

**Interpretasi Khalayak terhadap Pendidikan dalam Tayangan
“Dolanan Ala Kolong Tanga” di Televisi**
(Studi Kualitatif Analisis Resepsi Stuart Hall Mengenai Aspek Pendidikan
Dalam Permainan Anak Lokal Pada Tayangan Lentera Indonesia NET TV
Episode “Dolanan Ala Kolong Tanga” Tanggal 22 Januari 2017)
Interpretation of Audience to Education in Impressions “Dolanan Ala Kolong Tanga”
in Television

¹Cynthia Novianti Nuryuaz, ²Kiki Zakiah

^{1,2}Prodi Ilmu Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116
email: cyhnthiavia141@gmail.com

Abstract. “This research is based on non-formal games education for children. Most people has being use the television as an alternative medium to get education. In this study, the author used television show named Lentera Indonesia in the episode titled "Dolanan Ala Kolong Tanga" that was broadcasted in NET TV, aired on Sunday 22nd January 2017 at 14:20 pm. This essay were written to determine the audience’s interpretation about children's traditional games on education purposes on the television. The methodology that being used is qualitative study of Stuart Hall's reception analysis approach. The theory used in this essay decoding of Stuart Hall about the message that audiences do to a media discourse. Data obtained from focus group discussion, observation and interview. The results of this study, the audience feels a nostalgia of their childhood. Especially their preservation of the culture and the quality of impressions in "Dolanan Ala Kolong Tanga". The show itself is much better to being used by parents as a educational to their children. The Audience’s point of view has a result in three positions, which is; dominant position, negotiating position and opposition position. In a dominant position, the audience agrees that the educational discourse through the local game of the child being presented in that show. In negotiating position’s, there’s a neutral audience that said the impression were belongs to the education category for the children, but they have modify it again with their own statement. In opposition positions’s, were reject the messages in the show. They assume that digital games should be controlled by children nowadays. For the conclusion, every audience has their own background, experience, education, and social culture that becomes an important factor that distinguishes their thoughts”.

Keywords: Television, Local Child Gaming Education, NET TV’s Lentera Indonesia, Reception Analysis, Audience’s Reading Position.

Abstrak. “Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pendidikan non formal permainan lokal anak. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan program Lentera Indonesia episode “Dolanan Ala Kolong Tanga” NET TV yang tayang pada hari Minggu, 22 Januari 2017 pukul 14.20 WIB. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui interpretasi khalayak tentang pendidikan permainan lokal anak di televisi. Metodologi yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi Stuart Hall. Teori dasar yang dipakai ialah decoding milik Stuart Hall tentang pemaknaan pesan yang dilakukan khalayak terhadap suatu wacana media. Data diperoleh dari focus group discussion, observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah khalayak mendapatkan edukasi sosial, nostalgia masa kecil, adanya pelestarian budaya dan mutu tayangan “Dolanan Ala Kolong Tanga” yang lebih bagus untuk orang tua sebagai penguat nilai-nilai pendidikan dari tayangan tersebut. Posisi pembacaan khalayak menghasilkan tiga posisi yaitu, posisi dominan, posisi negosiasi dan posisi oposisi. Pada posisi dominan khalayak setuju dengan wacana pendidikan melalui permainan lokal anak yang ada dalam tayangan tersebut. Berbeda dengan posisi negosiasi yang menunjukkan tanggapan netral khalayak bahwa tayangan tersebut termasuk kategori pendidikan untuk anak tetapi, mereka memodifikasi lagi dengan pernyataan sendiri. Terakhir, khalayak yang termasuk posisi oposisi menolak pesan yang ada dalam tayangan tersebut. Mereka beranggapan permainan digital-lah yang seharusnya dikuasai anak sekarang. Dalam proses konsumsi dan produksi makna yang dilakukan setiap khalayak ternyata latar belakang pengalaman, pendidikan, sosial budaya menjadi faktor penting yang membedakan pemaknaan mereka”.

Kata Kunci: Televisi, Pendidikan Permainan Anak Lokal, Lentera Indonesia NET TV, Analisis Resepsi, Posisi Pembacaan Khalayak.

