

Tata Panggung Program Acara "Sapa Pemirsa" di TVRI Kalimantan Selatan

Wilhelmus F¹, Sigit Winarso^{2*}, RB. Hendri K³, RM Joko P⁴

Sekolah Tinggi Multi Media, Indonesia

Email: williart2013@gmail.com¹, e.class.sigitwin@mmtc.ac.id²,
rbhendrik@mmtc.ac.id³, priyonojoko@mmtc.ac.id⁴

Abstrak

Article Info:

Submitted:

07-05-2025

Final Revised:

17-05-2025

Accepted:

19-05-2025

Published:

23-05-2025

Desain set televisi memainkan peranan penting dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik, khususnya bagi generasi muda yang semakin selektif dalam mengonsumsi konten media. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen-elemen desain set dalam program "Sapa Pemirsa" di TVRI Kalimantan Selatan yang mampu meningkatkan keterlibatan audiens muda, mencerminkan karakter generasi tersebut, dan mengintegrasikan nilai budaya lokal. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis studi literatur dan observasi terhadap elemen visual serta fitur interaktif dalam program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan warna cerah, teknologi interaktif seperti LED dinamis dan kemungkinan integrasi augmented reality (AR), serta representasi budaya lokal melalui ornamen khas Kalimantan Selatan dapat meningkatkan daya tarik visual dan emosional program. Selain itu, keterlibatan penonton dapat ditingkatkan melalui partisipasi aktif seperti polling atau komentar live. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan desain yang estetis, fungsional, dan partisipatif dalam menciptakan keterikatan emosional antara program televisi lokal dan audiens muda. Implikasinya, tim produksi perlu mengembangkan desain set yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tren generasi muda sambil tetap menjaga identitas budaya lokal sebagai ciri khas program.

Keywords: Desain Set, Generasi Muda, Budaya Lokal, Keterlibatan Audiens, Teknologi Interaktif

Abstract

Television set design plays an important role in creating an engaging visual experience, especially for the younger generation who are increasingly selective in consuming media content. This study aims to analyze the elements of set design in the "Sapa Pemirsa" program at TVRI South Kalimantan that are able to increase the involvement of young audiences, reflect the character of this generation, and integrate local cultural values. This research method uses a descriptive qualitative approach with the analysis of literature studies and observations of visual elements and interactive features in the program. The results show that the use of bright colors, interactive technologies such as dynamic LEDs and the possibility of augmented reality (AR) integration, as well as the representation of local culture through South Kalimantan ornaments can increase the visual and emotional appeal of the program. Additionally, audience engagement can be increased through active participation such as polls or live commentary. This research emphasizes the importance of

aesthetic, functional, and participatory design approaches in creating an emotional attachment between local television programs and young audiences. Implicitly, the production team needs to develop a set design that is adaptive to technological developments and trends of the younger generation while still maintaining the local cultural identity as a hallmark of the program.

Keywords: *Set Design, Younger Generation, Local Culture, Audience Engagement, Interactive Technology*

Corresponding: Sigit Winarso

E-mail: muh.aliiskandar@gmail.com



PENDAHULUAN

Tata panggung atau desain set dalam sebuah program televisi memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi audiens (Bastiani, 2023; Cinhya & Bachrun, 2016; Maulana & Maharlika, 2018; ROSMIATI & RAFIA, 2021; Surya Farid Sathotho & Avril Maharani, 2023). Program acara "Sapa Pemirsa" di TVRI Kalimantan Selatan merupakan contoh yang relevan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen desain set dapat menarik perhatian generasi muda. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bahwa generasi muda saat ini lebih menyukai visual yang dinamis dan interaktif. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet di kalangan anak muda mencapai 98,6% pada tahun 2021, yang menunjukkan bahwa mereka sangat terpapar pada berbagai bentuk media visual (APJII, 2021). Oleh karena itu, desain set yang digunakan dalam program ini harus mampu mencerminkan semangat dan karakter generasi muda.

