

REPRESENTATION OF NOSTALGIA IN THE PROGRAM *MEMORI MELODI* IN TVRI NATIONAL

Ayudha E. Ramadhoni¹ dan R.A. Sugihartono²

¹ Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia

² Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia

E-mail: ayudhaekaramadhoni@gmail.com

ABSTRACT

This study describes the representation of nostalgia in the “Memori Melodi” music program in the episode Tribute To Yon Koeswoyo. This study uses a construction approach from the representation of Stuart Hall. The sampling technique uses purposive sampling technique. Data collection used is observation without a roleplay and interviews. Data analysis used Miles and Huberman model data analysis which consisted of data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. The results of this study indicate there is a nostalgic representation in the music program of “Memori Melodi” episode Tribute To Yon Koeswoyo. The appearance of nostalgic is constructed through verbal and non-verbal language in each segment. The construction of social interactions between the performers (host, singer, audience) and sensory input (music, visual, narrative about Koes Plus and Yon Koeswoyo, and expressions of the performers) is a form of nostalgia in the Tribute To Yon Koeswoyo's episode. This nostalgic representation is useful knowledge about the reappearance of nostalgia in music programs on television.

Keywords: Representation, nostalgic, social interaction, sensory input, dan television

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan tentang representasi nostalgia dalam program musik *Memori Melodi* episode *Tribute To Yon Koeswoyo*. Penelitian ini menggunakan pendekatan konstruksi dari representasi Stuart Hall. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi tak berperan dan wawancara. Analisis data menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat representasi nostalgia dalam program musik *Memori Melodi* episode *Tribute To Yon Koeswoyo*. Nostalgia yang hadir dikonstruksikan melalui bahasa verbal dan non verbal pada tiap segmen. Konstruksi dari interaksi sosial antara pengisi acara (*host*, penyanyi, penonton) dan *sensory input* (musik, visual, narasi tentang Koes Plus dan Yon Koeswoyo, dan ekspresi pengisi acara) merupakan bentuk dari nostalgia pada episode *Tribute To Yon Koeswoyo*. Representasi nostalgia ini berguna pengetahuan tentang kehadiran kembali nostalgia dalam program musik di televisi.

Kata kunci: Representasi, nostalgia, interaksi sosial, *sensory input*, dan televisi

1. PENDAHULUAN

Program musik, program acara yang menayangkan beraneka ragam jenis musik, tema, dan konsep yang bersifat

menghibur. Jenis musik ini terdiri dari dangdut, pop, melayu, *rock*, dan lainnya. Pengisi acara yang terdapat pada program acara musik terdiri dari penyanyi, pemusik,

host, hingga penonton di studio. Program musik *Memori Melodi* merupakan program *live music* di TVRI Nasional yang memiliki konsep nostalgia. Program ini menampilkan episode dan pengisi acara yang berbeda di setiap minggunya.

Episode *Tribute To Yon Koeswoyo* merupakan salah satu episode program musik *Memori Melodi*. Episode ini menarik untuk diteliti karena terdapat penonton studio yang hadir dari kalangan komunitas atau alumni seperti PAPRI, Sobat Nina Dirza, P2K (Penggemar Koeswoyo Bersaudara, alumni ABBA-ABBI, *The hits 80–90-an*, KBKN, Perempuan Berkebaya, Bunda lit Cempaka Putih, Hadi ABG Asik, GRJ, dan KORNI. Selain itu, hadir pula tokoh dan artis senior yang menjadi bintang tamu, yaitu Agum Gumelar dan Paramitha Rusady. Lagu-lagu yang dinyanyikan dalam episode ini adalah ciptaan Yon Koeswoyo dan Koes Plus.

Video tape (VT) yang ditayangkan berisi kisah Koes Plus dan Yon Koeswoyo yang menceritakan tentang keluarga Koeswoyo, album Koes Plus, dan sosok Yon Koeswoyo. *Obrolan* yang dibahas oleh *host* dengan penyanyi yang tampil adalah mengenai sosok Yon Koeswoyo. Episode ini menghadirkan penyanyi lintas generasi mulai dari Paramitha Rusady, Lucky Octavian, Flashback Band, Audrey Lestary, hingga Andrea Lee.