A. Pendahuluan

“...cara terbaik mendidik anak juga harus dengan bermain, melibatkan peran aktif mereka dalam keceriaan...”, penggalan kalimat ini adalah salah satu narasi yang diucapkan narator program Lentera Indonesia NET TV Episode “Dolanan Ala Kolong Tangga”. Episodenya berfokus pada permainan lokal yang menggunakan komunitas Kolong Tangga di daerah Yogyakarta sebagai objek. Dalam tayangan ficer ini menggambarkan kegiatan salah satu relawan komunitas tersebut, Irma Restyana, yang sejak 2013 sudah bergabung menjadi relawan hingga sekarang.

Komunitas Kolong Tangga merupakan kelompok yang dikelola oleh Yayasan Dunia Damai, yaitu sebuah organisasi sosial non-profit yang berdiri delapan tahun lalu, mereka bergerak di bidang seni, budaya dan pendidikan alternatif bagi anak-anak. Mereka pun memiliki Museum Pendidikan dan Mainan Kolong Tangga yang menjadi museum permainan anak pertama dan satu-satunya di Indonesia. Penamaan Museum Kolong Tangga sendiri dikarenakan letak bangunannya persis, berada di bawah tangga lantai dua *Concert Hall* Taman Budaya Yogyakarta (TBY), yang terletak di Jalan Sriwedani No. 1 Yogyakarta. Museum ini diisi koleksi permainan tempo dulu yang menjadi sarana pendidikan alternatif mereka. Hal tersebut menunjang misi utama mereka, yaitu mengenalkan dan mengangkat permainan tradisional Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa program kerja yaitu, membuat *workshop* keterampilan, pengembangan kreativitas, kegiatan perpustakaan, kunjungan ke sekolah-sekolah di pedalaman, pameran pendidikan dan lain-lain. Terdapat lebih dari 20 orang yang tergabung dalam komunitas ini.

Museum ini didirikan oleh Rudi Correns yang merupakan seniman keturunan Belgia. Alasannya mendirikan karena keprihatinannya terhadap masyarakat Indonesia yang melupakan budaya sendiri, khususnya terhadap permainan tradisional asli Indonesia. Akhirnya pada tanggal 2 Februari 2008 museum ini diresmikan.

Sebelum revolusi digital, permainan tradisional membuat masyarakat lebih menyatu dengan alam serta budaya. Bahkan permainan tradisional punya sisi yang mendukung seperti perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar. Selain itu, permainan tradisional merupakan simbol dari pengetahuan turun-temurun atau warisan antar generasi serta mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, yang mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak.

Macam-macam permainan tradisional atau permainan rakyat ini seperti, petak-umpet, gangsiangan, gobak sodor, galah, egrang, bekel, engklek, jamuran dan masih banyak lagi dari setiap daerahnya. Kebanyakan permainan ini dimainkan dengan cara berkelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibayangkan tidak begitu mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka kepada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi, melalui berbagai macam bentuk permainan tradisional.

Oleh karena itu, penulis terdorong untuk meneliti fenomena tersebut dengan Analisis Resepsi Stuart Hall dalam program Lentera Indonesia episode “Dolanan Ala Kolong Tangga” yang tayang pada Minggu, 22 Januari 2017 pukul 14.30 WIB. Program ini merupakan serial dokumenter berisi pendidikan sosial yang berdedikasi untuk pejuang muda. Dilabeli media *mainstream*, penulis ingin melihat bagaimana khalayak merespon wacana dasar dan melihat hasil pembacaan khalayak dari tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” terhadap pendidikan.

