

CITRA DALAM REALITY SHOW “KATAKAN CINTA REBORN” EDISI 9 AGUSTUS 2017 DALAM SIMULAKRA

Sidhiq Fahmi Setiawan

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

sidhiqfahmi@gmail.com

Abstrak

Reality Show menarik atensi masyarakat banyak karena menjadi salah satu hiburan dalam kehidupannya. Hanya dengan mengkses televisi maupun internet penonton sudah dapat menyaksikan acara reality show tersebut. Reality Show telah disimulasikan hingga mencapai *hyperreality* yang mana menjadi samar antara batas realitas dan simulasi. Reality show *Katakan Cinta Reborn* dikenal sebagai acara yang menceritakan kehidupan nyata tentang cinta yang dialami oleh seseorang. Lalu apakah Reality Show ini dapat menciptakan simulasi yang dapat menggantikan realitas di kehidupan nyata hingga membuat implikasi kepada para talent dan penonton. Dengan metode Kualitatif teori Simulakra Jean Baudrillard dapat dianalisis menggunakan 4 tahapan simulakra yaitu (1) Faithful Image, (2) Perversion of Reality, (3) Simulakra, dan (4) Simulasi. Maka didapatkan, acara ini berhasil membuat simulasi melalui pengarahan produksi, manipulasi narasi, dan editing telah membangun simulakra talent dan penonton dapat merasakan yang lebih dramatis dari kehidupan nyata sehingga terdapat implikasi kepada talent maupun penonton terhadap pandangan mereka tentang cinta, hubungan, dan citra.

Kata Kunci: Reality Show, Simulakra, Jean Baudrillard

PENDAHULUAN

Sehubungan dengan beberapa komponen yang masuk dalam prioritas dalam banyak rumah tangga. Selama puluhan tahun Televisi menjadi media massa yang digemari dalam memberikan informasi maupun media hiburan. Media Televisi dapat menghadirkan elemen-elemen audio visual yang dapat menciptakan acara-acara berkualitas seperti acara music, film, sinetron, olahraga, *variety show*, *reality show*, dan lainnya. Dalam hal ini, *Reality show* cukup digemari banyak masyarakat yang menjadi acara hiburan di televisi Indonesia.

Menurut Sugihartono (2004), *Reality show* merupakan salah satu gaya/aliran dalam pertelevisian yang menampilkan “*real life*” seseorang. Jadi, *Reality show* TV adalah genre televisi yang menampilkan kehidupan sehari-hari orang-orang nyata atau situasi yang dibuat untuk hiburan. Dalam *reality show*, para peserta atau karakter dihadapkan pada berbagai tantangan, persaingan, atau skenario tertentu, dan interaksi mereka ditangkap oleh kamera.

Menurut Sugihartono (2004), ada tiga jenis *program reality television* atau *reality show*. Yaitu *Reality Show*, *Hidden Cam*, dan *Reality Game Show*. Pertama *Reality Show* yang sebuah acara realitas yang menjadikan penonton sebagai pengamat pasif yang mengikuti kegiatan profesional atau pribadi seseorang. Kedua, *Hidden Cam*, sebuah kamera tersembunyi yang digunakan untuk merekam individu dan kegiatan mereka tanpa diketahui oleh orang yang direkam. Ketiga, *Reality Game Show*, sebuah acara realitas yang memfilmkan peserta dalam lingkungan tertutup untuk bersaing memperebutkan hadiah.

Reality show berfungsi memberikan hiburan kepada pemirsa dengan menghadirkan situasi yang menarik, dramatis, atau menghibur. Beberapa *reality show* mengikuti kehidupan sehari-hari kelompok orang dalam lingkungan tertentu, seperti keluarga selebriti atau temanteman yang tinggal bersama dalam rumah yang sama. Contoh-contoh *reality show* lokal semacam ini termasuk “*Katakan Cinta Reborn*”.

