

Penerimaan Penonton Terhadap Program Musik Dangdut Academy 3 Di Indosiar

Hana Pertiwi Trisdani, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

hanapertiwi08@gmail.com

Abstrak

Program musik Dangdut Academy 3 adalah program reality show yang memiliki konsep realita dan kompetisi. Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerimaan penonton terhadap tayangan program musik Dangdut Academy 3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis penerimaan. Penelitian deksriptif ini memberikan gambaran bagaimana keempat informan ini memaknai teks media yang dibuat oleh pembuat program ini. Tentu saja dalam pembuatan program, pasti memiliki elemen-elemen pendukung keberhasilan suatu program dan juga perkembangan musik dangdut di Indonesia.

Hasil penelitian ini akan menunjukkan penerimaan penonton yang berbeda-beda dengan kategorisasi menurut Hall yaitu dominant, negotiated dan oppositional. Penerimaan mereka tidak hanya berdasarkan oleh latar belakang mereka dari status sosial, namun juga berdasarkan pendidikan, profesi, pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga informan dominant dengan program tersebut sedangkan yang satu penerimaannya adalah negotiated.

Kata Kunci: *Program Musik, Penerimaan, Dangdut Academy 3 Indosiar.*

Pendahuluan

Musik merupakan sebuah karya seni yang memberikan suatu nilai dan pengaruh bagi bangsa. Negara Indonesia merupakan bangsa yang memiliki ragam karya seni. Salah satu kekayaan seni yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia adalah musik dangdut. Musik dangdut merupakan musik yang memiliki perkembangan dari masa ke masa. Musik dangdut menjadi salah satu musik yang harus dijaga dengan baik karena sekarang merupakan ciri khas dari bangsa Indonesia.

Melihat pertumbuhan serta perkembangan musik dangdut di Indonesia sampai saat ini tentunya tak lepas dari konteks keberadaan musik itu sendiri ditengah musik-musik lainnya dan juga masyarakat yang mendukung (Muttuqin, 2006, p. 2). Andrew Weintraub (2012, p. 18) mengatakan bahwa dangdut adalah aliran musik yang sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia, boleh dibilang dangdut

ikut berperan penting dalam mendefinisikan apa artinya jadi warga yang sepatasnya.

Muttaqin (2006) berpendapat bahwa perkembangan musik dangdut di Indonesia semakin maju. Hal ini dapat dilihat dari semakin beragamnya jenis, irama, dan peralatan yang digunakan. Dari segi penonton, musik dangdut merupakan salah satu musik yang tampaknya mendapat tempat di hati masyarakat. Hal ini terlihat betapa padatnya penonton ketika ada pertunjukan musik dangdut.

Fungsi media massa tidak hanya memberikan informasi, mendidik, mempersuasi namun menyenangkan memuaskan kebutuhan komunikasi yang bersifat hiburan (Nurudin, 2007, p. 65). Hal ini terjadi karena kekuatan audio visual televisi menyentuh segi-segi kejiwaan pemirsa. Kemampuan televisi dalam menarik perhatian massa menunjukkan bahwa media tersebut telah menguasai jarak geografis dan sosiologis (Kuswandi, 1996, p. 22).

Kini program televisi Indosiar memiliki program acara musik dangdut yang tidak hanya memberikan hiburan saja namun, juga memberikan informasi seputar musik dangdut, informasi seputar fashion yang dikemas dalam program acara musik Dangdut Academy 3, (Ari, komunikasi pribadi, 28 Agustus 2016).

Dangdut Academy 3 adalah salah satu program musik ajang pencarian bakat yang diminati masyarakat kembali dan mendapat respon yang baik dari masyarakat setelah sukses dengan season-season sebelumnya (ShowBiz, 2015, para. 4).

Pada 2014 dan 2015 menurut (Tabloid Bintang, 2016, para. 1) harus diakui ajang pencarian bakat Dangdut Academy 1, Dangdut Academy 2, dan Dangdut Academy Asia yang dikemas Indosiar sukses menjadi pusat perhatian dan merajai rating. Kini hadir Dangdut Academy season 3 di Indosiar yang membuktikan: "Dangdut Academy 3 dengan kemasan panggung yang elegan, format acara yang menghibur serta lucu, dan juga terdapat penampilan busana-busana yang lebih berkelas, membuat musik dangdut diterima oleh banyak kalangan." (Dendi, komunikasi pribadi, 28 Agustus 2016).

