

**ANALISIS DRAMATURGI BANYOLAN KARTOLO
EPISODE SETORAN DI JTVSURABAYA**

Mega Pandan Wangi

Mahasiswa Program Studi S-I Televisi dan Film, FSRD
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta 57127

Basnendar H. P.

Dosen Program Studi S-I Desain Komunikasi Visual, FSRD
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta 57127
E-mail: basnendar@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

This study is based on the curiosity of the author regarding of aspects of the characterizations contained in the program JTV Surabaya named *Banyolan Kartolo (Kartolo Jokes)*, especially the episode 273 with the title "Setoran". The study focused on the art of dramaturgy and the division of roles on the player. This study uses a qualitative research especially the fenomenology approach. With this approach disclosed to any phenomenon that occurs in the production of *Kartolo Jokes*. Data were analyzed using an interactive model, namely data reduction, data presentation, and then draw conclusions. The results of this study indicate that the elements that exist in *Ludruk* characterization *Kartolo Jokes*. In the jokes only use three types of roles which the protagonist, antagonist and extras. Supporting element is the script, directors, steering studio, production assistants, camera person, lights man, sound engineers, and artistic director.

Keywords: *Ludruk, Banyolan Kartolo, JTV Surabaya, and Dramaturgy*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah wilayah yang memiliki beragam budaya dan kesenian tradisi. Dari ujung barat hingga ujung timur tiap propinsi memiliki kekhasan budaya masing-masing. Dari makanan tradisional, rumah adat, pakaian adat hingga kesenian tradisi. Salah satu kesenian yang ada di Indonesia adalah kesenian Ludruk yang ada di Jawa Timur. Awalnya Ludruk hanya bisa dinikmati secara langsung atau dari panggung ke panggung. Namun setelah munculnya

televisi, sekarang Ludruk bisa dinikmati pula melalui televisi baik nasional maupun lokal.

Televisi merupakan media elektronik audio visual yang keberadaannya telah menggeser radio. Dahulu radio merupakan media audio yang selalu menjadi teman sehari-hari. Setelah muncul keberadaan televisi, peranan radio mulai berkurang. Televisi dianggap lebih menarik perhatian. Televisi merupakan media audio visual yang dapat memberikan tontonan yang lebih menarik bagi masyarakat. Selain itu televisi

merupakan media yang efektif karena memiliki jangkauan yang luas untuk menyebarkan informasi.

Pada saat ini perkembangan industri televisi semakin pesat dengan kemunculan beberapa stasiun televisi nasional maupun lokal yang menghibur pemirsa dengan program hampir 24 jam setiap harinya. Pada umumnya siaran televisi menyajikan tayangan yang bersifat informatif, edukatif dan hiburan. Tidak mengherankan jika televisi menjadi barang wajib yang harus ada di dalam setiap rumah. Selain mendapatkan hiburan secara gratis, televisi juga memberikan banyak informasi yang tersebar diseluruh dunia hanya dengan duduk ditempat. Selain itu program televisi sendiri terbagi menjadi beberapa macam. Salah satunya adalah program hiburan yang disajikan dalam beberapa format program. PT Jawa Pos Media Televisi atau yang sering dikenal dengan JTV merupakan salah satu televisi lokal Jawa Timur yang menyajikan siaran televisi. Sejak berdirinya pada tahun 2001, JTV mencoba menyajikan program-program yang menarik bagi masyarakat Jawa Timur dan sekitarnya, seperti musik, *news*, *variety show*, *culture*, komedi atau lawak dan lain sebagainya. Dalam hal ini program yang dikaji adalah program hiburan lawak yang berbasis budaya. *Banyolan Kartolo* merupakan salah satu program hiburan seni budaya yang disajikan di JTV untuk masyarakat Surabaya dan sekitarnya. Awalnya program ini berjudul *Ludruk Banyolan Kartolo* namun setelah

mengalami beberapa perubahan dengan format baru namanya diganti dengan *Banyolan Kartolo*.

Pada dasarnya *banyolan* berarti lawakan atau lelucon (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001:106). Ludruk dapat diartikan sebagai kesenian rakyat Jawa Timur yang berbentuk sandiwara yang dipertontonkan dengan menari dan menyanyi (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001:686). Kesenian tersebut dapat memberikan hiburan pada masyarakat. Berawal dari kesenian rakyat keliling yang kemudian disajikan dari panggung ke panggung serta dapat menjadi tontonan dalam berbagai acara pada masanya. Dalam perkembangannya Ludruk mengalami metamorfosis yang bisa memberikan hiburan pada masyarakat umum.

Ludruk adalah kesenian khas Jawa Timur, khususnya Surabaya dan sekitarnya. Kesenian ini termasuk folklor setengah lisan artinya mengandung sifat kelisanan atau setengah kelisanan (bersifat lisan), juga diekspresikan dalam bentuk gerak di atas panggung, juga dengan kata lain Ludruk adalah teater (sandiwara) rakyat yang mengandung unsur gerak, tari, nyanyi (kidungan), musik, dekor, cerita, dan lain-lain. (Sri Suandewi dalam Henri Supriyanto, 1992:ix)

Sebagai pembukaan Ludruk diawali dengan *Ngremo* (tarian pembuka dalam Ludruk) yang kemudian dilanjutkan dengan *Ngidung* (nyanyian atau lagu atau puisi yang

dinyanyikan dengan irama Jawa). Setelah pembukaan tersebut selesai maka dilanjutkan dengan cerita dari Ludruk itu sendiri dan lawakan dimasukan dalam salah satu babak di bagian cerita dalam ludruk.

