

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Karya

#### 1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Di Indonesia pada dasarnya sangat kental dengan cerita misteri, sampai saat ini pun di radio-radio tanah air ini masih banyak yang memproduksi cerita misteri. Maka saya sebagai penulis menggunakan cerita misteri untuk menampilkan *Penajaman konflik melalui karakter peran dalam penulisan sandiwara radio (Tangisan Malam)*. Penulis mempertajam konflik melalui Pak Tarno yang melihat keluarganya terancam dengan adanya sebuah kejahatan yang ada di rumah yang baru keluarga itu beli, karakter peran para pengisi suara sangat di tonjolkan di dalam sandiwara ini. Dan akhir-akhir ini perkembangan drama di Indonesia begitu pesat. Hal ini terlihat dari banyaknya pertunjukan drama di televisi, drama radio, dan drama pentas . Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Melihat drama, penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri. Drama adalah potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia.

Radio menyediakan dunia imajinasi tanpa batas dan membebaskan pendengar mengimajinasikan dunia visual dalam kepalanya. Di antara sekian banyak jenis program acara radio, sandiwara radio merupakan media yang memungkinkan pendengar membebaskan imajinasinya. Istilah drama radio menurut situs ensiklopedia, Wikipedia sama dengan sandiwara radio yaitu

sebuah bentuk penyampaian cerita yang berbasis audio dan disiarkan di radio. Tanpa kehadiran komponen visual, sandiwara radio sangat tergantung pada kekuatan dialog, musik dan efek suara. Sandiwara radio lebih dapat dinikmati secara fleksibel karena bisa didengarkan sambil melakukan aktifitas lain, sementara tayangan media cetak maupun audio visual tidaklah demikian. Sehingga acara yang disajikan radio dimungkinkan bisa didengar dari segmen apapun, baik umur, jenis kelamin maupun status sosial. Oleh karena itu sutradara sandiwara sangat dituntut kreasi dan kecermatannya sehingga sandiwara menjadi karya artistik yang tidak menjengkelkan.

W. Daniels ( 1977 : 71 ) mengemukakan bahwa di seluruh dunia pada umumnya dan di Indonesia khususnya, tidak ada suatu program radio yang lebih populer daripada sajian drama radio atau sandiwara. Hal ini mengingat, sandiwara radio merupakan program yang paling baik dan efisien untuk menggerakkan fantasi atau imjinasi pendengar. Juga karena dalam sandiwara radio ada lompatan-lompatan yang terdapat di dalamnya, atau karena dalam suatu dialog ada banyak hal yang tidak dikatakan terus terang sehingga membuat pendengar penasaran dan melengkapi sendiri melalui fantasi mereka. Alasan lain karena orang Indonesia sudah terbiasa mendengar drama, misalnya Ramayana dan Mahabarata yang terus menerus dipentaskan dalam wayang orang serta wayang kulit.

Permasalahan-permasalahan sandiwara, dapat dibangun melalui pertemuan dua tokoh atau sekelompok tokoh yang memerankan peran yang berbeda. Peristiwa di dalam sandiwara, merupakan salah satu unsurnya. Sulitlah dibayangkan sebuah karya fiksional disampaikan tanpa adanya peristiwa atau kejadian. Dalam memahami peristiwa di dalam sandiwara harus disadari sepenuhnya bahwa peristiwa tidaklah terjadi begitu saja, secara tiba-tiba atau serta merta. Setiap peristiwa yang terjadi selalu mempunyai

hubungan sebab akibat. Sesuatu peristiwa akan terjadi jika disebabkan oleh sesuatu hal atau hal yang menjadai alasan mengapa peristiwa itu terjadi. Disamping itu, setiap peristiwa yang berlaku akan menimbulkan akibat tertentu yang mungkin saja berupa munculnya peristiwa-peristiwa baru.