Kemudian saat ini Program acara musik Dangdut Academy 3 telah tayang mulai 24 Januari 2016 pkl 18.30 WIB (Solopos, 2016, para. 3). Konsep baru Dangdut Academy 3 menggandeng juri-juri yang fenomenal yaitu juri-juri yang berpengalaman di bidang musik dangdut, seperti Inul Daratista, Iis Dahlia, Hetty Koes Endang, Rita Sugiarto beserta juri tamu dari luar negeri yaitu Fakhru Razi dan Mas Idayu.

Konsep program Dangdut Academy 1 di selenggarakan di lima kota, dan merupakan ajang pencarian bakat menyanyi Dangdut terbesar di Indonesia, dengan memberikan treatment yang fresh dan berbeda dari program pencarian bakat yang pernah ada. Dalam program Dangdut Academy 1 ini host yang membawakan acara terdapat tiga orang, yaitu Rina Nose, Irfan Hakim, dan Ramzi (Infotainment, 2013, para. 2). Dangdut Academy 2 yang di selenggarakan di 7 kota, yaitu Medan, Surabaya, Makassar, Semarang, Bandung, Palembang dan

Jakarta. Pada serial kedua ini Ramzi, Rina Nose, dan Irfan Hakim masih menjadi pembawa acara dan ditambah oleh Andhika Pratama. Kursi juri pun diduduki oleh Saipul Jamil, Iis Dahlia, Inul Daratista, Rita Sugiarto dan Benigno. Kemudian, konsep Dangdut Academy 3 ini memiliki konsep yang berbeda. Pembawa acara yang digandeng sebanyak lima orang yakni, Rina Nose, Irfan Hakim, Andika Pratama, Gilang Dirga, dan Ramzi (Puji, 2016, para. 4).

Menurut data kepemirsaaan Nielsen bahwa program Dangdut Academy 3 periode Januari hingga April 2016 mendapatkan rating 3.5% dan share 18.3% (Nielsen, 2016). Program Dangdut Academy 3 penonton yang paling dominan adalah perempuan berusia 40 tahun ke atas yang berada di kelas menengah dan menengah ke bawah. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti penerimaan audiens terhadap program Dangdut Academy 3 di Indosiar.

Munculnya fenomena mengenai program musik dangdut ini tentu saja menghadirkan para penonton yang aktif dalam memproduksi suatu teks. Khalayak diposisikan sebagai pihak yang memiliki kekuatan dalam menciptakan makna atas media. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *reception analysis*, karena peneliti ingin mengetahui bagaimana audiens memaknai program musik Dangdut Academy 3 sebagai teks media yang diminati oleh khayalak. Khalayak dilihat sebagai bagian dari *interpretive communitive* yang selalu aktif dalam mempersepsi pesan dan memproduksi makna (Hadi, 2009, p. 5).

Menurut Morley (dalam Baran dan Davis, 2003, p. 270) memiliki tiga kriteria informan yang mendukung khalayak pembaca teks (program acara) yaitu *Dominant* (pembaca sejalan penuh menerima makna yang disodorkan dan dikehendaki oleh pembuat program), *Negotiated* (pembaca pada dasarnya menerima makna yang disodorkan oleh pembuat program namun memodifikasikannya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat-minat pribadinya), *Oppositional* (pembaca menolak makna atau pembacaan yang disodorkan, dan kemudian menentukan frame alternative sendiri di dalam menginterpretasikan pesan/program) sehingga metode *reception analysis* ini tepat digunakan untuk penelitian.

Dalam penelitian terdahulu menurut Dewi (2012, p. 119) dengan judul penelitian "*Reception Audiens Ibu Rumah Tangga Muda Terhadap Presenter Effeminate dalam Program-program Musik Televisi*" menyimpulkan bahwa perhatian audiens terhadap media yang dikonsumsi serta kebiasaan audiens dalam mengonsumsi media, tak lepas dari latar belakang sosio-kultural, kerangka berpikir, nilai-nilai yang dipegang dan kemudian diyakini oleh audiens untuk melakukan pemaknaan pesan terhadap karakter yang ada dalam media dan karakter-karakter yang berada di sekitar lingkungan dia tersebut, sehingga akan mempengaruhi seberapa dalam audiens tersebut membaca dan memaknai dan melakukan penerimaan makna terhadap teks atau pesan tersebut. Penelitian terdahulu tersebut menjelaskan bahwa penelitian kualitatif ini menunjukkan khalayak yang menonton program televisi memiliki sifat yang aktif sesuai dengan konsep *reception analysis* dalam menginterpretasikan pesan-pesan. Kaitannya dengan penelitian ini adalah peneliti ingin melihat bagaimana penonton aktif memaknai program Dangdut Academy 3

sebagai teks media yang menginterpretasikan pesan menjadi makna yang dikelola oleh penonton tersebut, dalam hal ini juga peneliti menggunakan metode yang sama yaitu *reception analysis*.