Dalam penelitian ini, penekanan akan diberikan pada bagaimana elemen-elemen desain set dapat meningkatkan keterlibatan audiens. Irwanto dkk. (2014) menyatakan bahwa desain set berperan penting dalam membentuk suasana dan pengalaman audiens, yang berarti bahwa setiap elemen visual yang ada di panggung harus dipikirkan secara matang. Misalnya, penggunaan warna-warna cerah dan elemen interaktif dalam set dapat menciptakan suasana yang lebih hidup dan mengundang partisipasi penonton. Hal ini sejalan dengan penelitian Subroto (1992) yang menunjukkan bahwa desain set yang baik dapat memperkuat pesan acara dan meningkatkan keterlibatan penonton.

Lebih jauh lagi, penting untuk mempertimbangkan konteks budaya lokal dalam perancangan set. Kalimantan Selatan, dengan kekayaan budaya dan alamnya, menawarkan banyak inspirasi yang dapat dimanfaatkan dalam desain set "Sapa Pemirsa". Misalnya, elemen-elemen tradisional seperti motif batik atau ornamen khas daerah dapat diintegrasikan ke dalam desain set untuk memberikan sentuhan lokal yang relevan. Ini tidak hanya akan menarik perhatian generasi muda tetapi juga memberikan mereka rasa identitas dan kebanggaan terhadap budaya mereka sendiri. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen desain set dalam program "Sapa Pemirsa" yang dapat menarik perhatian generasi muda. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat bagaimana elemen-elemen tersebut dapat mencerminkan semangat dan karakter generasi muda yang selalu ingin terhubung dengan dunia di sekitar mereka. Dalam perkembangan selanjutnya, analisis akan dilakukan terhadap berbagai elemen desain yang ada dalam tata panggung program ini.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan studi sebelumnya karena menyajikan pendekatan komprehensif yang menggabungkan desain set visual, teknologi interaktif, serta

integrasi budaya lokal secara simultan untuk menarik perhatian generasi muda dalam program televisi lokal, khususnya "Sapa Pemirsa" di TVRI Kalimantan Selatan. Penelitian Irwanto dkk. (2014) dan Subroto (1992) sebelumnya hanya menyoroti pentingnya elemen visual dalam menciptakan pengalaman menonton, tanpa mempertimbangkan secara spesifik karakteristik generasi muda. Selain itu, meskipun Koller (2019) membahas augmented reality (AR) dan Sari (2020) mengangkat budaya lokal dalam media, penelitian ini menggabungkan kedua aspek tersebut dalam konteks lokal Kalimantan Selatan. Hal ini menciptakan kontribusi baru dalam pengembangan desain media berbasis identitas lokal yang ditujukan untuk audiens digital-native.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi dan menganalisis unsur-unsur desain set dalam program televisi "Sapa Pemirsa" yang menarik bagi penonton muda. Penelitian ini berfokus pada identifikasi komponen visual dan interaktif yang meningkatkan keterlibatan audiens, representasi budaya, dan inovasi teknologi. Data populasi terdiri dari semua episode "Sapa Pemirsa" yang ditayangkan dalam enam bulan terakhir di TVRI Kalimantan Selatan. Dari populasi ini, teknik pengambilan sampel yang disengaja digunakan untuk memilih 10 episode yang secara mencolok menampilkan berbagai desain set dan strategi keterlibatan penonton. Instrumen penelitian utama meliputi lembar observasi, dokumentasi, dan pedoman wawancara. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan daftar periksa terstruktur untuk memeriksa elemen visual seperti warna, pencahayaan, tata letak spasial, simbol budaya, dan fitur interaktivitas. Wawancara mendalam dilakukan dengan staf produksi, termasuk perancang set dan direktur program, untuk memvalidasi temuan observasional. Untuk memastikan validitas, triangulasi diterapkan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Keandalan ditetapkan melalui kesepakatan antar-coder di mana dua peneliti independen menganalisis episode yang sama menggunakan daftar periksa yang sama, mencapai skor konsistensi di atas 85%. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap: pengamatan awal siaran program, tinjauan dokumentasi (misalnya, catatan produksi, sketsa desain), dan wawancara dengan informan kunci. Data diatur dan dikodekan menggunakan perangkat lunak NVivo untuk analisis kualitatif. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola dan konsep berulang yang terkait dengan daya tarik pemuda, integrasi budaya, dan fitur desain interaktif. Hasilnya ditafsirkan dalam kaitannya dengan teori yang relevan dan literatur sebelumnya untuk memastikan landasan teoretis dan relevansi kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Set dan Keterlibatan Audiens