Penggambaran representasi nostalgia dalam program musik *Memori*

Melodi episode *Tribute To Yon Koeswoyo* sangat menarik untuk diteliti karena mengenang sosok legenda musik Yon Koeswoyo dengan menyanyikan lagu-lagu yang pernah diciptakan dan nyanyikannya, terdapat video tentang Yon Koeswoyo serta pengisi acara sering melakukan obrolan dengan penyanyi mengenai Yon Koeswoyo. Penelitian representasi nostalgia ini sangat relevan dengan objek kajian ini (program musik *Memori Melodi*), terlebih berkaitan dengan musikus legendaris Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Program televisi yang terkait dengan musik ragamnya ada beberapa, meliputi program musik, klip video musik, dan program video musik. Menurut Komisi Telekomunikasi Radio-Televisi Kanada, program musik adalah program-program terutama terdiri dari (lebih dari 50%) pertunjukan *live* dan pra-rekaman dari musik. Klip video, pengisi suara atau pertunjukan musik yang digunakan sebagai latar belakang tidak termasuk dalam kategori program musik. Program musik televisi lebih kental dengan aspek hiburan bagi penonton, sebagaimana dikemukakan bahwa “hiburan, yang dianggap oleh banyak orang sebagai salah satu peran penting televisi, diperoleh melalui berbagai jenis program yang telah disebutkan di atas, seperti televisi realitas (*reality television*), olahraga, musik, dan berbagai program” (European Commission, 2004).

Menurut Stuart Hall (dalam Hudoyo, 2011) bahasa merupakan sistem representasi yang melibatkan ke semua proses konstruksi makna, di mana dengannya orang bisa mengkolerasi konsep dan ide dengan kata-kata tulis, suara-suara atau citra visual tertentu. Dengan demikian, bahasa juga merupakan sistem tanda.

Bahasa verbal adalah kata, kalimat yang diucapkan atau ditulis secara langsung, sedangkan bahasa nonverbal adalah kata, kalimat yang disampaikan tidak secara lisan, komunikator menggunakan berbagai isyarat, lambang, ataupun gerak yang harus dimaknai dan dimengerti oleh kedua pihak, yaitu komunikator dan komunikan (Aropeboka, 2017).

Nostalgia berasal dari kata Yunani (*Nostos*) dan (*Algos*), yang berarti pada kerinduan yang menyakitkan untuk kembali ke rumah (Chen et al., 2014). Ada beberapa yang memicu timbulnya nostalgia ketika situasi tertentu yaitu interaksi sosial atau *sensory inputs* (Routledge, 2016).

Relevant to the idea that social interaction can trigger nostalgia, many commented on how, in the words of one astute participant, nostalgia can be triggered by “being in the company of the people concern (Forgas, 2006).

Interaksi sosial dapat memicu timbulnya nostalgia. Hal ini relevan dengan pendapat yang menyatakan bahwa timbulnya nostalgia dipicu oleh situasi

tempat seseorang yang bersangkutan berinteraksi.

Previous studies have shown that a nostalgic experience can be triggered by remembering AMs, such as through sensory inputs (smell, music and visual stimuli related to the past), conversation about the past and the experience of similar events (Oba et al., 2015).

Pemicu nostalgia bisa juga melalui *sensory input* (bau, musik dan rangsangan visual yang terkait dengan masa lalu). Selain itu, percakapan tentang masa lalu dan pengalaman peristiwa serupa juga dapat menjadi pemicu nostalgia.

3. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks, khususnya yang alamiah dengan memanfaatkan metode alamiah (Moleong, 2012). Penelitian ini difokuskan untuk mencari data yang berkaitan dengan representasi nostalgia dalam program musik *Memori Melodi* episode *Tribute To Yon Koeswoyo*.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Data diperoleh melalui observasi tak berperan dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati tayangan ulang *Memori Melodi* dalam episode *Tribute To Yon Koeswoyo* untuk

mengidentifikasi representasi nostalgia di setiap adegan dalam segmen. Adapun wawancara dengan produser dan penulis naskah program dilakukan sebagai data pendukung saja. Pengolahan data menggunakan Analisis Data Interaktif model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini memaparkan tentang representasi nostalgia dalam program musik *Memori Melodi* episode *Tribute To Yon Koeswoyo* di TVRI Nasional. Nostalgia yang dikonstruksikan melalui bahasa verbal dan nonverbal yaitu interaksi sosial dan *sensory input* pada tiap segmennya.