Banyolan Kartolo ditayangkan setiap hari Minggu mulai pukul 20.30 sampai 21.30 WIB dengan durasi 60 menit. Pemeran utama pada *Banyolan Kartolo* ini ada 4 orang yaitu Kartolo, Kastini yang merupakan istri sendiri dari Kartolo, Wito dimana berperan lebih banyak dalam pembuatan naskah, dan Sapari. Selama hampir 6 tahun, program Ludruk *Banyolan Kartolo* ini sudah memberikan hiburan bagi masyarakat Jawa Timur dan sekitarnya. Hingga penelitian ini dilakukan, *Banyolan Kartolo* sudah menayangkan 290 episode dengan cerita lakon yang berbedabeda. Untuk cerita umum biasanya mengambil dari isu-isu yang ada pada masyarakat atau kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa Timur. Bahkan cerita yang diangkat terkadang juga mengangkat tema tentang cerita rakyat atau bahkan cerita perjuangan.

Salah satu cerita atau lakon yang diangkat dalam penelitian ini pada episode 273 berjudul *Setoran*, dimana tema tersebut menceritakan tentang sebuah kesalahpahaman antara tukang becak dan majikannya serta antarpemiliknya. Yang menjadi alasan pemilihan episode *Setoran* adalah dalam episode ini pertamakali menggunakan *audience* anak sekolah, dan episode *Setoran* mendapat peringkat

pertama dibandingkan dengan program lain dengan format yang sama. Dalam hal ini, penelitian difokuskan pada segi dramaturgi atau penokohan dan pembagian karakter pada pemain serta unsur-unsur yang mendukung tayangan tersebut.

Dramaturgi adalah ajaran yang mempelajari tentang masalah hukum dan konvensi drama. Drama sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi dan sebagainya, maka drama memiliki arti perbuatan atau tindakan. Drama merupakan sebuah tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak (RMA. Harymawan, 1988:1-2). Untuk mewujudkan sebuah karya dramaturgi diperlukan sebuah formula yaitu menghayalkan, menuliskan, memainkan dan menyaksikan. Selain itu dalam dramaturgi juga dipengaruhi beberapa unsur yang mendukung yaitu naskah, artis-artis, *stage*, peralatan, dan penonton. Dalam dramaturgi ada beberapa jenis karakter tokoh yang dibawakan yaitu *protagnis*, *antagonis*, *deutragonis*, *foil*, *tritagonis*, *confidant*, *raisonneur*, dan *utility/figuran* (Yoyo Durchman dan Willy Sembung, 1986:26). Jenis tersebut merupakan sebuah acuan untuk menjelaskan tentang karakter tokoh yang dibawakan pada *Banyolan Kartolo*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana karakter tokoh yang ada dalam *Banyolan Kartolo* episode *Setoran*? Bagaimana peran dari unsur-unsur produksi yang mendukung tayangan tersebut pada

episode *Setoran*?

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologis. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Totok Sumaryanto, 2007:75). Pendekatan fenomenologis mengarahkan bahwa apa yang dicari dalam penelitian dan bagaimana melakukan kegiatan serta menafsirkan beragam informasi yang telah digali dan dicatat yang semuanya bergantung pada perspektif teoritis yang disunahkan (HB. Sutopo, 2006:27). Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan dan memahami tentang seni penokohan dan pembagian karakter tokoh serta unsur-unsur yang mendukung dalam produksi *Banyolan Kartolo* di JTV. Objek dalam penelitian ini adalah *Banyolan Kartolo* episode 273 dengan judul *Setoran*. Fokus dari penelitian ini adalah tentang peran masing-masing tokoh serta kapasitasnya dalam episode 273 dan karakter tokohnya. Sumber data primer penelitian video *Banyolan Kartolo* episode 273. Data dikumpulkan dengan metode wawancara, dokumentasi, dan observasi. Penelitian ini menggunakan instrumen wawancara, riset dokumentasi dan observasi bahkan melalui pengamatan langsung dalam proses produksinya sehingga dapat diperoleh data yang akurat. Pada penelitian ini juga menggunakan analisis data

dengan model Interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Hubberman. Dalam proses analisis data ini terdapat tiga komponen yaitu: reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (H.B. Sutopo, 2006:113). Ketiga data tersebut merupakan sebuah bentuk interaksi pada pengumpulan data sebagai proses siklus.

PEMBAHASAN

Karakter Peran dan Pembagiannya dalam *Banyolan Kartolo* JTV

Banyolan Kartolo yang mulai diproduksi pada 24 Maret 2009 merupakan perubahan format dari *Ludruk Banyolan Kartolo*. Untuk episode awalnya berjudul *Nglompoe* dimana disini produksinya mulai menggunakan *setting* yang sederhana dalam artian *background* yang digunakan tidak dengan set artistik yang disesuaikan dengan tema, namun sudah menggunakan *screen/layar* sebagai penggantinya. Yang dibahas dalam episode ini adalah tentang pembagian peran pada masing-masing pemain dan karakter yang dibawakan.