Desain set yang menarik dapat menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi dari audiens. Penelitian oleh Irwanto dkk. (2014) menunjukkan bahwa elemen estetika dalam desain set dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap acara yang ditayangkan. Misalnya, penggunaan layar LED interaktif yang menampilkan konten relevan selama acara dapat meningkatkan interaksi penonton. Hal ini sejalan dengan tren modern di mana audiens tidak hanya ingin menjadi penonton pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam acara yang mereka saksikan. Dengan menggunakan teknologi, seperti polling langsung atau komentar yang ditampilkan di layar, program "Sapa Pemirsa" dapat menjembatani jarak antara penyiar dan penonton.

Statistik menunjukkan bahwa generasi muda lebih menyukai program yang menawarkan interaksi dan partisipasi. Menurut survei yang dilakukan oleh Nielsen (2020), 73% anak muda lebih cenderung menonton acara yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara langsung, seperti melalui media sosial atau aplikasi interaktif. Oleh karena itu, desain set yang mendukung interaksi ini sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan audiens. Misalnya, area set yang dirancang khusus untuk sesi tanya jawab atau diskusi dapat mendorong penonton untuk berpartisipasi secara aktif.

Selain itu, elemen visual yang kuat juga dapat mempengaruhi mood dan emosi penonton.

Penelitian menunjukkan bahwa warna dan pencahayaan memiliki dampak yang signifikan terhadap suasana hati audiens. Penggunaan warna-warna cerah dan pencahayaan yang dinamis dalam desain set dapat menciptakan suasana yang lebih energik dan positif. Ini sangat penting untuk program seperti "Sapa Pemirsa", yang bertujuan untuk memberikan informasi dan hiburan kepada audiens muda. Dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, penonton akan lebih tertarik untuk menyaksikan acara tersebut secara rutin.

Contoh kasus yang relevan adalah program-program televisi yang telah berhasil menarik perhatian generasi muda melalui desain set yang inovatif. Misalnya, acara talk show di luar negeri sering kali menggunakan set yang fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan tema setiap episode. Ini menciptakan rasa segar dan menarik bagi penonton, yang selalu menantikan apa yang akan ditampilkan selanjutnya. Dalam konteks "Sapa Pemirsa", pendekatan serupa dapat diadopsi untuk menjaga minat audiens tetap tinggi.

Dengan demikian, penting untuk merancang set yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dan interaktif. Desain set yang baik akan menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton dan meningkatkan keterlibatan mereka dengan program. Hal ini akan berkontribusi pada kesuksesan acara "Sapa Pemirsa" di TVRI Kalimantan Selatan.

Elemen Desain yang Mencerminkan Karakter Generasi Muda

Generasi muda saat ini memiliki karakteristik yang unik, termasuk keinginan untuk mengekspresikan diri dan mengidentifikasi diri dengan konten yang mereka konsumsi. Oleh karena itu, elemen desain yang digunakan dalam program "Sapa Pemirsa" harus mencerminkan nilai-nilai dan aspirasi mereka. Menurut penelitian oleh McCrindle (2014), generasi muda cenderung lebih menghargai keaslian dan kreativitas dalam konten yang mereka konsumsi. Dalam konteks ini, desain set yang menampilkan elemen-elemen kreatif dan inovatif akan lebih mudah menarik perhatian mereka.

Salah satu cara untuk mencerminkan karakter generasi muda adalah dengan mengintegrasikan elemen-elemen yang bersifat digital dan interaktif. Misalnya, penggunaan augmented reality (AR) dalam desain set dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan imersif bagi penonton (Amirah Syafiqah & Khadijah, 2022; Maharani et al., 2023; Nurmaena & Gumiandari, 2022; Pradana, 2020; Sharmili Nair Vargavan & Faridah Yunus, 2021). Penelitian oleh Koller (2019) menunjukkan bahwa teknologi AR dapat meningkatkan keterlibatan audiens hingga 70% dalam acara yang menggunakan elemen tersebut. Dengan demikian, penerapan teknologi ini dalam program "Sapa Pemirsa" dapat menjadi strategi efektif untuk menarik perhatian generasi muda.