B. Landasan Teori

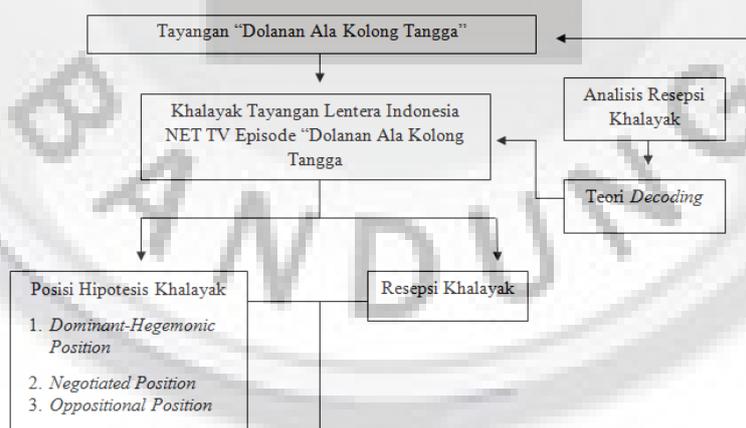
Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif merupakan nama yang diberikan bagi paradigma penelitian yang terutama berkepentingan dengan makna dan penafsiran. Metode-metode di dalamnya merupakan sasaran kritik pada pendukung metode kualitatif yang dinilai tidak objektif. Metode ini merupakan khas ilmu-ilmu kemanusiaan dan banyak di antaranya telah dikembangkan untuk kajian sastra juga hermeneutika serta berkepentingan dengan evaluasi kritis terhadap teks-teks (Stokes:2003).

Pemahaman dan tujuan dari metode penelitian kualitatif yang berpikir induktif ini terlibat dari fenomena yang penulis teliti. Seperti paragraf di atas tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” membuat penulis harus menggunakan teknik *focus group discussion* sebagai yang utama untuk melihat hal-hal yang menjadi unsur kualitatif. Dimulai dari perilaku khalayak saat menonton tayangan ini, persepsi atau tanggapan setelah khalayak menonton tayangan serta observasi-observasi lain dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk melihat perbedaan sudut pandang serta kegiatan khalayak dalam hal menonton televisi. Maka itu, penelitian ini bersifat kualitatif karena fokus yang diambil ialah manusia dalam kehidupan sosialnya.

Dalam penelitian ini pun, pendekatan analisis resepsi dengan teori pemaknaan Stuart Hall menjadi acuan peneliti. Analisis resepsi termasuk ke dalam paradigma konstruktivisme. Paradigma ini melihat kebenaran merupakan suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif.

Stuart Hall (1972) menuliskan teori ‘Encoding dan Decoding’ sebagai proses khalayak mengonsumsi dan memproduksi makna dalam proses penerimaan atas konten media massa yang dikonsumsi. Model terkenal Hall, ‘encoding/decoding’ (1975), mengatakan bahwa produser media bisa saja meng-*encode* makna tertentu dalam teks yang dihasilkannya, yang didasarkan pada pemahaman dan konteks sosial tertentu, namun perlu dicatat bahwa ketika teks tersebut dikonsumsi orang, maka orang tersebut akan melakukan decoding berdasarkan pada asumsi dan konteks sosial dia sendiri. Ini yang menjadikan ada perbedaan antara proses yang dihasilkan dalam *encoding* dan *decoding*-nya. Berikut skema kerangka pemikiran:



Gambar 1. Skema Kerangka Pemikiran

Lewat tulisan murid Stuart Hall yakni, David Morley (1981) berjudul ‘*Nationwide Audience*’ yang dimuat di *Cultural Transformation: The Politics of Resistance*, Morley mengemukakan tiga posisi hipotesis di dalam makna pembaca teks (program acara) kemungkinan mengadopsi:

1. *Dominant* (atau ‘*hegemonic*’) *reading* (Pembacaan dominan)
2. *Negotiated Reading* (Pembacaan Negosiasi)
3. *Oppositional* (atau ‘*counter hegemonic*’) *Reading* (Pembacaan Oposisi)

Posisi dominan – hegemonik adalah posisi yang menunjukkan pembacanya sejalan dengan kode-kode program (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang disodorkan dan dikehendaki oleh si pembuat program (Adi, 2012: 30).

Posisi ini disebut ideal dalam sebuah komunikasi transparan, di mana setiap individu bertindak terhadap sebuah kode sesuai apa yang dirasakan, mendominasi untuk memiliki kekuatan lebih pada kode lainnya.

Kedua, posisi negosiasi. Posisi ini menunjukkan pembaca dalam batas-batas tertentu sejalan dengan kode-kode program dan pada dasarnya menerima makna yang disodorkan oleh si pembuat program namun memodifikasikannya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat-minat pribadinya (Adi, 2012: 30).