Dalam episode 273 dengan judul *Setoran* ini tokoh utama yang berperan ada 4 orang dan dibantu dengan 2 bintang tamu. Episode *Setoran* menceritakan tentang kesalahpahaman antara tukang becak dan pemiliknya dimana yang berstatus menjadi majikan dari tukang becak tersebut ada dua orang. Cerita bermula ketika Sapari (pemilik lama) menjual becak-becaknya kepada Kastini (pemilik baru) yang merupakan

seorang janda kaya dengan usahanya sebagai majikan. Namun dalam perjalanan penarikan penumpang dua tukang becak Kartolo dan Wito masih dimintai setoran oleh Sapari, padahal sebenarnya setoran tersebut harusnya diserahkan kepada Kastini melalui Topan pembantunya. Beberapa kali Sapari meminta setoran kepada Kartolo dan Wito namun mereka masih belum tahu kalau majikan atau pemilik becak mereka sudah berpindah tangan. Setelah diselidiki oleh Kastini dan Topan ternyata Kastini merasa bahwa ada dua becak yang hilang, dan becak yang hilang tersebut adalah yang biasa dikemudikan oleh Kartolo dan Wito. Semua rahasia terbongkar ketika Kastini menemukan becak yang hilang, dan ternyata pelakunya adalah Sapari. Alasan Sapari mengambil dua becak lagi adalah karena dia ingin mencalonkan diri menjadi kepala desa akhirnya masalah terselesaikan dengan dikembalikannya becak tersebut kepada Kastini.

Naskah atau skenario dalam *Banyolan Kartolo* ini lebih banyak dibuat oleh Wito dengan pertimbangan dari Cak Kartolo. Pembagian peran dalam *Banyolan Kartolo* ini biasanya dibagi menurut cerita yang dibawakan. Pemeranan/seni peran sendiri adalah seni mewujudkan peran drama ke dalam kenyataan teater (Hasil Lokakarya Seni Penyusunan Kriteria Ketrampilan Seni, 1976:3). Dalam penggarapan naskah *Banyolan Kartolo*, Wito dan Kartolo banyak mengambil cerita fiktif dan tidak semuanya mengambil

dari isyung ada terkadang juga menyesuaikan hari besar nasional. Penggarapan naskah yang seperti itu dikarenakan agar jalan ceritanya episodenya tidak monoton. Meskipun yang diangkat lebih banyak cerita fiktif namun pembuatan naskahnya pun tidak semudah yang dibayangkan. Untuk menciptakan sebuah skenario cerita perlu diperhatikan beberapa hal yaitu sasaran, jenis, tema, intisari/*premise* (pesan dalam cerita), ide, alur/*plot*, grafik, dan *setting* (Pak Wito, 2009) cerita (Elizabeth Lutters, 2004: 31-56).



(Sumber: *Banyolan Kartolo* episode *Setoran*)

Karakter yang dimainkan dalam tiap episode *Banyolan Kartolo* tidak sepenuhnya dimainkan sesuai karekturnya namun juga terkadang mengikuti alur cerita. Ketika cerita ingin dibawa dan dibuat santai maka tiap pemeran harus bisa membawakan ceritanya dengan lelucon-lelucon yang membuat penontonnya terhibur. Tiap pemain utama dalam *Banyolan Kartolo* diharuskan untuk dapat menguasai watak-watak yang ada

karena dalam pembagian perannya tidak selalu mendapatkan yang sama. Pembagian peran dalam *Banyolan Kartolo* untuk dalam tiap episodenya para pemain tidak selalu mendapat peran dengan watak yang sama, dengan kata lain perannya selalu bergantian. Dalam cerita *Setoran*, masing-masing pemain baik pemeran utama dan figuran mempunyai karakter masing-masing. Berikut pembagian karakter pemain dalam episode 273 dengan judul *Setoran*.

I. Tokoh Utama

a. Kartolo

Kartolo (Cak Kartolo) merupakan salah satu pemeran utama dalam *Banyolan Kartolo* ini. Dalam judul *Setoran* ini Cak Kartolo berperan sebagai tukang becak bersama seorang temannya. Kartolo biasanya berperan sebagai orang yang pintar dan biasanya *seneng ngakali* tokoh lain. Dalam setiap cerita Kartolo lebih banyak berperan yang berpasangan dengan istrinya Kastini karena tuntutan naskah yang ada sehingga tidak hanya di rumah saja bahkan di atas panggungpun juga harus berperan sebagai pasangan dengan istrinya (Cak Kartolo, 2009). Namun disini perannya berbeda, Kartolo berperan sebagai tukang becak yang selalu menjadi *tameng* oleh kawan-kawannya.

Kostum yang digunakan oleh Kartolo sederhana yaitu dengan topi baret coklat, kaos, celana jeans pendek dengan sepatu putih serta handuk yang diikat pada leher.