Kemudian, dalam penelitian terdahulu lainnya terkait objek penelitian menurut Cepakarani (2015, p. 7) yang berjudul “*Pengaruh Program Tayangan Kontes Dangdut D’Academy Di Televisi Swasta Indosiar Dengan Minat Siswa Non Dangdut Sekolah Musik ADSOR Purnomo Semarang Pada Musik Dangdut*” menyimpulkan bahwa, tayangan D’Academy memiliki pengaruh yang positif terhadap minat remaja pada musik dangdut. Karena dalam penelitian ini, D’Academy menurut siswa tersebut, memiliki standar *performance* dan kualitas musik yang bagus, tentu saja siswa cenderung menyukai tayangan tersebut sehingga menimbulkan adanya minat yang tanpa disadari mulai muncul pada diri responden. Kaitan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini sama-sama meneliti mengenai program acara musik Dangdut Academy. Bedanya, penelitian terdahulu ini menggunakan metode terpaan media dan menggunakan pendekatan kuantitatif serta meneliti program Dangdut Academy 1. Berdasarkan pengamatan peneliti, penelitian ini merupakan penelitian pertama yang dilakukan, karena tidak ditemukan penelitian terdahulu mengenai yang dilakukan peneliti ini yaitu “*Penerimaan Penonton Terhadap Program Musik Dangdut Academy 3.*”

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti mengambil penerimaan penonton terhadap program Dangdut Academy 3 di Indosiar. Sehingga peneliti ingin melihat bagaimana audiens menerima makna dan pesan yang disampaikan oleh program tersebut. Audiens memiliki faktor kontekstual yang akan melatarbelakangi pernyataan-pernyataannya ketika menonton sebuah program televisi. Tentu saja adapun target informan yang peneliti pilih memiliki kriteria yakni, (1) Informan yang dipilih berdasarkan keragaman profesi (mahasiswa, karyawan, wanita karir, ibu rumah tangga, pekerja kasar, menerima job. (2) Informan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, (3) Informan berusia 25 tahun ke atas sesuai target penonton program Dangdut Academy 3. Kemudian, pada usia 25 tahun adalah usia dewasa muda, dimana pada usia ini adalah masa penentuan diri (Haditono, 2014, p. 305). Karena pemikiran orang dewasa muda menjadi lebih konkrit dan pragmatis, sesuatu yang dikatakan oleh Labouvie-Vief sebagai tanda kedewasaan (Desmita, 2006, p. 239), (4) Informan pernah menonton program Dangdut Academy 3 ini minimal menonton 3 kali dalam seminggu dengan periode (Januari, Februari, Maret, April, dan Mei 2016). Pemilihan informan tersebut guna memperoleh keragaman informasi dari berbagai audiens yang juga memiliki latar belakang sosial yang berbeda. Menurut Fachrudin (2016, p. 55) selera penonton dalam mengkonsumsi program umumnya berbeda.

Tinjauan Pustaka

Teori Resepsi (Reception Theory)

Penelitian khalayak dengan pendekatan kualitatif menjadi poin penting dalam studi media dan budaya. Penelitian ini dilakukan untuk memfokuskan pada produksi, teks dan konteks (Hadi, 2009, p.4). Pemaknaan teks, memori individu memberikan arti dalam mengkonstruksi dan memahami teks media. Khalayak dilihat sebagai bagian interpretive communitive yang selalu aktif dalam mempersepsi pesan dan memproduksi makna, tidak hanya sekedar menjadi individu yang pasif dengan hanya menerima saja makna yang diproduksi oleh media massa (McQuail, 1997, p. 19).

“Menurut Hadi (2009), Teori reception mempunyai argumen :

Bahwa faktor kontekstual mempengaruhi cara khalayak memirsas atau membaca media, misalnya film atau program televisi. Faktor kontekstual termasuk elemen identitas khalayak, persepsi penonton atas film atau genre program televisi dan produksi. bahkan termasuk latarbelakang sosial, sejarah dan isu politik. Singkatnya, teori reception menempatkan penonton/pembaca dalam konteks berbagai macam faktor yang turut mempengaruhi bagaimana menonton atau membaca serta menciptakan makna dari teks (p. 2)”.