4.1 Representasi Nostalgia pada Segmen I

Segmen ini merupakan segmen pembuka yang diawali dengan lagu *Kembali*. *Opening* pada segmen ini yaitu lagu *Kembali* yang dinyanyikan oleh Flashback Band dimulai dari *time code* 00:04:23. Setelah lagu selesai, dilanjutkan VT (*video taping*) John Koeswoyo. *Host* Farhan dan Andrea Lee memulai membuka acara *Memori Melodi* episode *Tribute To Yon Koeswoyo*. VT yang kedua membahas tentang keluarga Koeswoyo dan Yon Koeswoyo. Setelah VT, Andrea Lee menyanyikan lagu *Ayah* hingga *time code* 00:20:20.

Representasi nostalgia dikons-

truksikan pada segmen ini ketika interaksi sosial dan *sensory inputs* hadir di dalam bentuk bahasa verbal maupun nonverbal.

a). Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Salah satu pemicu dari nostalgia yaitu *social interaction*. Hal yang membuat memori penonton kembali bernostalgia, ketika terjadinya interaksi selama pertunjukan. Segmen 1 menunjukkan interaksi antara *host* dengan penonton. Bahasa nonverbal ini mengkonstruksi nostalgia ketika gestur dari Farhan ikut berinteraksi dengan penonton, baik itu kepala maupun gerak tangannya. Penonton membalas dengan sebuah nyanyian lanjutan dari lagu *Kembali*.



Gambar 1. *Host* berinteraksi dengan penonton (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 00:12:26-00:13:00)

b). *Sensory Inputs*

Pemicu nostalgia yang kedua yaitu *sensory inputs*, terdiri atas musik dan

visual. Musik yang terdapat dalam segmen I yaitu ciptaan dari Tonny Koeswoyo, anggota dari Koes Bersaudara maupun Koes Plus. Bahasa yang digunakan bahasa verbal, di mana pada segmen ini menyanyikan lirik lagu *Kembali* dan *Ayah*, sedangkan musik yang mengkonstruksi nostalgia yaitu alunan-alunan melodi baik itu gitar, piano, *drum* dan *backing vocal*.

Tabel 1. Musik segmen I
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018)

No	Durasi	Lagu	Penyanyi	Ciptaan
1.	00:04:23-00:08:00	<i>Kembali</i>	Flashback Band	Tonny Koeswoyo
2.	00:16:34-00:20:19	<i>Ayah</i>	Andrea Lee	Tonny Koeswoyo



Gambar 2. Flashback Band menyanyikan lagu *Kembali*
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 00:05:02)

Selain musik, *sensory inputs* yang dihadirkan melalui unsur visual. Visualisasi album Koes Bersaudara merupakan bahasa non verbal yang dikonstruksi dalam segmen ini. Unsur visual ini menggambarkan sebuah album yang bertuliskan bersaudara dan terdapat gambar Koes Bersaudara duduk saling berbalik badan dengan membawa gitar. Hal ini merepresentasikan bentuk album di zaman sebelumnya. Unsur visual yang lain adalah ekspresi penyanyi Flashback Band

yang tersenyum setelah menyanyikan salah satu lirik lagu *Kembali*.



Gambar 3. Album Koes Bersaudara
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 00:15:14)



Gambar 4. Ekspresi personil Flashback
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 00:04:41)

Konstruksi representasi nostalgia tampak pada bahasa verbal dan non verbal pada segmen 1, khususnya pada dialog yang terkait dengan unsur nostalgia dan gambar-gambar yang terkait dengan nostalgia. Hal itu dapat dilihat pada interaksi *host* dengan penonton, interaksi John Koeswoyo dengan pewawancara, interaksi penonton dengan penyanyi, lagu *Kembali* dan *Ayah*, *back sound* lagu *Kolam Susu* di *video taping*, gambar-gambar di *video taping*, serta ekspresi pengisi acara.