Gambar 2. Cak Kartolo
(Sumber: JTV, 2009)

Dengan kostum tersebut Kartolo mencoba untuk menunjukkan karakter yang menyerupai tukang becak. Untuk tata riasnya hanya dipoles dengan sedikit bedak agar tidak terlihat pucat dan kusam ketika di depan kamera. Disini diceritakan bahwa Kartolo selalu dimintai uang setoran oleh majikannya dimana yang sebenarnya majikannya telah berganti orang. Namun Kartolo masih menyerahkan setorannya pada majikan lama yang diperankan oleh Sapari. Dalam cerita *Setoran* ini Kartolo mempunyai watak yang sabar dan selalu menepati waktu untuk membayar setorannya dan tidak pernah terlambat bayar uang setoran. Dalam episode ini peran Kartolo termasuk dalam jenis protagonis dimana perannya termasuk dalam peran baik yang selalu membantu temannya. Meskipun karena kebaikan yang diberikan Kartolo pada kawannya yang bernama Wito, Kartolo selalu menjadi sasaran Wito untuk berbohong pada Sapari majikannya. Namun disini digambarkan Kartolo tidak pernah mau untuk membalas perlakuan Wito

terhadapnya, bahkan ia selalu mencoba untuk menghadapi masalah dengan sabar.

b. Wito

Dalam cerita ini Wito mempunyai peran yang sama seperti Kartolo yaitu sebagai tukang becak. Setiap episode mulai dari *Ludruk Banyolan Kartolo* maupun *Banyolan Kartolo*, Wito lebih banyak bermain dalam peran antagonis atau lebih banyak memainkan karakter jahat. Dalam setiap pemunculan karakter, Wito selalu mencoba untuk memahami karakter yang diperankannya baik protagonis maupun antagonis namun dalam *Ludruk Banyolan Kartolo* dan *Banyolan Kartolo*, Wito sering memerankan jenis peran antagonis sehingga dalam setiap episode dia lebih banyak mendapat peran antagonis yang selalu memunculkan konflik (Wito, 2009). Pada episode *Setoran* ini Wito tidak berkarakter jahat namun berkarakter baik hanya saja mempunyai sifat yang licik dan suka berbohong.



(Sumber : JTV, 2009)

Untuk memunculkan karakter sebagai tukang becak kostum yang dipakai Wito adalah kaos berkerah bermotif dengan warna yang cerah, celana pendek hitam serta topi sebagai propertinya. Sepatu yang dikenakan sebenarnya tidak cocok dengan karakternya karena sepatu yang dikenakan adalah vantofel hitam. Untuk tata rias wajah hanya dipoles dengan bedak agar tidak pucat ketika kamera meng-*close up* saat memainkan perannya.

Pada episode *Setoran* ini diceritakan bahwa Wito adalah tukang becak yang sering tidak membayar setoran pada majikannya. Dengan berbagai alasan yang ada Wito selalu berusaha untuk menghindari dari majikannya agar diizinkan untuk tidak membayar setoran. Bahkan juga menjadikan Kartolo temannya untuk membuat alasan pula. Dengan sifat licik yang Wito miliki ia selalu bisa beralasan dan menghindari dari tagihan setoran becaknya.

c. Sapari



Gambar 4. Sapari
(Sumber: JTV, 2009)

Dalam setiap peran yang dimainkan oleh Sapari, watak dan jenis peran yang

dibawakan selalu berubah-ubah. Terkadang Sapari menjadi tokoh yang bijak namun terkadang juga memainkan peran jahat atau sebagai pemuncil masalah. Dalam cerita *Setoran* ini Sapari berperan sebagai majikan yang memiliki pangkalan becak. Awalnya Sapari adalah majikan dari Kartolo dan Wito yang selalu meminta tagihan setoran pada Wito dan Kartolo. Dalam episode ini peran dari Sapari termasuk dalam jenis antagonismeskipun dalam *Banyolan Kartolo* ini peran tersebut masih dibuat lucu. Alasan peran Sapari termasuk dalam jenis antagonis adalah karena dalam episode *Setoran* ini Sapari dianggap sebagai sumber masalah atau orang yang membawa masalah dalam cerita tersebut. Meskipun tiap episode Sapari lebih banyak berperan jahat ataupun nakal namun ia selalu menjadi korban karena akibat dari kenalannya sendiri.

Kostum yang dikenakan menambah kuat karakter yang dimainkan sebagai majikan. Dalam cerita ini pakaian yang dikenakan oleh Sapari adalah baju batik lengan pendek, celana panjang hitam, memakai peci hitam bermotif dan sepatu hitam. Tata rias atau riasannya dipoles sedikit dengan bedak untuk menghilangkan kepuatan pada wajah dan tampak bersih ketika di depan kamera. Masalah muncul berawal dari Sapari yang selalu meminta setoran kepada Kartolo dan Wito, dimana yang sebenarnya Sapari sudah bukan majikan dari Kartolo dan Wito. Akhirnya masalah

terselesaikan ketika semua tokoh bertemu dan alasan Sapari mengambil dua becak yang telah dijual kepada Kastini adalah karena Sapari ingin mencalonkan diri sebagai kepala desa. Namun karena kenakalan dan kelicikannya itu Sapari menerima akibatnya yaitu tidak bisa mencalonkan diri dan harus mengembalikan becak milik Kastini yang hilang serta membayarkan uang setoran kepada Kastini.

d. Kastini

Banyak peran yang diperankan oleh Kastini yang selalu menjadi pasangan dari Kartolo. Namun tidak sedikit juga dimana Kastini berperan sendiri atau memainkan karakter orang lain. Dalam cerita *Setoran* ini Kastini adalah seorang janda kaya yang menjadi juragan becak peninggalan dari suaminya. Dalam *Banyolan Kartolo* episode *Setoran* ini peran Kastini termasuk dalam jenis protagonis karena dalam episode *Setoran* ini Kastini merupakan salah satu orang yang menerima akibat atau menjadi terlibat dalam masalah atas ulah Sapari.