Mayoritas penontonnya ini sudah mampu menerima ideologi yang dominan sementara, pada lebih terbatas, tingkat situasional, membuat aturan dasar sendiri kemudian beroperasi dengan pengecualian aturan.

Terakhir, ada posisi oposisi. Posisi ini menunjukkan pembaca yang tidak sejalan dengan kode-kode program dan menolak makna atau pembacaan yang disodorkan, dan kemudian menentukan *frame* alternatif sendiri di dalam menginterpretasikan pesan/program (Adi, 2012: 30).

Posisi ini menggambarkan ketika penonton tayangan televisi menerima dan telah mengerti, baik secara literal maupun konotasi-konotasi yang diberikan. Namun, penonton menyandi dengan sangat bertolak belakang atau menolak. Ini hanya terjadi ketika penontonnya memiliki sudut pandang kritis dalam menolak segala bentuk pesan yang disampaikan media dan memilih mengartikannya sendiri.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagaimana resepsi khalayak yang mendasari pembacaan terhadap program Lentera Indonesia NET TV Episode “Dolanan Ala Kolong Tangga” ?

Penulis menempuh beberapa proses untuk mendapati temuan penelitian dengan informan. Latar belakang mengenai resepsi khalayak harus dicari penulis dari beberapa khalayak. Ada tujuh informan yang penulis temukan. Berbeda-beda dari setiap kriteria, mulai dari usia minimal 20 tahun, berdomisili di Bandung serta didominasi oleh mahasiswa. Penulis harus mencari khalayak yang sehari-harinya atau dalam seminggu berkegiatan untuk menonton televisi. Kemudian, khalayak yang dipilih pernah menonton program Lentera Indonesia agar mereka sudah tahu bagaimana maksud dari program tersebut. Semua khalayak inilah yang nantinya membantu penulis menemukan data guna menjawab pertanyaan penelitian.

Penelitian ini menuntut penulis untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang pendidikan permainan lokal serta tayangan televisi terutama program pendidikan, dokumenter atau semacamnya. Setelah itu, penetapan jadwal yang disetujui oleh semua khalayak serta penulis untuk dilakukannya *focus group discussion*, observasi dan wawancara. Jadwal observasi dan *focus group discussion* diatur dalam hari dan jam yang sama agar penulis mudah untuk menganalisa gerak motorik serta resepsi yang dikeluarkan khalayak saat *focus grup discussion*. Kegiatan *focus group discussion* dilaksanakan satu kali saja dan semua khalayak hadir tanpa terkecuali.

Pertama, penonton tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” ini mendapatkan nilai edukasi yang ditampilkan. Bukan pendidikan terhadap permainannya bagi anak yang menonjol tetapi, proses edukasi kepada anak-anak dalam tayangan ataupun anak-anak yang menonton tayangan tersebut yang bernilai. Di sisi lain, khalayak melihat keberadaan warga asing yang menjadi punggawa dari berdirinya Museum Permainan

Anak di Indonesia. Hal-hal yang menjadi inspirasi ini bagi para khalayak nantinya bisa menjadi bahan edukasi bagi anak-anak yang menonton.

Namun, tak hanya itu hasil *focus group discussion* dengan Sugiarto mengatakan dirinya masih bingung jika tayangan tersebut pendidikan atau bukan, tetapi dirinya mengungkapkan ada nilai edukasi sosial yang diterapkan pada tayangan tersebut. Selain edukasi-edukasi sosial yang sudah disebutkan, salah satu informan ini mengatakan ada unsur sosial untuk saling menghargai. Menghargai seseorang yang sedang tampil tanpa adanya gangguan dari *gadget*. Nilai pendidikan sosial mengacu pada hubungan individu dengan individu yang lain dalam ruang lingkup masyarakat. Bagaimana seseorang harus bersikap, bagaimana cara mereka menyelesaikan masalah dan menghadapi situasi tertentu juga termasuk dalam nilai sosial. Dalam hal ini nilai sosial dapat diartikan sebagai landasan bagi masyarakat yang berperan penting untuk mendorong dan mengarahkan individu agar berbuat sesuai norma yang berlaku.