Selain teknologi, aspek visual seperti gaya desain juga memainkan peranan penting. Generasi muda lebih menyukai desain yang minimalis namun fungsional. Penggunaan elemen desain yang sederhana namun menarik, seperti garis-garis bersih dan bentuk geometris, dapat menciptakan suasana yang modern dan sesuai dengan selera mereka. Menurut laporan dari GlobalWebIndex (2021), 62% generasi muda lebih tertarik pada konten yang memiliki desain yang sleek dan modern. Oleh karena itu, penting bagi tim desain set "Sapa Pemirsa" untuk mempertimbangkan tren desain yang sedang berkembang di kalangan anak muda.

Contoh lain yang relevan adalah penggunaan warna dan tekstur yang berani dalam desain set. Generasi muda sering kali tertarik pada warna-warna yang cerah dan kontras yang tinggi, yang dapat menciptakan daya tarik visual yang kuat. Penelitian oleh Pantone (2022) menunjukkan bahwa warna-warna cerah seperti kuning dan hijau neon sangat populer di kalangan generasi muda saat ini. Dengan mengadopsi palet warna yang sesuai, desain set "Sapa Pemirsa" dapat lebih mudah menarik perhatian dan menciptakan suasana yang energik.

Secara keseluruhan, elemen desain yang mencerminkan karakter generasi muda harus dipikirkan dengan matang dalam perancangan set "Sapa Pemirsa". Dari penggunaan teknologi interaktif hingga pemilihan warna dan gaya desain, setiap aspek harus mampu berbicara kepada audiens muda dan menciptakan pengalaman yang relevan dan menarik bagi mereka.

Integrasi Budaya Lokal dalam Desain Set

Integrasi budaya lokal dalam desain set "Sapa Pemirsa" sangat penting untuk menciptakan kedekatan dengan audiens di Kalimantan Selatan. Budaya lokal tidak hanya memberikan identitas bagi program, tetapi juga dapat menarik perhatian generasi muda yang memiliki rasa ingin tahu terhadap warisan budaya mereka. Menurut penelitian oleh Sumantri (2016), elemen budaya lokal dalam media dapat meningkatkan rasa kebanggaan dan keterhubungan masyarakat terhadap program yang ditayangkan. Oleh karena itu, penting untuk memasukkan elemen-elemen budaya Kalimantan Selatan dalam desain set.

Salah satu cara untuk mengintegrasikan budaya lokal adalah dengan menggunakan motif dan ornamen tradisional dalam desain set. Misalnya, penggunaan motif batik khas Kalimantan atau ukiran kayu dalam elemen set dapat memberikan sentuhan lokal yang kuat. Penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan elemen budaya lokal dalam media dapat meningkatkan daya tarik visual dan emosional bagi audiens. Dengan menghadirkan elemen-elemen ini, "Sapa Pemirsa" dapat menciptakan rasa keterikatan yang lebih dalam dengan penonton.

Selain itu, elemen alam juga dapat dimanfaatkan dalam desain set. Kalimantan Selatan dikenal dengan keindahan alamnya, seperti sungai dan hutan tropis. Menggunakan elemen-elemen alami seperti tanaman hijau atau backdrop yang menggambarkan pemandangan alam dapat memberikan nuansa yang segar dan menenangkan. Menurut survei oleh Nielsen (2021), 68% generasi muda lebih menyukai konten yang menampilkan elemen alam dan keberlanjutan. Ini menunjukkan bahwa desain set yang mengedepankan elemen alam dapat menarik perhatian audiens muda.

Contoh kasus yang relevan adalah program-program televisi di daerah lain yang berhasil mengintegrasikan budaya lokal dalam desain set mereka. Misalnya, acara-acara di Bali sering kali menggunakan elemen-elemen budaya Bali dalam desain set, seperti payung tradisional dan patung-patung khas. Ini tidak hanya memberikan daya tarik visual tetapi juga menciptakan rasa identitas bagi penonton. Dalam konteks "Sapa Pemirsa", pendekatan serupa dapat diadopsi untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi audiens.