Reception bukanlah hanya sekedar apa yang dilakukan kepada khalayaknya atau bahkan apa yang khalayak lakukan pada media. Tetapi, pada bagaimana media dan khalayak berinteraksi satu sama lain sebagai agen. Menurut Mc. Quail (2011, p. 153) bagian penting dalam teori *reception* ini disimpulkan :

1. Teks Media dibaca melalui persepsi khalayaknya, yang membentuk makna dan kesenangan dari teks media yang ditawarkan.
2. Proses penggunaan media adalah inti objek tujuannya.
3. Penggunaan media adalah secara tipikal di suatu situasi spesifik dan diorientasi pada tugas sosial yang melibatkan partisipan dalam komunitas interpretatif.
4. Khalayak untuk media genre tertentu kadang terdiri dari komunitas interpretatif yang terpisah yang membagi bentuk sama dari discourse dan kerangka berpikir untuk membuat arti dari media.
5. Khalayak tidak pernah pasif karena kadang satu bisa lebih berpengalaman dari yang lain.
6. Metode yang digunakan kualitatif dan mendalam, melihat isi, resepsi, dan konteks secara bersamaan.

Kekuatan teori ini terdapat pada fokus perhatian pada individual dalam proses komunikasi massa, menghargai kemampuan dari pengkonsumsi media dan menyadari makna dari teks yang berbeda-beda. Menurut Morley (dalam Baran dan Davis, 2003, p. 270) *reception analysis* memiliki tiga kriteria informan yang mendukung khalayak didalam mana pembaca teks (program acara) kemungkinan mengadopsi :

1. Dominan (atau hegemonic) : pembaca sejalan dengan kode-kode program (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang disodorkan dan dikehendaki oleh pembuat program.
2. Negotiated : Pembaca dalam batas-batas tertentu sejalan dengan kode-kode program dan pada dasarnya menerima makna yang disodorkan oleh

pembuat program namun memodifikasikannya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat-minat pribadinya.

3. *Oppositional* : pembaca tidak sejalan dengan kode-kode program atau menolak makna atau pembacaan yang disodorkan, dan kemudian menentukan *frame alternative* sendiri di dalam menginterpretasikan pesan/program.

Perkembangan Musik Dangdut di Indonesia

Program musik dalam televisi tentu saja sangat ditentukan dengan kemampuan artis yang menarik audiens. Tidak saja dari kualitas suara namun berdasarkan bagaimana cara mengemas penampilannya agar lebih menarik (Morissan, 2008, p. 229). Menurut Vane-Gross: Programmer yang menyajikan pertunjukan musik haruslah cermat. Mereka harus memilih artis yang memiliki daya tarik demografis yang luas, menyajikan sebanyak mungkin dukungan visual dan tidak membiarkan satu gambar ditampilkan terlalu lama. Pemilihan artis yang memiliki daya tarik demografis yang besar. Musik dangdut adalah jenis dan irama musik yang ditandai oleh pukulan tetap bunyi gendang rangkap yg memberikan bunyi dang pada hitungan ke-4 dan dut pada hitungan ke-1 dari birama berikut (<http://kbbi.web.id/dangdut>). Dangdut merupakan salah satu dari genre seni musik yang berkembang di Indonesia. Musik ini memiliki pengaruh yang sangat kental dari seni musik India yang rancak dan didominasi oleh gendang. Menurut Muttaqin (2006) istilah dangdut muncul pertama kali sekitar tahun 1972-1973 yang merupakan pembentukan kata yang menirukan bunyi gendang yaitu “dang” dan “dut” dengan suatu ungkapan perasaan yang menghina dari lapisan masyarakat atas (dalam Frederick, 1982, p.105). Musik dangdut sendiri baru muncul sekitar 1970an di Indonesia dengan makna dari suara massa populer menjadi unsur sentral budaya konsumen modern (Weintraub, 2012, p. 11).

Dalam kasus dangdut, pergeseran dalam produksi musik populer, wacana, praktik pertunjukkan, dan makna tersebut penting bagi kajian relasi sosial di Indonesia, yakni kelas, etnisitas, gender dan bangsa. Contohnya, pada 1970-an dangdut digemari oleh sebagian besar laki-laki muda perkotaan dan menjadi dasar syiar agama Islam. Kemudian pada tahun 1980-an musik dangdut berkembang dengan diawali oleh suara perempuan yang menduduki panggung dalam penampilan yang memperlihatkan representasi dominan tentang perempuan maupun cara-cara yang muncul dalam membicarakan hal-hal yang tidak bisa dibicarakan di ranah publik. Selanjutnya pada tahun 1990an, pemerintah dan awak media nasional mendefinisikan dangdut sebagai genre nasional yang memiliki potensi menjangkau semua kalangan. Pada era 2000-an bentuk produksi baru, sirkulasi dan konsumsi yang mendaerah mulai menantang model pusat-pinggiran atas wacana dan praktik musik populer. Pendekatan dangdut ini menjelaskan isu-isu yang bernilai penting mengenai peran perempuan dalam masyarakat yang menjadi modern serta peran budaya populer dalam pembentukan bangsa dan Negara yang sedang berkembang. Musik dangdut pertama kali diangkat ke dalam tayangan program televisi pada tahun 2006 oleh stasiun televisi Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) (Weintraub, 2012, p. 11).