Kedua, tayangan ini membuat penontonnya bernostalgia ke masa kecil. Dalam hal ini media menyebarkan efek dari komunikasi massa itu sendiri. Ada tiga dimensi efek komunikasi massa, diantaranya kognitif, afektif dan konatif. Hal-hal di atas yang diungkapkan oleh khalayak disebabkan oleh efek afektif dari komunikasi massa. Selepas penonton mendapat informasi dari tayangan yang ditonton, mereka dapat merasakannya. *Kedua* khalayak di atas, Intan dan Indiana telah menonton tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” yang banyak *scene* memperlihatkan aktivitas, wajah-wajah ceria, kegiatan bermain, permainan dan semuanya tentang anak-anak. Perasaan senang, sedih, ingin tahu muncul sesudah mereka menonton tayangan tersebut. Rasa itu diartikan bahwa mereka ingin sekali kembali ke masa kanak-kanak walaupun, sebenarnya hal itu tidak mungkin.

Ketiga, adanya pelestarian busaya permainan lokal menurut penontonnya. khalayak mendapatkan efek dari media massa yang berusaha untuk mempopulerkan kembali permainan lokal anak lewat tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga”. Tak hanya itu kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan orang tua zaman dahulu diingatkan kembali dalam tayangan tersebut. Media massa televisi yang bersifat *audiovisual* ini menebarkan benih-benih apresiasi, cinta dan nilai guna kembali, lewat gambar *high definition* (HD) yang dikonsep NET serta *angle* dan tatanan pengisi suara yang seperti bercerita. Serta menunjukkan objek-objek tertentu menjadi gambar yang jelas dan menyajikannya sedemikian rupa, sehingga mengandung suatu makna.

Keempat, Bahasa yang diterapkan dalam tayangan tersebut ialah bahasa jurnalistik. Bahasa jurnalistik yang singkat, padat jelas, logis dan menarik. Menarik artinya mampu membangkitkan minat dan perhatian khalayak pembaca, memicu selera baca, serta membuat orang yang sedang tertidur, terjaga seketika. Bahasa jurnalistik berpijak pada prinsip: menarik, benar, dan baku. Bahasa jurnalistik lebih dapat menyapa khalayaknya dengan senyuman bukan dengan mimik muka yang tegang atau kepalan tangan dengan pedang. Selain itu, prinsip bahasa pada televisi tidak lain yaitu harus bergaya ringan dan sederhana kata-katanya, menggunakan kalimat tutur, kalimat aktif dan terstruktur serta lainnya (Sumadiria, 2008).

Faktor-faktor bahasa di atas lah yang menyulitkan anak-anak mencerna bahasa yang ada dalam tayangan tersebut. Seperti halnya yang dituliskan di atas jikalau bahasa jurnalistik berpijak pada prinsip menarik, benar dan baku. Bahasa yang baku sangat sulit untuk dicerna anak-anak karena mereka masih belajar bagaimana menyusun kalimat percakapan yang benar. Anak-anak harus belajar mulai dari bahasa yang ringan terlebih dahulu. Selain itu, kalimat yang terstruktur pun menimbulkan bahasa yang baku pula.

Pemikiran-pemikiran lain terhadap tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga”

masih berlanjut. Salah satu khalayak berpendapat bahwa tayangan tersebut lebih bagus untuk dikonsumsi orang tua. Nantinya, mereka lah yang akan mentransfer edukasi yang ada dalam tayangan tersebut dengan bahasa dan cara ajar setiap orang tua yang berbeda pada sang anak.

Bagaimana posisi pembacaan khalayak terhadap program Lentera Indonesia NET TV Episode “Dolanan Ala Kolong Tangga”?

Televisi sebagai media komunikasi massa mempengaruhi khalayaknya untuk terlibat dalam cerita serta kondisi yang berada dalam suatu tayangan. Tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” yang ditayangkan di saluran NET Tv diharapkan mampu mendidik khalayaknya serta menambah pengetahuan dan aspek-aspek yang dibutuhkan penontonnya. Namun, setiap penonton memiliki pengalaman, lingkungan serta pemikiran yang berbeda-beda. Oleh karena itu akan berbeda pula sudut pandang yang dihasilkan penontonnya setelah menonton tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga”.