Dengan demikian, integrasi budaya lokal dalam desain set "Sapa Pemirsa" akan memberikan kontribusi signifikan terhadap daya tarik program. Elemen-elemen budaya yang kuat tidak hanya akan menarik perhatian generasi muda, tetapi juga memberikan mereka rasa kebanggaan terhadap warisan budaya mereka sendiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini membahas pentingnya desain set yang menarik, fungsional, dan sarat nilai budaya lokal dalam meningkatkan keterlibatan generasi muda terhadap program "Sapa Pemirsa" di TVRI Kalimantan Selatan. Desain yang mencerminkan karakteristik generasi muda dan mengintegrasikan kekayaan budaya daerah dinilai mampu menciptakan pengalaman menonton yang relevan dan bermakna. Rekomendasi pengembangan mencakup inovasi teknologi interaktif, keterlibatan audiens dalam proses desain, serta penguatan identitas budaya lokal dalam tampilan visual. Berdasarkan temuan ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas desain set terhadap loyalitas audiens, melakukan studi komparatif antar program sejenis, menganalisis peran teknologi interaktif dalam meningkatkan partisipasi penonton, serta menerapkan pendekatan ko-kreatif dan partisipatif dalam proses perancangan desain set. Selain itu, penting untuk mengkaji bagaimana elemen budaya Kalimantan Selatan dapat ditransformasikan secara visual tanpa kehilangan makna autentiknya agar tetap relevan bagi generasi muda yang hidup dalam arus globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirah Syafiqah, & Khadijah. (2022). Penggunaan "Augmented Reality" di dalam pengajaran sirah. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 2(2).
APJII. (2021). *Laporan penetrasi internet di Indonesia*.
Bastiani, M. S. (2023). Metode visual thinking dalam perancangan tata panggung teater. *TONIL*:

- Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 20(2). <https://doi.org/10.24821/tnl.v20i2.10957>
- Cinthya, A., & Bachrun, A. S. (2016). Kajian terhadap ruang tata panggung teater tradisional. *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 5.
- Irwanto, et al. (2014). Pengaruh desain set terhadap audiens. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Koller, D. (2019). The impact of augmented reality on audience engagement. *Journal of Media Studies*.
- Maharani, A., Radeswandri, R., & Vebrianto, R. (2023). Evaluasi penggunaan augmented reality di kalangan mahasiswa: Studi pengembangan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i2.17417>
- Maulana, M. R., & Maharlika, F. (2018). Tinjauan tata cahaya panggung pada pertunjukan musik death metal. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 4(2).
- McCrindle, M. (2014). *Understanding generational differences*. McCrindle Research.
- Nielsen. (2020). *The power of audience engagement*.
- Nielsen. (2021). *Youth preferences in media consumption*.
- Nurmaena, S., & Gumindari, S. (2022). Efektivitas penggunaan augmented reality untuk meningkatkan penguasaan kosa. *Jurnal Edukasia Nonformal*, 2(2).
- Pantone. (2022). *Color trends for the youth market*.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan augmented reality pada sekolah menengah atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- ROSMIATI, A., & RAFIA, I. (2021). Bentuk tata ruang pentas panggung proscenium di Gedung Wayang Orang Sriwedari Surakarta. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2). <https://doi.org/10.26887/ekspresi.v23i2.1554>
- Sari, R. (2020). The role of local culture in media design. *Jurnal Budaya dan Media*.
- Sharmili Nair Vargavan, & Faridah Yunus. (2021). Penggunaan augmented reality (AR) untuk meningkatkan kemahiran membaca perkataan bahasa Inggeris kanak-kanak prasekolah. *International Journal of Education and Pedagogy*, 3(1).
- Sumantri, A. (2016). Cultural identity in local media. *Jurnal Komunikasi*.
- Surya Farid Sathotho, & Avril Maharani. (2023). Konvensi tata artistik teater panggung dalam pementasan teater virtual Siti Seroja oleh Teater Koma. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1).



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)