Gambar 5. Kastini
(Sumber : JTV, 2009)

Kostum yang dikenakan Kastini untuk memperkuat perannya adalah baju warna coklat lengan panjang dengan celana panjang hitam dan sandal dengan hak tinggi (*highheels*). Tata rias wajahnya dibuat *soft* atau sederhana dengan polesan yang tipis namun tetap tampak menarik. Bermula dari Kastini yang kehilangan dua becaknya. Masalah tersebut mulai muncul ketika Kastini menghitung jumlah becaknya sebelum meminta setoran pada masing-masing penarik. Kastini merasa ada dua becak yang hilang dan tidak ada di pangkalan. Kastini pun bertanya kepada pembantunya yaitu Topan, apakah memang ada dua becak yang belum masuk ke pangkalan. Akhirnya pencarian becaknya dibantu oleh Topan sebagai pembantunya.

2. Pemeran Pembantu

a. Topan

Topan berperan sebagai pembantu dari Kastini yang berusaha membantu Kastini untuk menyelesaikan masalah yang dialaminya. Topan yang bekerja pada Kastini mencoba untuk membantu dengan cara mencari dua tukang becak yang menghilang dari pangkalannya. Dua orang yang belum tertulis tersebut adalah Kartolo dan Wito, yang juga terlibat dalam masalah yang dibuat oleh Sapari. Setoran dari hasil mereka bekerja seharusnya diserahkan pada Kastini sebagai majikannya. Kostum yang dikenakan Topan adalah baju putih dengan

celana hitam dan memakai *kupluk* sebagai penutup kepalanya. Kostum yang dikenakan Topan sudah bisa menunjukkan karakternya sebagai seorang pembantu dalam *Banyolan Kartolo* episode *Setoran*.



Gambar 6. Topan
(Sumber: JTV, 2009)

b. Rherhe

Selain Topan yang menjadi figuran atau pemeran pembantu bernama Rherhe dimana ia berperan sebagai anak kuliah yang sedang mencari bapaknya di rumah majikannya. Yang menjadi ayah Rherhe adalah Topan yang bekerja di rumah Kastini sebagai majikannya. Untuk memunculkan karakternya sebagai anak kuliah kostum yang digunakan Rherhe adalah baju berkerah lengan pendek dengan celana panjang hitam serta tas samping yang digunakan untuk properti. Tata riasannya pun tidak terlalu mencolok. Dengan tata rias yang sederhana atau *soft* dan natural namun tetap terlihat *fresh* dan bisa menggambarkan sebagai anak remaja yang sedang kuliah. Sebelum bertemu dengan bapaknya dalam pencarian Rherhe bertemu dengan dua tukang becak yaitu

Kartolo dan Wito. Disini Rherhe juga berperan sebagai penumpang yang ingin menyewa becak tersebut. Namun ketika akhirnya Rherhe tidak jadi menyewa dan hanya menanyakan harga serta alamat karena dia terburu-buru ingin menemui ayahnya. Akhirnya Rherhe pamit pada Kartolo dan Wito untuk menemui ayahnya dirumah majikannya yang sedang bekerja.



Gambar 7. Rherhe
(Sumber: JTV, 2009)

3. Pendukung *Banyolan Kartolo*

a. *Pengrawit*

Pengrawit (penabuh gamelan) mempunyai peran penting dalam produksi ini yaitu bertugas mengiringi produksi untuk mengawali dan mengakhiri cerita yang akan dibawakan. Selain bertugas untuk membuka dan menutup acara *pengrawit* ini juga bertugas untuk mengiringi salah satu lakon ketika sedang *ngidung* atau ketika lakon ingin membawakan sebuah lagu. Tugas lain dari *pengrawit* ini adalah memberikan *cletukan-cletukan* untuk membantu lakon dalam berperan, misalnya ketika salah seorang lakon

ingin bertanya sesuatu atau meminta pendapat maka *pengrawit* ini dapat menjawab atau memberikan solusi, bahkan terkadang *pengrawit* juga bisa ikut berperan dalam cerita tersebut.