Di dalam kehidupan nyata sehari-hari, konflik biasanya gawat dan sulit. Konflik yang amat memuncak mungkin akan menyebabkan frustrasi orang yang mengalaminya. Tidak tertutup kemungkinan tokoh yang mengalami konflik yang dahsyat itu memilih jalan pintas atau segera mengakhiri konfliknya dan bisa jadi bunuh diri. Konflik tidak segera diakhiri, jika perlu konflik yang telah gawat dan sulit tetap terus di dramatisir. Tanpa konflik drama tidak bernilai apa-apa. Tapi di dalam teks-teks konflik dapat dinilai sebagai puncak dari perselisihan antara kepentingan pihak protagonis dan pihak antagonis. Kata lain untuk hal ini biasanya pula disebut dengan klimaks. Bila telah mencapai titik ini kegawatan dan pertentangan umumnya tidak diperhebat atau diperluas lagi tapi dipereda. Pengakhiran konflik dapat saja dengan memberi keberuntungan pada satu pihak tertentu yang jelas konflik mesti "*diselesaikan*" dengan cara yang "*biasa*" atau dengan cara lain yang "*tidak biasa*". Maka dari itu di harapkan generasi muda yang sekarang ini di tuntutan untuk membuat sandiwara radio yang berbobot dan bisa menggugah imajinasi pendengar.

Dalam pelaksanaan dialog pada sandiwara, biasanya para lawan bicara berada dalam ruang yang sama pada waktu yang sama pula. Sifat tersebut, bersama-sama berada dalam ruang yang sama pada waktu yang sama dinamakan "Latar" bagi sebuah dialog. Sebagai sebuah konsekuensi genre sastra, latar tersebut bersifat fiktif, sebagaimana pula para pelaku. Latar disini dapat berupa situasi sosial atau psikologis tertentu. Tingkatkan sosial dan tahapan emosional akan membentuk ragam bahasa tersendiri bagi para penggunanya. Di dalam sandiwara hal semacam ini berlaku dan amat

diperhitungkan. Dialog yang mengesankan disamping karena rekayasa bahasanya, juga karena dialog-dialog tersebut berhasil memberikan gambaran tentang watak dan dasar sifat manusia. Kepiawaian pengarang dalam menentukan kata, melakukan diksi, pada dialog-dialognya tokohnya sehingga dengan kerjanya tersebut tercerminlah siapa tokoh-tokoh dan dan bagaimana karakter-karakter manusia yang beraneka ragam lewat ujaran-ujaran mereka amatlah mengasyikan.

Dari latar belakang itulah, penulis membuat sandiwara radio yang bergenre horor dan memasukan konflik dan kekuatan karkter peran dalam penulisan sandiwara radio, agar sandiwara radio ini menjadi sandiwara yang menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, penulis ingin mengajukan Proposal Proyek Akhir dengan judul **“Penajaman Konflik Melalui Karakter Peran Dalam Penulisan Sandiwara Radio”**

### **1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Radio menyediakan dunia imajinasi tanpa batas dan membebaskan pendengar mengimajinasikan dunia visual dalam kepalanya. Karena melalui sandiwara radio ini, masyarakat dapat mengerti dan memahami karakter seseorang lewat penokohan artis disamping mengenal realita yang ada dan berkembang di masyarakat. Sehingga melalui sandiwara radio penulis, pendengar akan menerima pesan melalui lambang-lambang berupa dialog yang diucapkan artis, serta dari isi secara keseluruhan. Masyarakat Indonesia masih sangat percaya dengan cerita mistis/horor, banyak sekali acara horor di Televisi maupaun Radio. Untuk itu penulis tertarik membuat sandiwara radio yang bergenre mistery atau horor, yang di dalamnya mengandung konflik dan dialog yang akan memperkuat alur ceritanya.

Untuk alasan pemilihan judul, saya memilih judul “**TANGISAN MALAM**”. Dari pemilihan judul yang unik diharapkan bisa menarik pendengar untuk mengikuti sandiwara ini dan sebagai acara pilihan bagi pendengar. Disamping itu juga memberikan penasarannya pada pendengar dengan pemilihan kata yang mengandung emosi dan imajinasi.

### **1.1.3 Rumusan masalah**

Dengan permasalahan yang ada tersebut pada Latar Belakang Masalah maka penulis dapat merumuskan masalah “Bagaimana menyampaikan Pesan Sandiwara Radio (Tangisan Malam) yang konflik juga karakter peran sangat terlihat dalam setiap scene,”

### **1.1.4 Batasan masalah**

Untuk mengidentifikasi permasalahan dan menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan dalam penulisan Tugas Akhir maka penulis membatasi pembahasan mengenai “**Penyampaian Pesan Sandiwara Radio (Tangisan Malam)**” yang meliputi :

a. Segmen

Untuk kalangan remaja juga para orang tua.

b. Klasifikasi

Untuk pendidikan dan hiburan bagi masyarakat luas.