Elemen-Elemen Keberhasilan Program

Kesulitan utama bagi pengelola program adalah memastikan apakah suatu program akan sukses ketika ditayangkan (Morissan, 2008, p. 364). Hal ini tidak mudah dan tidak sederhana dengan memasukkan masing-masing elemen program dan pasti berhasil. Dalam mengelola program harus terdapat keterampilan dan seni tertentu yang dapat menggabungkan semua elemen itu, diantaranya konflik, durasi, kesukaan, konsistensi, energy, timing, dan tren (Morissan, 2008, p. 364). Berikut adalah elemen-elemen keberhasilan dalam suatu program menurut Morissan (2008, p. 364-375) :

1. Konflik.

Merupakan salah satu elemen yang paling penting dalam keberhasilan program, yaitu adanya benturan suatu kepentingan atau karakter di antara tokoh-tokoh yang terlibat. Tanpa adanya konflik, maka sangat kecil kemungkinan program televisi akan mampu menahan perhatian audien.

2. Durasi

Suatu program yang berhasil adalah program yang dapat bertahan selama mungkin. Pengelola program sebaiknya merancang suatu produksi program yang mampu bertahan terus-menerus dimana program itu memiliki kemampuan untuk mempertahankan daya tariknya selama mungkin yang artinya tidak kehabisan ide cerita.

3. Kesukaan

Sebagai audien memilih suatu program televisi yang menampilkan pemain utama atau pembawa acara yang mereka sukai, yang membuat audien merasa nyaman. Mereka adalah orang-orang yang memiliki kepribadian yang hangat, suka menghibur, sekaligus sensitif dan ramah. Terkadang orang menyukai suatu program bukan karena isinya namun lebih tertarik kepada penampilan pembawa acara.

4. Konsistensi

Suatu program harus konsisten terhadap tema dan karakter pemain yang dibawanya sejak awal. Risiko kehilangan audien dapat terjadi jika menyelipkan acara lain pada saat jam tayang.

5. Energi

Setiap program harus memiliki energi yang mampu menahan audien untuk tidak mengalihkan pehatiannya kepada hal-hal lain. Menurut Vane Gross dalam (Morissan, 2013, p. 369) mendefinisikan energi sebagai kualitas yang menekankan kecepatan cerita, excitement (daya tarik), dan gambar yang kuat sehingga penonton tidak bisa meninggalkan program tersebut. Dalam hal ini audien tidak boleh dibuat bingung atau mereka tidak tahu arah cerita suatu drama.

6. Timing

Dalam memilih suatu program siaran haruslah mempertimbangkan waktu penayangannya (timing), yaitu apakah program tersebut sudah cocok atau sesuai dengan zamannya. Setiap program harus memikirkan juga cerita yang memiliki nilai-nilai sosial. Jika bertentangan maka yang terjadi program tersebut tidak akan berhasil.

7. Tren

Membuat program harus memiliki kesadaran terhadap adanya hal-hal yang tengah dibicarakan oleh masyarakat. Program televisi yang sejalan dengan tren yang ada dan berkembang akan lebih menjamin keberhasilan. Hal ini membuat tren dapat

menjadi petunjuk bagi selera audien secara umum sehingga sedikit banyak mantau rating acara.

Reality Show

Reality Show adalah sebuah program yang menyajikan tayangan mengenai situasi seperti konflik, persaingan, atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya. Jenis program ini menyajikan situasi sebagaimana apa adanya. Dengan kata lain program ini menyajikan suatu keadaan yang nyata dengan cara yang sealamiah mungkin tanpa rekayasa. Program *reality show* belakangan ini sangat menonjol dan merupakan sebuah permanan. Tingkat realitasnya program *reality show* ini bermacam-macam misalnya:

- *Hidden Camera* atau kamera tersembunyi merupakan program yang realistis dengan menunjukkan situasi yang dihadapi seseorang secara apa adanya. Kamera ditempatkan tersembunyi yang mengamati gerak-gerik subjek yang berada di tengah situasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya (direkayasa).
- *Competition Show* melibatkan beberapa orang yang saling bersaing dalam suatu kompetisi yang berlangsung selama beberapa hari atau minggu untuk memenangkan perlombaan, permainan serta pertanyaan. Setiap peserta akan tersingkir satu per satu melalui pemungutan suara.
- *Relationship show* memiliki konsep dimana kontestan harus memilih satu orang dari sejumlah pasangannya. Para peminat harus bersaing untuk merebut perhatian kontestan agar tidak tersingkir dari permainan.
- *Fly on the wall* memperlihatkan kehidupan sehari-hari dari seseorang (biasanya terkenal) mulai kegiatan pribadi hingga aktivitas profesionalnya.

□ Mistik. Program ini sangat terkait dengan hal-hal supranatural dengan menyajikan tayangan yang terkait dengan dunia gaib, paranormal, kontak dengan roh, mistik, dan lain-lain (Morissan, 2008, p. 228).

Teori *reality show* digunakan karena program Dangdut Academy 3 merupakan program dengan format *Reality Competition Show* dimana menggabungkan unsur situasi sebagaimana adanya dengan melibatkan beberapa orang yang saling bersaing dalam suatu kompetisi yang berlangsung selama beberapa minggu untuk memenangkan perlombaan. Ini didasarkan pada suatu keterampilan yang tidak biasa.

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode analisis resepsi (*reception analysis*) untuk melihat bagaimana penonton memaknai program musik Dangdut Academy 3 di Indosiar. Hasil penelitian akan diinterpretasikan melalui pengalaman khalayak berdasarkan teks, konteks, dan intertekstualitas. Nantinya hasil yang didapatkan akan dikategorikan dalam dominan, *negotiated*, dan *oppositional*.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer yaitu wawancara. Peneliti mengelompokkan tiga jenis teknik pengumpulan data, yaitu data yang di peroleh dari: (a). data yang diperoleh dari interview, (b) data yang diperoleh dari observasi, dan (c). data yang berupa dokumen, teks atau karya seni yang kemudian dinarasikan (Pawito, 2007,p.96). Transkrip dari hasil interview atau percakapan dengan subjek, catatan lapangan dibuat ketika observasi. Tahapan Pengumpulan Data, sebagai berikut :

(a) Data yang diperoleh dari interview berupa transkrip wawancara dengan informan yang dinarasikan dalam bentuk deskripsi penjelasan atas wawancara.

(b) Data yang diperoleh dari observasi berupa catatan kecil mengenai fakta yang berkaitan dengan fenomena. Kemudian data tersebut digunakan untuk membuat pedoman pertanyaan untuk wawancara.

(c) Data yang berupa dokumen, teks atau karya seni yang kemudian dinarasikan adalah data berupa video-video penampilan kontestan Dangdut Academy 3 yang diperlihatkan kepada informan pada saat melakukan wawancara.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif pada dasarnya dikembangkan dengan maksud untuk memberikan makna terhadap data, menafsirkan, atau mentransformasikan data ke dalam bentuk-bentuk narasi yang kemudian akan mengarah pada suatu temuan yang pada akhirnya berakhir pada keputusan final.

Temuan Data

Konflik

Menurut informan dalam program Dangdut Academy 3 ini menjadi seorang pembawa acara harus memiliki karakter yang membuat ketertarikan tersendiri. Melihat bahwa sebagai pembawa acara tidak hanya bisa membuat orang tertarik, namun juga harus pintar dalam pengetahuan yang artinya memiliki pengetahuan yang luas.

Durasi

Durasi-durasi yang ditayangkan oleh program ini tidak selamanya empat jam nonstop, kadang juga kurang dari empat jam. Informan beranggapan bahwa hanya karena program ini program musik, durasi menjadi masalah. Ia tidak sama sekali merasa bosan karena ia sebagai penonton juga merasa penasaran dengan apa yang akan ditampilkan oleh program tersebut.

Timing

Dalam hal ini, informan melihat bahwa saat ini dangdut bukan diminati oleh orang tua saja, namun saat ini sudah mulai berkembang dan didengarkan oleh anak-anak muda juga.

Analisis dan Interpretasi

Penonton menyukai Ekspresif kelima Host

Morrisan (2008, p.364) menyatakan bahwa salah satu elemen yang paling penting dalam keberhasilan adalah adanya konflik. Dalam konflik suatu program televisi memiliki maksud yaitu benturan kepentingan atau benturan karakter di antara tokoh-tokoh yang terlibat.