4.2. Representasi Nostalgia pada Segmen II

Lagu *Diana* ciptaan Koes Plus menjadi pembuka segmen kedua yang

dinyanyikan oleh Flashback Band yaitu *time code* 00:21:28. Setelah lagu ini, *host* mengenalkan komunitas yang hadir di dalam studio seperti Komunitas Sahabat Pengurus PAPRI, Sobat Nina Dirza, P2K (Penggemar Koeswoyo Bersaudara, Alumni ABBA-ABBI, *The hits 80–90-an*, KBKN, Perempuan Berkebayu, Bunda lit Cempaka Putih, Hadi Abg Asik, GRJ, dan KORNI. Lucky Octavian dan Audrey menyanyikan lagu *Buat Apa Susah*. Lalu, sebagai penutup segmen II, dua lagu berturut-turut dinyanyikan oleh Audrey dan Paramitha Rusadi yaitu *Pelangi* dan *Nusantara III* hingga *time code* 00:40:03.

Segmen II ini terdapat beberapa nostalgia yang dikonstruksikan dalam unsur interaksi sosial dan *sensory inputs*, sebagai berikut:

a). Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Sebagai makhluk social, manusia sering berinteraksi dengan sesamanya. Interaksi tersebut bisa sebagai bentuk nostalgia. Interaksi sosial yang dikonstruksikan dalam segmen ini berupa interaksi *host* dengan penonton studio. Penonton menjawab sautan pertanyaan dari *host*, lalu melanjutkan nyanyian lagu dari *host* yang tidak hafal. Hal ini merupakan proses interaksi sosial dalam memicu timbulnya nostalgia. *Host* berinteraksi dengan penonton mengenai lirik lagu *Diana*. Penonton merespon dengan menjawabnya dan menyanyikan sepenggal lirik lagu *Diana* yang

dihantarkan oleh *host*. Memori tentang lagu, musik, dan liriknya yang terekam di benak penonton muncul kembali ketika menyanyikan lagu tersebut bersama *host*.



Gambar 5. *Host* berinteraksi dengan penonton (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 0:25:15-0:25:42)

b). *Sensory Inputs*

Musik merupakan *sensory inputs* yang memicu timbulnya nostalgia. Musik yang muncul di segmen II dibawakan empat penyanyi. *Sensory inputs* juga dikonstruksikan pada segmen II melalui bahasa non verbal berupa visualisasi komunitas-komunitas yang hadir di dalam studio produksi.

Segmen II menunjukkan ketika komunitas PAPRI diperkenalkan oleh *host*, mereka berdiri dengan menggunakan baju komunitas putih-putih dengan banyak simbol yang melekat. Hal ini yang menyebabkan timbulnya nostalgia ketika penonton melihat visual dari komunitas PAPRI. Seragam komunitas tersebut dan lagu yang dinyanyikan mampu menimbulkan nostalgia bagi *audience*.

Tabel 2. Musik segmen II
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018)

No	Durasi	Lagu	Penyanyi	Ciptaan
1	00:21:28-00:23:35	<i>Diana</i>	Flashback Band	Koes Plus

2	00:30:05-00:33:17	<i>Buat Apa Susah</i>	Lucky Octavian dan Audrey	Murry
3	00:33:58-00:36:30	<i>Pelangi</i>	Audrey	Murry
4	00:36:34-00:40:03	<i>Nusantara III</i>	Paramitha Rusady	Yok Koeswoyo



Gambar 6. Flashback Band menyanyikan lagu *Diana* (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 00:21:47)

Representasi nostalgia yang tampak di segmen II tampak dari interaksi antara *host* dengan penonton baik berupa obrolan (verbal) maupun gestur *host* (non verbal). Selain itu, juga dikonstruksikan kostum komunitas, ekspresi penonton dan penyanyi, serta musik yang dinyanyikan yaitu lagu *Diana*, *Buat Apa Susah*, *Pelangi*, dan *Nusantara III*.



Gambar 7. Komunitas PAPRI (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018 TC: 00:26:01)

4.3. Representasi Nostalgia pada

Segmen III

Segmen III ini menayangkan

beberapa *obrolan* dengan pengamat musik dan lagu-lagu yang familiar. Awal segmen ini berupa lagu *Hatiku Beku* ciptaan Yon Koeswoyo yang dinyanyikan Flashback Band pada *time code* 00:41:23. Setelah itu, ditayangkan hasil *video taping* yang berisi foto dan tulisan tentang album-album Koes Plus dan cerita tentang anggota Koes Plus diakhiri dengan lagu *Andaikan Kau Datang* yang dibawakan Audrey. Setelah VT selesai, kembali dilanjutkan dua lagu yaitu *Bunga di Tepi Jalan* dan *Kelelawar* ciptaan Tonny Koeswoyo yang dinyanyikan oleh Flashback Band hingga *time code* 01:03:40.