Gambar 8. *Pengrawit*
(Sumber: JTV, 2009)

Iringan dari gamelan oleh para *pengrawit* ini juga bisa menentukan bagaimana suasana hati yang sedang dibawakan oleh para lakon, misalnya ketika lakon sedang menyendiri dan sedih maka secara spontanitas para *pengrawit* ini akan membawakan *gending* (iringan musik gamelan) atau iringan yang sesuai dengan suasana yang sedang terjadi. Atau ketika suasana cerita dari lakon sedang senang atau ingin bercanda iringan yang dibawakan juga harus sesuai dengan ceritanya bisanya dengan iringan yang sedikit rampak.

b. *Pemirsa (Audience)*

Peran *pemirsa* dalam tiap episode dan setiap produksinya sangat dibutuhkan bahkan sangat membantu dalam penayangannya dan produksinya. Setiap tayangan hiburan

lawak atau sebuah situasi komedi akan terlihat lucu dan menarik ketika ada penonton/pemirsa bisa dibuat tertawa oleh ceritanya. Meskipun mempunyai peran yang tentatif dalam tiap episodenya pemirsa studio sangat membantu dalam meramaikan suasana. Selain memberikan tepuk tangan (*applause*) pada pembukaan maupun penutupan tiap segmen atau babak, pemirsa studio juga bertugas memberi respon ketika lakon bertanya pada mereka atau ketika lakon meminta salah seorang pemirsa untuk ikut naik ke atas panggung menemani lakon. Ketika lakon bertanya pemirsa, datang dari mana? maka mereka juga harus menjawabnya. Suara tawa dari pemirsa studio juga sangat menentukan lucu atau tidaknya cerita tersebut dan berfungsi untuk memancing tawa bagi pemirsa di rumah. Pemirsa studio terkadang memberikan kata-kata spontanitas yang terlontar. Terkadang *celetukan-celetukan* yang terlontar dari pemirsa studio bisa menjadi bahan cerita untuk pemain.



Gambar 9. Pemirsa di studio
(Sumber : JTV Surabaya, 2009)

Format *Banyolan Kartolo* awalnya tim produksi mempunyai gagasan untuk mengundang pemirsa dari berbagai instansi. Biasanya yang diundang dari instansi pemerintahan dan dari kalangan mahasiswa. Namun dalam episode *Setoran* ini merupakan awal *Banyolan Kartolo* yang mencoba untuk mengajak dari kalangan siswa-siswi sekolah menengah atas untuk ikut berpartisipasi sebagai pemirsa studio. Ajakan untuk berpartisipasi sebagai pemirsa dari kalangan anak sekolah tersebut mempunyai maksud agar para siswa bisa tetap menjaga dan ikut melestarikan kebudayaan tradisional salah satunya adalah Ludruk.

Apa yang telah dijelaskan di atas adalah merupakan penjelasan dari karakter tokoh yang ada pada *Banyolan Kartolo* dan beberapa hal yang mendukungnya. Dalam setiap proses produksi program diperlukan sebuah tim yang bekerja dan menghasilkan sebuah karya yang dimaksud. Jika tanpa unsur produksi baik yang utama maupun unsur tambahan maka tidak akan terwujud sebuah program yang dimaksudkan..

Unsur-Unsur Pendukung *Banyolan Kartolo* JTV

Selain dari beberapa peran di atas, untuk dapat menghasilkan program yang baik juga didasari oleh unsur-unsur pendukungnya. Unsur pendukung tersebut merupakan unsur pendukung produksi. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian dari tim produksi sebuah program dan bagian dari

cerita yang dibawakan. Untuk dapat menghasilkan sebuah program para kru atau tim produksi yang menjalankan sebuah produksi harus dapat bekerja sama dalam menjalankan tugasnya masing-masing. Jika semua kru dapat bekerja sama dan saling membantu satu sama lain maka proses produksi dapat berjalan lancar dari awal hingga akhir produksi.

1. Skenario/Naskah

Merupakan sebuah cerita yang dituangkan dalam bentuk naskah melalui kata-kata yang sederhana, menarik, sehingga ide yang ada bisa tersampaikan. Dalam *Banyolan Kartolo*, naskah atau skenario yang dibuat berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari yang ada dalam masyarakat. Untuk naskah dalam *Banyolan Kartolo* tidak ditulis dengan format naskah lengkap dengan dialog-dialog yang dibawakan, namun bentuk naskahnya adalah hanya berupa sinopsis per babak yang kemudian dikembangkan oleh para pemain dengan kata lain pemain lebih banyak improvisasi dalam dialognya.

2. Program Director (PD)/Pengaruh Acara

Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab terhadap berhasil atau tidaknya sebuah produksi. Seperti halnya dalam produksi *Bayolan Kartolo* episode *Setoran* sutradara mempunyai peran yang sangat penting, sutradara menjadi eksekutor dalam produksi tersebut. Nama lain dari sutradara adalah Pengarah Acara (PA). Panduan yang digunakan sebagai acuan

pengambilan gambar adalah sebuah skenario atau *script* yang ada kemudian diwujudkan dalam bentuk audio visual yang selanjutnya dibantu oleh seluruh tim produksi yang bekerja. Totalitas seluruh gambar yang ditampilkan pada *Banyolan Kartolo* yang ditampilkan dalam monitor merupakan hasil pengarah dari PA dengan kata lain PA merupakan eksekutor dalam produksi tersebut. Selain mengarahkan kru saat produksi PA juga harus mampu untuk mengetahui dan menguasai masalah teknis yang ada dalam studio (Yogi Rahmawan, 2007).