Pertama, posisi dominan. Posisi dominan merupakan posisi di mana penonton televisi menerima apa yang disampaikan dari tayangannya. Posisi ini disebut ideal dalam sebuah komunikasi transparan, di mana setiap individu bertindak terhadap sebuah kode sesuai apa yang dirasakan, mendominasi untuk memiliki kekuatan lebih pada kode lainnya. Menurut Hall (2011:227), ketika penonton mengambil makna yang terkandung dari, katakanlah, sebuah siaran berita televisi atau program peristiwa sosial politik mutakhir sepenuhnya langsung, dan mendekode pesannya dari sudut pandang kode rujukan yang telah dienkodkan, kita dapat mengatakan bahwa penonton tersebut melakukan pengoperasian dalam lingkup kode dominan.

Hanya satu informan saja yang ditetapkan dalam posisi dominan ini. Informan ini mendekode pesan dari tayangan televisi lewat sudut pandang dirinya sendiri tetapi mempunyai makna serupa. Jika hal tersebut dialami oleh pembaca kode, maka khalayak sudah melakukan pengoperasian kode untuk pembacaan media.

Kedua, posisi negosiasi. Posisi negosiasi dalam posisi hipotekal ini menjabarkan dari penonton tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga”. Khalayak yang menonton tayangan ini mampu menyeleksi informasi yang diserap dari tayangan tersebut sesuai dengan kemampuan, pengalaman dalam tayangan tersebut dan pengetahuan seputar apa yang diceritakan dalam tayangan tersebut. Menurut Hall (2011:228), *Dekoding* dalam versi yang *dinegosiasikan* mengandung campuran unsur – unsur yang bersifat adaptif dan oposisional: *dekoding* tersebut mengakui legitimasi definisi hegemonik dalam pembuatan signifikansi besar (abstrak), sementara pada level yang lebih terbatas dan situasional, *dekoding* membuat aturan dasarnya sendiri – melakukan pemfungsian dengan keberatan terhadap aturan.

Ada empat informan yang ditetapkan dalam posisi ini untuk menegosiasi pesan yang dihasilkan pada tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” dengan pemikiran mereka sendiri. Serupa namun tidak dikonsumsi secara mentah-mentah. Dengan kata lain, khalayak ini meliterasi kembali kode yang didapat agar sesuai dengan makna yang diinginkannya dan tidak sembarangan.

Ketiga, posisi oposisi. Posisi ini menggambarkan ketika penonton tayangan televisi menerima dan telah mengerti, baik secara literal maupun konotasi-konotasi yang diberikan. Namun, penonton menyandi dengan sangat bertolak belakang atau menolak. Ini hanya terjadi ketika penontonnya memiliki sudut pandang kritis dalam menolak segala bentuk pesan yang disampaikan media dan memilih mengartikannya sendiri. Memiliki maksud untuk menjabarkan makna yang diterima oleh penonton tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga”. Pada dasarnya, khalayak yang termasuk

dalam posisi oposisi ini menolak untuk menerima kode yang disampaikan tayangan di televisi tersebut. Hal ini pun didasari dengan segala pemikiran dan pengetahuan yang dimiliki oleh khalayak.

Kedua informan yang berada dalam posisi ini menunjukkan penolakan-penolakan dari kode yang tersampaikan. Hal tersebut timbul dari beberapa faktor, seperti pengalaman, pandangan soal keadaan lingkungan sekitar mereka, serta pengetahuannya dalam permainan untuk anak. Selain itu, penilaian khalayak di atas bertolak belakang dengan apa yang disampaikan pada tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” yang mengutamakan permainan tradisional untuk pendidikan anak-anak.

D. Kesimpulan

Penulis menghasilkan beberapa poin penting mengenai resepsi penonton tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” terhadap pendidikan di televisi juga mengenai hipotekal atau posisi pembacaan kode pesan tiap khalayak dari *focus group discussion* dan observasi.