Segmen III terdapat beberapa konstruksi dari representasi nostalgia berupa interaksi sosial dan *sensory inputs*.

a). Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Segmen III ini ditemukan beberapa konstruksi dari nostalgia yang berupa interaksi antara penyanyi dengan penonton. Audrey berinteraksi dengan penonton ketika menyanyikan lagu *Andaikan Kau Datang Kembali*.

Penonton menjawab sautan nyanyian dari Audrey, lalu melanjutkan lirik nyanyian lagu *Andaikan Kau Datang Kembali*. Audrey berinteraksi dengan penonton dengan kata “semua mari”. Penonton pun merespon dan menjawabnya. Interaksi ini membuat penonton ikut serta menyanyikan sepenggal lirik lagu tersebut.



Gambar 8. Audrey berinteraksi dengan penonton
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 00:47:06-00:47:20)

b). *Sensory Inputs*

Sensory inputs yang dimaksud merupakan bagian dari faktor pemicu nostalgia. Segmen III menampilkan lagu-lagu yang didengar dan visual yang dilihat. Lagu yang dinyanyikan oleh pengisi acara merupakan konstruksi *sensory inputs* bagi pemicu nostalgia. *Sensory inputs* ini melalui bahasa verbal berupa lirik demi lirik dari keempat lagu *Hatiku Beku*, *Andaikan Kau Datang*, *Bunga di Tepi Jalan*, dan *Kelelawar*. Adapun bahasa non verbal yang mengkonstruksi nostalgia adalah alunan melodi dari tiap lagu tersebut. *Sensory inputs* berupa musik membuat memori-memori kita teringat kembali atas keempat lagu di segmen ini, apalagi sesuai dengan tema *Tribute To Yon Koeswoyo*.

Tabel 3. Musik segmen III
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018)

No	Durasi	Lagu	Penyanyi	Ciptaan
1	00:41:23-00:44:43	<i>Hatiku Beku</i>	Flashback Band	Yon Koeswoyo
2	00:46:05-00:49:50	<i>Andaikan Kau Datang</i>	Audrey	Tonny Koeswoyo
3	00:57:15-00:59:53	<i>Bunga di Tepi Jalan</i>	Flashback Band	Yon Koeswoyo
4	01:00:53-01:03:40	<i>Kelelawar</i>	Flashback Band	Tonny Koeswoyo



Gambar 9. Flashback Band menyanyikan *Hatiku Beku*
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018. TC: 00:42:23)



Gambar 10. Ekspresi personel Flashback
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018. TC: 00:43:11)

Selain itu, nostalgia pada segmen III ini juga dikonstruksikan bentuk visual (bahasa non verbal) berupa tayangan personel Flashback sedang menyanyikan lagu *Hatiku Beku*, terlihat ekspresi penyesalan saat vokalis Flashback menyanyikan lirik lagu tersebut. Ekspresi tersebut merupakan bahasa non verbal yang pemicu nostalgia yang cukup dominan dalam visualisasi segmen ini.

4.4. Representasi Nostalgia pada Segmen IV

Segmen ini dibuka oleh lagu *Kisah Sedih di Hari Minggu* ciptaan Koes Plus dinyanyikan oleh Lucky Octavian mulai dari *time code* 01:05:11. Setelah nyanyian selesai, *host* menghampiri Lucky untuk memperbincangkan musisi-musisi yang berjaya setelah Koes Plus. Lucky juga bercerita tentang kejadian yang dialaminya sebelum berangkat ke acara *Memori Melodi* ini. Setelah itu, dilanjutkan dua lagu *Why Do You Love Me* dan *Hidup Yang Sepi* ciptaan Yon Koeswoyo hingga *time code* 01:20:28 dengan penyanyi Lucky Octavian. Segmen IV ini hanya Lucky Octavian yang bernyanyi.

