para pelajar Sekolah Menegah Atas ini memang tidak jauh berbeda dengan cerita yang di sajikan dalam sinetron, bisa jadi mereka meniru semua adegan yang ada di dalam sinetron tersebut. Maka dari itu, berdasarkan pengalaman para pelajar Sekolah Menengah Atas tersebut menjadi hasil dari penelitian yang di lakukan oleh peneliti dan menghasilkan temuan data yang akurat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id