Resepsi Khalayak Terhadap Tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” di Televisi untuk Pendidikan Anak-Anak

Bagi penonton yang didominasi oleh mahasiswa yang merupakan khalayak penelitian, televisi menurut mereka merupakan sumber penghibur lainnya untuk mengisi waktu. Khalayak pun mengatakan bahwa saat ini televisi hanya berkutat pada *rating* dibandingkan dengan kualitas program yang dihasilkan. Sebab itu, khalayak menyarankan penonton dewasa mendampingi setiap anak-anak menonton televisi agar makna yang negatif tidak tersampaikan dan makna positif tersampaikan dengan baik dan sempurna. Selain itu tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” menimbulkan edukasi sosial bagi khalayaknya.

Akibat edukasi sosial terhadap permainan lokal anak inilah khalayak bernostalgia dengan masa kecilnya. Ini membuat khalayak senang karena anak kecil dijadikan penerus penjaga permainan lokal anak. Pelestarian budaya dalam tayangan ini turut disebarkan kepada penontonnya. Namun ternyata, mutu tayangan ini lebih bagus untuk orang tua sebagai penguat nilai-nilai pendidikan dari tayangan tersebut karena bahasa yang diberikan tidak sesuai dengan nalar anak-anak yang masih sederhana dan ringan. Serta tayangan ini terlalu berat untuk anak-anak karena sebagian besar diisi oleh wawancara narasumber, padahal mereka lebih menyukai visual yang banyak seperti penampakan permainan tradisionalnya ataupun animasi-animasi lain.

Selain itu interpretasi khalayak terhadap pendidikan dalam tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” ialah media televisi menjadi kebutuhan tambahan bagi anak-anak. Tetapi di era ini, tujuan televisi semakin mengarah pada *rating* program, tidak memperhatikan lagi bobot kualitas isi program bagi penontonnya. Karena itu, sebagai penonton dewasa haruslah membimbing anak setiap menonton televisi agar bisa menyaring tayangan yang sesuai dan bagus. Tidak hanya penontonnya, badan pengawasan penyiaran yaitu Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menurut khalayak harus lebih tegas agar tidak ada lagi program yang lolos dari jeratan KPI.

Posisi Hipotekal Khalayak Terhadap Pendidikan dalam Tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” di Televisi

Menjawab pertanyaan kedua penelitian ini, penulis menemukan jika posisi yang ditetapkan kepada khalayak ternyata tidak selamanya sebagai posisi yang mutlak. Ada tiga posisi hipotekal yang dikemukakan. Posisi dominan, khalayak berperilaku mendukung pesan dari tayangan “Dolanan Ala Kolong Tangga” bahwa permainan yang

bermuatan lokal bagus untuk pendidikan anak.

Bagi posisi negosiasi, khalayak berperilaku secara netral dalam hal tayangan tersebut masuk dalam kategori pendidikan untuk anak. Namun, mereka memodifikasinya lagi dengan pernyataan bahwa permainan lokal dan permainan digital harus diberikan kepada anak-anak karena memiliki nilai guna yang dibutuhkan oleh anak.

Sedangkan, posisi oposisi, khalayak berperilaku menolak. Menolak bukan dalam hal kategori pendidikan. tetapi, pesan yang disampaikan dari tayangan tersebut bahwa permainan lokal sangat baik untuk anak. Khalayak yang ada dalam posisi ini beranggapan permainan digital-lah yang seharusnya dikuasai anak di era sekarang ini.

Daftar Pustaka

Stokes, Jane. 2003. *How To Do Media and Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya*. Yogyakarta: Sage.

Sumber Lain

Adi, Tri Nugoho. 2012. "Mengkaji Khalayak Media Dengan Metode Penelitian Resepsi". dalam Jurnal

Acta Diurna. Vol. 8, No. 1, 2012 (hal. 26-30)

Adi, Tri Nugroho. 2013. "Mengenal Stuart Hall".
<https://sinaukomunikasi.wordpress.com/2013/07/02/mengenal-stuart-hall/>.
Tanggal akses 9 April 2017, pukul 3.20 WIB

Fauziah, Dian. 2015. "Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak" ,
<http://www.metrosiantar.com/kolom/opini/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalam-permainan-tradisional-anak/> , tanggal akses 7 Maret 2017 , pukul 15:25 WIB.

Tayan, I Warna. 2015. "Peranan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan" ,
<http://wayantarne.blogspot.co.id/2015/02/makalah-peranan-permainan-tradisional.html>, tanggal akses 7

Maret 2016, Pukul 15.06 WIB