Memori atau ingatan seseorang akan mengingat kembali hal yang dahulu pernah dilakukan. Segmen IV ini ada beberapa faktor pemicu nostalgia yang terjadi.

a). Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Faktor pemicu nostalgia pada segmen ini tampak pada interaksi penyanyi dan penonton. Lucky Octavian menyanyikan tiga lagu pada segmen IV. *Kisah Sedih di Hari Minggu* menjadi salah satu lagu yang dibawakannya. Interaksi dengan penonton terdapat pada saat Lucky menyanyikan lagu ini pada *time code* 01:07:26. Nostalgia yang dikonstruksikan melalui bahasa verbal yaitu “kita nyanyi semuanya ya *come on*”. Kata ini sebagai penghubung interaksi

sosial dengan penonton, pada saat Lucky menyanyikan lagu *Kisah Sedih di Hari Minggu*. Bahasa non verbal mendapat respon ketika Lucky mengangkat kedua tangannya ke atas, penonton pun ikut menyanyi bersama.



Gambar 11. Lucky berinteraksi dengan penonton (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 01:07:26-01:07:35)

b). *Sensory Inputs*

Sensory inputs pada segmen IV ini berupa musik yang berasal dari lagu-lagu dinyanyikan oleh Lucky Octavian. Penyanyi era milenial memiliki suara yang khas ini menyanyikan tiga lagu yaitu *Kisah Sedih di Hari Minggu*, *Why Do You Love Me*, dan *Hidup Yang Sepi*, penonton di studio pun ikut bernyanyi. Konstruksi nostalgia yang dihadirkan melalui bahasa verbal yaitu lirik demi lirik ketiga lagu tersebut.

Selain musik dan bahasa verbal, *sensory inputs* juga berasal dari visual

(bahasa non verbal). Lucky berinteraksi dengan *host* tampak dengan ekspresi yakin. Lucky menjawab dengan perkataan “ya kebetulan lagi patah hati pas banget”. Hal ini termasuk konstruksi nostalgia dari bahasa non verbal, ekspresi menggambarkan keadaan Lucky yang pernah patah hati, di mana semua orang banyak juga yang mengalaminya.

Tabel 4. Musik segmen IV
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018)

No	Durasi	Lagu	Penyanyi	Ciptaan
1	01:05:11-01:08:14	<i>Kisah Sedih Di Hari Minggu</i>	Lucky Octavian	Koes Plus
2	01:13:29-01:17:08	<i>Why Do You Love Me</i>	Lucky Octavian	Koes Plus
3	01:17:13-01:20:28	<i>Hidup Yang Sepi</i>	Lucky Octavian	Yon Koeswoyo



Gambar 12. Ekspresi Lucky
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018 TC: 01:08:47)

4.5. Representasi Nostalgia pada Segmen V

Segmen V berbeda dengan segmen sebelumnya, hanya terdapat dua lagu dan *obrolan* dengan bintang tamu Agum Gumelar. Segmen ini diawali dengan perbincangan *host* dengan bintang tamu, Agum Gumelar. Mereka membicarakan

memori-memori yang dimiliki Agum Gumelar tentang Koes Plus. Adegan ini dimulai dari *time code* 01:23:20, dilanjutkan Agum Gumelar berduet dengan Paramitha Rusady menyanyikan lagu *Manis dan Manja*. Kemudian, Paramitha Rusady menyanyikan lagu *Cintamu Telah Berlalu* ciptaan Tonny Koeswoyo.

Segmen V mempunyai urutan yang sama dengan segmen sebelumnya. Konstruksi nostalgia melalui bahasa verbal dan non verbal dijumpai pada segmen ini. Kehadiran Agum Gumelar dan penyanyi Paramitha Rusady membuat suasana nostalgia semakin kuat.

a). Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Nostalgia yang dihadirkan melalui bahasa verbal atau non verbal. Segmen V ini terjadi proses interaksi soal antara Agum Gumelar dengan *host* (Farhan dan Andrea Lee). Farhan memberikan pertanyaan mengenai Koes Plus kepada Agum. Interaksi sosial ini tampak ketika kata Agum yang menyebut terkait nostalgia yaitu “waktu saya pemuda belum umur belasan tahun”. Hal ini menunjukkan keterangan waktu di mana Agum Gumelar pernah melakukan hal yang ditanyakan oleh Farhan.

b). *Sensory Inputs*

Segmen V terdapat beberapa *sensory inputs* yang berupa musik dan visual. Segmen ini hanya terdapat dua lagu yang dinyanyikan Paramitha Rusady dengan Agum Gumelar. *Sensory inputs*

dari lagu *Manis dan Manja* dan *Cintamu Telah Berlalu* mengkonstruksikan nostalgia.