3. Floor Director (FD) atau Pengarah Studio

Pengaruh Studio mempunyai tugas mengarahkan semua orang yang ikut berpartisipasi dalam proses produksi. Selain memberi aba-aba pada kru yang bertugas saat produksi juga bertugas mengarahkan pemeran (*talent*) atau pemeran yang memainkan *lakon* dalam cerita yang dibawakan. PD memberikan kata '*action*' atau '*cut*' di dalam studio saat proses produksi berlangsung. Dalam produksi program seperti *Banyolan Kartolo*, FD menjadi eksekutor lapangan yang bertugas menyampaikan pesan dari pengarah acara kepada semua kru dan pemeran. Dalam *Banyolan Kartolo*, FD juga bertugas memberi aba-aba keluar masuknya pemeran dan siapa saja yang bermain peran dalam setiap segmen ataupun tiap babak.

4. Asisten Produksi

Tugas dari Asisten Produksi (AP) adalah menyiapkan apa saja yang dibutuhkan saat produksi berlangsung, misalnya membagikan *rundown* yang berlaku untuk produksi kepada semua kru yang bertugas. Selain itu juga membagikan *script/naskah* cerita yang akan dibawakan saat produksi berlangsung. AP juga mempunyai tugas menyiagakan pemeran di belakang panggung yang akan berperan sebelum memasuki panggung. Selain itu mempersiapkan *titling* yang digunakan saat produksi berlangsung.

Dalam produksi *Banyolan Kartolo*, AP dibagi menjadi dua jabatan yaitu sebagai AP dan AD (*Assistant Director*). AD bertugas mencatat *timecode* saat produksi berlangsung. *Timecode* yang dicatat oleh AD saat produksi merupakan acuan dalam proses *editing* dengan kata lain mempermudah penyunting dalam meng-*edit* materi program.

5. Penata Kamera (*Cameraman*)

Operator kamera bertugas mengambil gambar sesuai dengan kehendak sutradara/pengarah acara. Gambar yang diambil oleh kamerawan atau sudut pandang (*angle*) yang diambil selalu mendapat panduan dari AP yang diberikan aba-aba melalui *intercom*. *Angle* gambar yang diambil oleh kamerawan sangat menentukan dalam hasil tanyangannya. Setiap *frame* yang diambil merupakan ekspresi dari pemeran dalam menunjukkan suasana hati pemeran.

6. Penata Audio (*Audioman*)

Hasil tayangan yang bagus juga dipengaruhi oleh unsur suara yang didengar oleh penonton/pemirsa di rumah. *Audioman* memiliki tanggung jawab untuk mengontrol keperluan pemeran baik dari musik dan efek suara, teknis audio dan secara fisik melakukan peletakan kabel dan *microphone* untuk produksi studio (Yogi Rahmawan, 2007). Selain itu *audioman* juga mempunyai tugas untuk *controlling* jalur audio dari studio apakah sudah dapat diterima oleh *mixer* audio yang selanjutnya menentukan keluar atau tidaknya audio pada monitor televisi.

7. Penata Cahaya (*Lighting Operator*)

Gelap atau terangnya dalam sebuah produksi ditentukan oleh banyak atau sedikitnya lampu yang menyala. *Lighting* juga bisa menentukan suasana hati para pemeran, atau ketika peran yang dimainkan adalah cerita horor biasanya permainan lampu dijalankan. Dalam *Banyolan Kartolo* episode *Setoran* dalam tiap babak lampu dinyalakan normal sesuai kebutuhan untuk produksi. Penata cahaya juga mendapat pengarahan langsung dari pengarah acara, misalnya ketika dari layar monitor gambar yang diambil terlihat gelap atau kurang terang maka pengarah acara akan meminta penata cahaya untuk menambah intensitas cahayanya.

8. Setting Panggung / Artistik

Set panggung atau artistik dalam program *Banyolan Kartolo* disesuaikan dengan alur cerita yang dibawakan dan sesuai kebutuhan. Biasanya set artistik menyesuaikan tempat dimana cerita tersebut akan dibawakan, seperti dalam *Banyolan Kartolo* episode *Setoran* dalam tiga babak, set yang dibutuhkan adalah pangkalan becak dan ruang tamu.

Deskripsi di atas adalah penjelasan dari beberapa unsur produksi dalam *Banyolan Kartolo* episode *Setoran*. Dengan adanya tim produksi dan dibantu dengan naskah maka sebuah produksi atau karya program dapat terwujud khususnya dalam *Banyolan Kartolo* episode 273 dengan judul *Setoran*.

SIMPULAN

Banyolan Kartolo adalah sebuah program hiburan lawak yang mengusung tema budaya. Setiap cerita yang dibawakan dalam baik *Ludruk Banyolan Kartolo* maupun *Banyolan Kartolo* ini selalu berubah-ubah. Bahkan untuk pemain yang memerankan tokohnya pun juga berganti-ganti. Mereka harus bisa menguasai semua watak yang ada dalam *Ludruk*. Dari segi dramaturgi tinjauan yang dibahas adalah dari segi pemeranan dan pembagiannya dalam episode *Setoran*. Dalam seni dramaturgi ada beberapa pembagian jenis peran, namun jenis peran tersebut tidak semuanya digunakan dalam *Banyolan Kartolo*. Dalam *Banyolan Kartolo* yang selalu dimainkan dan diperankan dalam *Banyolan Kartolo* hanya ada tiga jenis peran. Dalam episode *Setoran*

ini tiga jenis peran yang dimainkan tersebut adalah protagonis, antagonis, dan pemeran pembantu atau *figuran*. Selain pembagian peran dan watak yang dimainkan dibahas pula unsur yang mendukung tayangannya.