Reality Show “Katakan Cinta Reborn” dalam program ini pemirsa atau audiens diajak untuk melihat kegiatan percintaan seseorang, “Katakan Cinta Reborn” Sebuah *reality show* dengan tema romantis dan konsep emosional. *Katakan Cinta Reborn* ditayangkan di RCTI, program ini berisi tentang perjuangan pelajar SMA atau anak kuliah yang ingin menyatakan cintanya kepada gebetan. Mereka pun akan meminta bantuan kepada tim *Katakan Cinta* untuk mempersiapkan proses menembak sekuat mungkin. Dini, M. (2017). Dalam program ini, peserta memiliki kesempatan untuk mengungkapkan cinta mereka kepada seseorang yang mereka cintai atau memiliki perasaan khusus. Program ini merupakan versi baru atau pembaruan dari program pendahulunya yang sukses “*Say Love*”.

Di setiap episode, para kontestan kesulitan untuk mengungkapkan perasaan mereka secara jujur dan tulus terhadap orang yang mereka cintai. Anda menghadapi berbagai tantangan dan rintangan yang disajikan dalam bentuk misi atau skenario yang disiapkan oleh tim produksi. Ada momen-momen emosional di setiap episodanya dimana para kontestan mengungkapkan perasaannya dan penonton merasakan ketegangan di momen-momen tersebut.

Katakan Cinta Reborn juga menyoroti proses dan perjalanan emosional para peserta. Selain peserta utama, acara ini juga menghadirkan berbagai karakter pendukung, seperti sahabat, keluarga atau orang-orang tersayang yang berperan penting dalam kisah cinta para peserta. Mereka menawarkan dukungan, nasihat, dan perspektif baru tentang cara mengungkapkan perasaan.

Selama acara berlangsung, penonton dibawa dalam perjalanan yang penuh dengan drama, kejutan, dan emosi. Anda merasa terhubung dengan peserta dan berbagi emosi yang dialami. Tujuan dari “*Katakan Cinta Reborn*” adalah untuk menghadirkan momen-momen seru dan menyentuh serta menginspirasi penonton untuk romansa dan keberanian untuk mengekspresikan emosi.

Pertunjukan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menawarkan pesan-pesan positif tentang cinta, keberanian, dan menghargai perasaan orang lain. Melalui perjalanan para peserta, diharapkan para penonton mampu merefleksikan dan memahami pentingnya komunikasi yang jujur dalam hubungan dan pentingnya mengambil resiko saat menyatakan cinta.

Reality Show *Katakan Cinta Reborn* dikenal sebagai acara televisi yang menceritakan kehidupan sehari-hari di kehidupan nyata perihal tentang percintaan yang dialami oleh seseorang dan berfungsi sebagai hiburan bagi para penonton. Maka dengan ini, bagaimana *reality show* *Katakan Cinta Reborn* dalam menciptakan dunia simulasi yang menggantikan realitas aslinya dan apa implikasi psikologis yang didapat oleh penonton dalam menonton *Reality Show* *Katakan Cinta Reborn*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan simulasi simulacra. Menurut Arsita (2017) Metode Kualitatif, yaitu memaparkan fakta berdasarkan data-data dan sumber pustaka. Selain mengamati fenomena yang ada, penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui kajian pustaka yaitu literatur tentang masalah penelitian ini ditelusuri dalam bentuk buku, artikel ilmiah dan karya ilmiah seperti jurnal, skripsi, maupun tesis. Dari informasi yang terkumpul, peneliti kemudian memilah informasi yang relevan dengan cara mereduksi data.

Pendekatan penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menggali makna serta interpretasi individu terhadap fenomena sosial. Dalam konteks ini, teori simulakra yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard dapat digunakan sebagai kerangka teoritis yang relevan. Saumantri dan Zikrillah (2020), Dalam karya yang berjudul *Simulacra and Simulations* (1985), Jean Baudrillard menyebutkan bahwa masyarakat simulasi adalah bentuk karakter identitas

masyarakat kontemporer dalam kehidupannya selalu dibuat repot dengan sebuah absurditas kode, tanda dan simbol, dan bentuk model sebagai memproduksi dan reproduksi dalam sebuah teori yang ia sebut *simulacra*. Teori simulakra Baudrillard mengungkapkan tentang penggantian realitas asli dengan tanda-tanda atau representasi yang semakin mengaburkan batas antara realitas dan simulasi. Dalam penelitian kualitatif, teori simulakra Baudrillard dapat digunakan untuk menganalisis konstruksi sosial, interpretasi simbolik, dan fenomena yang tersembunyi di balik representasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reality show adalah bentuk televisi yang menyajikan kehidupan nyata individu atau kelompok dalam situasi dan keadaan tertentu. Tujuan acara ini adalah untuk memberikan pengalaman menarik kepada penonton dengan menampilkan aspek kehidupan nyata, baik itu profesional, pribadi, atau bahkan aktivitas sehari-hari. Acara realitas adalah salah satu bentuk presentasi media yang paling populer dan memiliki daya tarik yang besar bagi penonton.