Gambar 13. Interaksi *host* dengan Agum Gumelar (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 01:23:30)

Tabel 5. Musik Segmen V (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018)

No	Durasi	Lagu	Penyanyi	Ciptaan
1	01:26:01-01:28:48	<i>Manis dan Manja</i>	Agum Gumelar dan Paramitha Rusady	Koes Plus
2	01:29:08-01:33:09	<i>Cintamu Telah Berlalu</i>	Paramitha Rusady	Tonny Koeswoyo



Gambar 14. Agum dan Paramitha Rusady menyanyikan lagu *Manis dan Sayang* (Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 01:28:28)

Bahasa verbal juga tampak pada bentuk lirik demi lirik dari dua lagu tersebut, sedangkan bahasa non verbal berupa alunan melodi dari dua lagu tersebut. Lagu *Manis dan Manja* merupakan lagu kesukaan Agum Gumelar dan membuatnya bernostalgia dengan lagu tersebut.

4.6. Representasi Nostalgia pada Segmen VI

Segmen VI merupakan segmen terakhir yang melibatkan seluruh artis ikut bernyanyi. Segmen ini dibuka oleh *host* Farhan dan Andrea Lee. Keduanya membahas tentang Koes Plus dan Yon Koeswoyo. Setelah itu, tampilan *video taping* yang menggambarkan sosok Yon Koeswoyo. Dua lagu dinyanyikan oleh Flashback Band yaitu *Tul Jaena* dan *Muda-Mudi*. Setelah itu, *host* menyampaikan *closing statment*. Dua lagu penutup dinyanyikan oleh semua penyanyi yaitu *Ke Jakarta* dan *Kapan-Kapan* ciptaan Koes Plus hingga *time code* 01:50:49.

Segmen terakhir atau segmen VI, peneliti menemukan representasi nostalgia yang dikonstruksikan melalui bahasa verbal atau non verbal. Faktor pemicu nostalgia terdiri dari interaksi sosial dan *sensory inputs*.

a). Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Segmen terakhir ini diawali *host* dengan berkata berkata kepada penonton “siapa saja yang pernah menonton konser”. Penonton bereaksi dengan melambaikan tangan. Pertanyaan yang diberikan Farhan ditujukan kepada penonton yang sudah pernah menonton konser Koes Plus. Hal ini membuat penonton merespon dengan melambaikan tangan yang berarti beberapa penonton bernostalgia, ketika Farhan memberikan pertanyaan tersebut.



Gambar 15. Interaksi sosial *host* dengan penonton
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 01:35:06-01:35:24)

a). *Sensory Inputs*

Segmen ini terdapat beberapa *sensory inputs* yang direpresentasikan di antaranya adalah musik. Empat lagu penutup merupakan *sensory inputs* yang mengakibatkan timbulnya nostalgia. Keempat lagu Koes Plus tersebut adalah *Tul Jaena*, *Muda-Mudi*, *Ke Jakarta*, dan *Kapan-Kapan*. Nostalgia dikonstruksikan melalui bahasa verbal khususnya Lirik demi lirik yang dinyanyikan oleh penyanyi, sedangkan alunan melodi lagu tersebut merupakan bahasa non verbal dari nostalgia yang hadir pada segmen ini.

Segmen penutup ini memiliki beberapa unsur visual yang mengonstruksi nostalgia. Paramitha Rusady menunjukkan ekspresi gembira ketika bernyanyi bersama seluruh penyanyi di segmen ini. Ekspresi Paramitha Rusady memicu

timbulnya nostalgia ketika dikonstruksikan sebagai bahasa non verbal.