Namun berdasarkan observasi peneliti, hal ini memang sangat berkaitan dengan adanya benturan kepentingan antar tokoh-tokoh yang terlibat. Dalam program musik Dangdut Academy 3 konflik yang terjadi adalah antara sesama host. Dalam program Dangdut Academy 3 ini penonton setuju dengan adanya kelima host yang masing-masing dari mereka memiliki karakter masing-masing.

Informan memaknai dengan adanya kelima host dalam program Dangdut Academy 3 ini tentu saja berbeda dari program acara yang lainnya. Dengan adanya kelima host ini informan meresponinya dengan sangat positif. Menurut mereka, setiap host memiliki karakter fungsinya masing-masing yang tentu saja saling melengkapi antara satu dengan yang lainnya

Overdurasi Bukan Suatu Permasalahan Bagi Penonton

Dalam pembuatan suatu program televisi tentu saja harus memikirkan berapa lamanya durasi untuk menayangkan program tersebut. Dalam program Dangdut Academy 3 ini lamanya durasi kurang lebih sekitar 4 jam nonstop. Acara ini dimulai pukul 18.30 WIB dan selesai sekitar pukul 00.30.

Pernyataan ketiga informan juga ditegaskan oleh (Morissan, 2008, p. 365) bahwa program yang berhasil adalah program yang dapat bertahan selama mungkin. Maksud bertahan disini bukanlah hanya permasalahan durasi waktu, namun harus memiliki ide cerita yang menarik dan segar tanpa harus mengulang-ulang dari yang sudah ada sebelumnya. Sebenarnya, kata kunci dari durasi ini pun bukan hanya masalah waktu saja, namun juga terkait dengan memberikan kesempatan kepada tokoh-tokoh yang terlibat untuk muncul dalam setiap cerita, sehingga program yang dibuat tidak memberikan kesan bosan kepada penonton.

Dangdut Dulu dan Dangdut Versi Masa Kini Dimata Penonton

Musik dangdut merupakan musik asli Indonesia. Meskipun, banyak sekali versinya, hal ini tidak menjadikan halangan bagi penikmat dangdut itu sendiri. Dangdut dulu dikenal sebagai musik yang berada pada kelas menengah ke bawah dan jauh sekali dari kata positif. Kostum yang digunakan oleh para penyanyinya pun bukanlah kostum yang bagus dan tertutup, namun lebih terkesan seronok dan sangat bertolak belakang dengan budaya Indonesia sendiri.

Musik Dangdut di masa lampau begitu erat dengan kelas sosial, gender, dan menjadi sebuah bentuk rendah dari budaya Indonesia (Weintraub, 2012, p. 10). Kemudian pada era 2000an dangdut mulai “memangkas” model-model kelas pinggiran dan kemudian mulai diperkenalkan kembali kepada masyarakat bahwa dangdut juga bisa masuk ke dalam dunia budaya modern. Hingga akhirnya pada tahun 2006, dangdut pertama kali di angkat ke layar kaca televisi dalam program acara KDI. Dangdut diangkat kedalam kelas menengah dan atas sehingga citra musik dangdut untuk kelas bawah dipangkas sehingga menjadi symbol bahwa Dangdut bisa dinikmati oleh semua kelas sosial. (Weintraub, 2012, p.2)

Program acara tersebut tidak bertahan begitu lama, dan kemudian saat ini muncul program Dangdut Academy 3 yang membuat musik Dangdut lebih memiliki citra yang positif. Hal ini juga didukung oleh jawaban informan Dina, Febry, dan Tejo mengenai tayangan program Dangdut Academy 3.

Dalam program musik ini, konsep acara lebih terlihat megah dan kemudian aransemen lagu-lagunya sudah bercampur dengan konsep modern. Tak hanya itu konsep pakaian dancer juga lebih terlihat santun dan tidak erotis seperti dangdut pada masa lampau. Hal ini mendapat perhatian positif dari informan yang mengkritisi bahwa saat ini dangdut telah kembali berjaya dan siap menuju go internasional.

Simpulan

Penelitian mengenai analisis penerimaan diterapkan peneliti untuk mengetahui bagaimana penerimaan penonton terhadap program musik Dangdut Academy 3 di Indosiar. Bila dilihat dalam temuan data pada masing-masing elemen keberhasilan program, menurut Hall penerimaan dikategorikan dalam dalam paradigma encoding-decoding yaitu *dominant*, *negotiated* dan *oppositional*.