## **1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Akhir**

Tujuan penulis menulis karya ilmiah ini adalah untuk menyalurkan ide dan daya kreatifitas untuk membuat suatu sandiwara radio yang inovatif dan berkualitas yang diharapkan bisa menarik perhatian dan bermanfaat bagi

pendengar. Memberi suguhan yang menghibur pendengar dengan sandiwara misteri yang menegangkan dan penuh tanda-tanya.

Dalam segi mata kuliah sendiri, penulis juga ingin memngaplikasikan segala ilmu yang telah di berikan oleh Dosen pengajar mata kuliah di program studi yang penulis tempuh, sehingga dapat mengukur sejauh mana kemampuan penulis dalam mengaplikasikan materi pada mata kuliah yang penulis tempuh baik teori maupun praktek.

Menambah arsip karya radio yang berguna sebagai referensi pembelajaran di program studi Broadcasting, untuk masukan kurikulum selanjutnya.

### **1.3 Metode Pengumpulan Data**

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dapat digolongkan sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh dari responden. Sumber data diperoleh dari responden melalui wawancara langsung dengan konsumen/pendengar sandiwara radio di salah satu stasiun radio Nasional. Dalam penulisan proyek akhir ini penulis melakukan wawancara dengan penulis naskah sandiwara Ibu Indah Pudjiati S.sos di radio RRI Semarang.

b. Data Sekunder

Data sekunder meliputi data yang berasal dari stasiun radio, yang berupa profil sandiwara, serta sandiwara apa yang di ditampilkan di stasiun radio. Data ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai apa yang di angkat di dalam sandiwara yang ada di stasiun radio. Disini penulis

menggunakan profil sandiwara misteri Nini Engklek di radio RRI Semarang.

### **1.3.1 Alat Pengumpul Data**

Penulis menggunakan ide dengan memperhatikan setiap sandiwara radio yang ada di dalam siaran stasiun radio RRI Semarang, juga melakukan wawancara dengan penulis naskah sandiwara di stasiun RRI Semarang. Akhirnya penulis membuat rentetan pembutan dari sinopsis dan treatment yang terdiri dari beberapa scene yang di dalamnya terdapat dialog-dialog yang cukup banyak dan dapat membantu dalam proses produksi sandiwara radio. Bagi penulis memang tidak mudah membuat suatu karya sandiwara radio, karena dari suatu tema penulis harus selalu mengembangkan ide kreatif yang ada agar tercipta sandiwara radio yang unik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Cara pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara sebagai berikut :

- a. Observasi dengan melakukan pengamatan pada salah satu stasiun radio yang menampilkan tentang sandiwara.
- b. Wawancara dengan penulis naskah stasiun radio tersebut dan para pendengar acara sandiwara stasiun radio itu yang dilakukan secara langsung oleh Penulis untuk memperoleh data yang digunakan sebagai acuan dalam penyampaian pesan program acara radio sandiwara (Tangisan Malam)

### 1.3.2 Pemilihan Responden/Target Audien

Pemilihan responden dengan melakukan wawancara secara langsung kepada penulis naskah stasiun radio nasional, dan para konsumen/pendengar sandiwara tersebut. Yang dilakukan oleh Penulis untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penyusunan karya ilmiah ini, sebagai acuan program sandiwara radio (Tangisan Malam) .

Adapun pemetaan target audien untuk konsumen adalah sebagai berikut :

a. Geografis

Menjelaskan target audience berdasar pada aspek geografinya, wilayah, ukuran daerah, ukuran kota, kepadatan penduduk, dsb. Untuk wilayah pendengar sendiri sampai wilayah Jawa Tengah saja.

b. Demografis

Menjelaskan target audience berdasar pada aspek demografinya; umur (18-50 tahun), jenis kelamin (wanita/laki-laki), pendapatan (semua kalangan), siklus kehidupan, pekerjaan (pelajar, mahasiswa, dan pekerja), agama, kebangsaan, kelas social dan ras.

c. Psikografis

Menjelaskan target audience berdasar pada aspek psikografis yang berdasar pada aspek; nilai yang dianut, pola berpikir (masih percaya misteri) dan ciri kepribadian.