Tabel 6. Musik segmen VI
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018)

No	Durasi	Lagu	Penyanyi	Ciptaan
1	01:39:03-01:40:52	<i>Tul Jaena</i>	Flash Back Band	Koes Plus
2	01:41:48-01:44:28	<i>Muda-Mudi</i>	Andrea Lee	Koeswoyo
3	01:46:02-01:48:48	<i>Ke Jakarta</i>	Semua artis	Koes Plus
4	01:48:49-01:50:49	<i>Kapan-Kapan</i>	Semua artis	Koes Plus



Gbr. 16. Flashback Band menyanyikan *Tul Jaena*
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018, TC: 01:39:22)



Gambar 17. Ekspresi Paramitha
(Sumber: *Memori Melodi*, 14 Jan 2018 TC: 01:47:20)

5. SIMPULAN

Penelitian representasi nostalgia dengan fokus pada program acara musik *Memori Melodi* ini menggunakan pendekatan Stuart Hallyang mengkonstruksikan representasi melalui bahasa verbal dan nonverbal. Faktor pemicu nostalgia terdapat dua hal yaitu

interaksi sosial dan *sensory inputs*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Segmen I terdapat beberapa interaksi sosial dan *sensory inputs*, salah satunya John Koeswoyo dengan kru TVRI, *host* dengan penonton, penyanyi dengan penonton, musik, narasi dan visual dari *video taping* tentang keluarga Koeswoyo. Segmen II tampak interaksi sosial dan *sensory inputs* yang dikonstruksikan yaitu *host* dengan penonton, penyanyi dengan penonton, musik dengan lagu *Diana, Buat Apa Susah, Pelangi, Nusantara III*, dan gambar (visual) komunitas yang hadir di studio. Interaksi sosial dan *sensory inputs* dalam segmen III di antaranya yaitu Stanley dengan *host*, penyanyi dengan penonton, musik dengan lagu *Hatiku Beku, Andaikan Kau Datang, Bunga di Tepi Jalan, Kelelawar*, narasi dari *video musik*. Segmen IV terdapat interaksi sosial dan *sensory inputs* yaitu *host* dengan Lucky, penyanyi dengan penonton, musik dengan lagu *Kisah Sedih Di Hari Minggu, Why Do You Love Me*, dan *Hidup Yang Sepi*.

Segmen V tampak interaksi sosial dan *sensory inputs* terdiri dari Agum dengan *host*, musik dengan lagu *Manis Dan Manja, Cintamu Telah Berlalu*. Segmen VI (terakhir) yaitu interaksi sosial dan *sensory inputs* di antaranya yaitu *host* dengan penonton, penyanyi dengan penonton, musik dengan lagu *Tul Jaena, Muda- Mudi, Ke Jakarta, Kapan-Kapan*, narasi dari *video taping* tentang kondisi

terakhir dari Yon Koeswoyo. *Memori Melodi* pada episode *Tribute To Yon Koeswoyo* dapat disimpulkan terdapat nostalgia yang dikonstruksikan melalui bahasa verbal dan non verbal mulai dari segmen I hingga segmen VI.

6. DAFTAR ACUAN

- Aropeboka, R. M. C. (2017). *Konsep dan Aplikasi Ilmu Komunikasi*. Andi.
- Chen, H.-B., Yeh, S.-S., & Huan, T.-C. (2014). Nostalgic Emoticon, Experiential Value, Brand Image, and Consumption Intentions of Customers of Nostalgic-Themed Restaurant. *Journal of Business Research*, 67(3), 354–360. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.01.003>
- European Commission. (2004). *Attitudes and Expectations of Viewers in Terms of Television Programmes with A European Content* [Directorate General Press and Communication].
- Forgas, J. P. (2006). *Affect in Social Thinking and Behavior*. Psychology Press.
- Hudoyo, S. (2011). Representasi Desa dalam Film-Tari “Dongeng Dari Dirah” Analisis Semiotika Barthesian. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 3(1), 58. <https://doi.org/10.33153/capture.v3i1.659>
- Moleong, L. J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Oba, K., Noriuchi, M., Moriguchi, Y., & Kikuchi, Y. (2015). *Memory and Reward Systems Coproduce ‘Nostalgic’ Experiences in The Brain*. Oxford University Press.

Vol.12 No.1 Desember 2020
DOI: 10.33153/capture.v12i1.2674

ISSN 2338-428X (Online)
ISSN 2086-308X (Cetak)

Routledge, C. (2016). *Nostalgia: A
Pshychological Resource*. 711
Third Avenue.