1. Kartolo berperan sebagai tokoh utama yang selalu mempunyai sifat baik dan selalu menolong temannya. Lebih banyak mempunyai watak pintar dan selalu *ngakali* temannya.
2. Wito mempunyai peran yang sama dengan Kartolo yaitu menjadi tukang becak namun selalu membuat kesalahan dan mempunyai masalah. Selalu memina batuan kepada Kartolo jika mendapat masalah. Dalam cerita ini sedang mempunyai masalah dengan Sapari sebagai majikannya.
3. Sapari berperan menjadi juragan becak yang mempunyai sifat licik dan jahat. Selalu menimbulkan masalah yang mengambil becak yang sudah bukan menjadi miliknya atau mengakui becak orang lain sebagai miliknya. Dalam hal ini sifat dari Sapari selalu membawa akibat pada dirinya sendiri dengan kata lain Sapari selalu menjadi korban dari kesalahannya sendiri.
4. Kasini mempunyai peran sebagai janda kaya yang mempunyai pangkalan becak. Dalam cerita *Setoran* ini mempunyai masalah bahwa Kastini kehilangan dua becaknya saat akan meminta setoran pada masing-masing pengemudinya.
5. Topan merupakan pembantu dari Kastini

yang mencoba untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Kastini.

6. Rherhe berperan sebagai anak kuliah yang sedang mencari ayahnya yang diperankan oleh Topan. Saat akan mencari ayahnya Rherhe bertemu dengan Kartolo dan Wito yang berusaha untuk mencari penumpang dan secara kebetulan yang ditawarkan adalah Rherhe.
7. *Pengrawit* berperan dalam mengawali dan mengakhiri cerita. Selain itu iringan dari *pengrawit* ini juga bisa menentukan suasana hati yang sedang berperan, juga mengiringi ketika lakon atau pemain ingin menyanyi, serta menentukan pula pergantian babak atau adegan.
8. *Audience* berperan untuk meramaikan suasana dan terkadang juga ikut berperan ketika *lakon* yang sedang bermain meminta partisipasinya.

Selain pembagian peran di atas ada beberapa unsur yang mendukung produksi program *Banyolan Kartolo* yaitu skenario/naskah, *program director* (pengarah acara), *floor director* (pengarah studio), asisten produksi, penata kamera (*cameraman*), penata operator audio (*audioman*), penata cahaya (*lightingman*), dan *setting panggung/artistik*

DAFTAR ACUAN

Buku

- Elizabeth Lutters. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Fred Wibowo. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- H.B. Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitiannya*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Henri Supriyanto. 1992. *Lakon Ludruk Jatim*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Lexy J Moleong. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Miles, Matthew dan Huberman, Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru* (Penerjemah: Tjetjep Rohendi Rohidi, Pendamping: Mulyarto). Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Muhammad Ali. 1987. *Seni Drama Dasar-dasar dan Penerapan di Dunia Seni Film*. Surabaya: Bina Indra Karya.
- Sutisno. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*.
- Peacock, James L. 2005. *Ritus Modernisasi "Aspek Sosial dan Simbolik Teater Rakyat Indonesia"* (Penterjemah: Eko Prasetyo). Depok: Desantara.
- Rachmat Kriyantono. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi : Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- RMA. Harymawan. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suyatna Anirun. 1979. *Teknik Pemeranan*. Bandung: Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia Sub Proyek ASTI Bandung.

The Liang Gie. 2004. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB),

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Totok Sumaryanto F. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: UNNES.

Yoyo C Durachman dan Willy F Sembung. 1986. *Pengetahuan Teater*. Bandung: Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia Sub Proyek ASTI Bandung.

Internet

<http://unit.itb.ac.id/~loedroek/?page-id=5>. diakses 25 Pebruari 2009

http://www.maesajenar.com/2006/09/ludruk_kartolo_cs.htm. diakses 25 Pebruari2009.

<http://brangwetanm.wordpress.com/2007/10/2/kartolo-penghibur-yang-merakyat/>.diakses 25 Pebruari 2009.

http://parekita.wordpress.com/1007/12/27/ludruk_riwayatmu_kini/.diakses 25Pebruari 2009.

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah

Aris Setiawan. *Pembentukan Karakter Musikal Gending Jula-Juli*. Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-I Jurusan Karawitan pada Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2008.

Djoko Santoso. *Kartolo Kreativitasnya dalam Kidungan Jula-Juli dan Lawakan*. Tesis untuk mencapai derajat Sarjana S-2 pada Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2007

Hasil Lokakarya Penyusunan Kriteria Ketrampilan Seni. *Susunan Tingkat-Tingkat Kemampuan Seni Teater*. Yogyakarta, 1976.

Sri Suandewi. *Ludruk ITB Dewasa Ini*. Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-I Jurusan Teater pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia, Bandung, 1999.