Keempat informan ini adalah khalayak aktif yang memiliki latar belakang yang berbeda sehingga memiliki potensi untuk berkontribusi dalam pemaknaan yang berbeda mengenai program musik Dangdut Academy 3 di Indosiar. Dina, Febry dan Tejo dikategorikan sebagai *dominant code* dikarenakan dari program tersebut, mereka sepakat dengan elemen-elemen keberhasilan yang ditunjukkan didalam program Dangdut Academy 3 ini sudah sesuai dan program ini memiliki inovasi dan memiliki hal-hal yang bermanfaat. Hal ini sejalan dengan konteks cultural setting yang dimiliki oleh informan.

Sedangkan informan Wati adalah *negotiated code* dikarenakan ia menerima pesan yang disampaikan oleh pembuat teks media, namun bila dikaitkan dengan konteks *cultural setting* yang dimiliki oleh Wati ia memiliki pandangan bahwa program ini dibuat hanya saja mengubah beberapa treatment namun pada dasarnya program ini dibuat hampir sama dengan program-program lainnya.

Daftar Referensi

- Academy, D. (2015). About. Retrieved from Dangdut 3 Academy : <http://dacademy.indosiar.com/>
- Ari. Wawancara Langsung. 28 Agustus. 2016
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2003). Mass Communication Theory. Canada: Wadsworth a division of Thomson Learning, Inc.
- Bungin, B. (2003). Analisis Data Penelitian Kualitatif. Jakarta: Fajar Interpretama Offset.
- Cepakarani, G. (2015, Juli). Pengaruh Program Tayangan Kontes Dangdut D'Academy Di Televisi Swasta Indosiar Dengan Minat Siswa Non Dangdut Sekolah Musik ADSOR Purnomo Semarang Pada Musik Dangdut. The Messenger Volume VII, Nomor 2, 1-8.
- Dian. (2016, Maret 04). Indo. Retrieved from Newsth.com: <http://www.newsth.com/bintang/9143/d-academy-3-masuki-babak-top-20-tayang-6-jam-rating-malah-terjun-bebas/>
- Dendi. Wawancara Langsung. 28 Agustus. 2016
- Dewi K.N, I. N. (2012). Reception Audiens Ibu Rumah Tangga Muda Terhadap Presenter Effeminate dalam Program-program Musik Televisi. Jurnal Komunikator, 111-121.
- Elmira, P. (2016, April 6). Celeb. Retrieved from Bintang: <http://www.bintang.com/celeb/read/2476397/kalah-tipis-rafly-tersenggol-dari-panggung-dacademy-3>
- Fachruddin, A. (2012). Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, Dan Teknik Editing. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hadi, I. P. (2009). Penelitian Khalayak Dalam Perspektif Reception Analysis. Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, 3, 1-7
- HPS, P. A. (2016, Januari Senin, 26). ShowBiz. Retrieved from Liputan 6: <http://showbiz.liputan6.com/read/2421543/review-dan-performa-rating-konser-nominasi-grupa-dacademy-3>
- HPS, P. A. (2016, Februari 11). ShowBiz. Retrieved from Liputan 6: <http://showbiz.liputan6.com/read/2433389/masuk-season-ke-3-apa-saja-yang-berubah-di-dangdut-academy>



- HPS, P. A. (2016, Februari 15). ShowBiz. Retrieved from Liputan 6.com: <http://showbiz.liputan6.com/read/2436502/ini-daftar-12-peserta-dangdut-academy-3-peraih-tiket-wildcard>
- McQuail, D. (2011). Teori Komunikasi Massa McQuail Edisi 6 Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, M.A, P. J. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda.
- Morrisan. (2008). Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mutaqqin, M. (2006). Musik Dangdut dan Keberadaannya di Masyarakat : Tinjauan dari Segi Sejarah dan Perkembangannya. Harmonia Jurnal dan Pemikiran Seni, 1-9.
- Nielsen. (2016). Data SES penonton Dangdut Academy 3.HPS, P. A. (2016, Januari 25). ShowBiz. Retrieved from Liputan6.com: <http://showbiz.liputan6.com/read/2420332/malam-ini-konser-nominasi-dangdut-academy-3-dimulai>
- Pawito. (2007). Penelitian Komunikasi Kualitatif. Yogyakarta: LKS Yogyakarta.
- Rayendra Pandito. (2016, Januari Senin. n.d). Kabar. Retrieved from Bintang: <http://www.tabloidbintang.com/articles/film-tv-musik/kabar/31804-d-academy-3-indosiar-tayang-mulai-sore-ini>
- Weintraub, A. (2012). Dangdut: Musik, Identitas, dan Budaya Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.