Sebagai bentuk representasi media, reality show berusaha merekam dan menyajikan realitas dalam bentuk yang dapat diakses publik. Melalui penggunaan kamera, pengeditan, dan penyutradaraan, reality show menciptakan cerita yang menarik dan seringkali dramatis tentang kehidupan nyata para pesertanya. Maka, reality show memiliki ciri khas tersendiri yaitu reality show memilih cerita-cerita tentang kehidupan nyata yang dianggap menarik bagi penonton seperti perjalanan karir, konflik interpersonal, hingga perubahan kehidupan. Meskipun reality show berusaha merekam bagaimana kehidupan nyata reality show juga sering dalam mengarahkan situasi interaksi partisipan agar mendapatkan dramatisasi yang menarik untuk khalayak.

Simulakra Dalam *Reality Show* “Katakan Cinta Reborn”

Menurut saumantri dan zikrillah (2020), istilah *simulacra* merupakan sebuah sebutan teori untuk menjelaskan sebuah simbol atau tanda dan citra yang tampak dalam realitas yang tidak ada rujukan dalam kebenaran keberadaannya. Akan tetapi simulasi ini menciptakan sebuah citra, tanda, dan simbol yang kemudian menjadi bagian dari sebuah realitas. Menurut baudrillard pada saat ini komunikasi interaksi yang ditampilkan oleh media massa cenderung mengabaikan realitas yang sesungguhnya. Konsep ini sangat relevan terhadap reality show “katakan cinta reborn” dimana ini mencerminkan realitas sejauh mana produk tv tersebut memproduksi representasi yang dibuat-buat.

Hal ini dapat melibatkan pertanyaan tentang sejauh mana acara tersebut menggambarkan kehidupan sehari-hari yang sebenarnya, sejauh mana karakter dan konflik dalam acara itu diatur atau diarahkan, serta bagaimana hal itu dapat mempengaruhi persepsi pemirsa tentang realitas dan nilai-nilai yang disajikan.



Gambar 1 logo katakan cinta reborn
(sumber: www.idntimes.com, 2017)

Pada gambar 1 adalah logo dari *reality show* “katakan cinta reborn” yang menggambarkan jalinan sosial cinta dan romansa di masyarakat. Melalui pemeran, imulacr terpandu dan arahan produksi, *reality show* ini menciptakan cerita yang mengandung ungkapan cinta, pengorbanan dan persaingan. Struktur cinta ini adalah pertunjukan yang dipentaskan dan menjadi bagian dari pertunjukan media yang mengaburkan batas antara realitas dan simulasi.

Konsep baudrillard mengenai simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan (azwar, 2014). Dalam *reality show* katakan cinta reborn ini dimana kejadian yang di berikan kepada khalayak adalah terkonsep sehingga keberadaan kebenarannya tidak dapat dilihat dalam kenyataannya. Ini memunculkan banyak pemaknaan sehingga menjadi sebuah hiperealitas yang menjadi tidak jelas antara yang nyata dan tidak nyata.

Teori hiperealitas imulacra jean baudrillard melalui empat tahap yaitu (1) tanda yang pada awalnya representasi realitas, yang kemudian (2) mendistorsi realitas. Pada tahap selanjutnya (3) realitas akan semakin kabur dan hilang, sehingga (4) tanda menjadi representasi atas representasi itu sendiri (handayani, 2018). Adapun berikut tabel analisis singkat dari tahapan imulacra dan simulasi dari katakan cinta reborn edisi 9 agustus 2017 rcti:

Tabel 1. Tahap Faithful Image

Visualisasi	Deskripsi singkat	Analisis singkat
	Visual <u>Satrio menggunakan motor Moge bersama Komunitas Mogenya dihadapan Listya</u>	<u>Satrio ingin menuniukan kemachoannya dalam menyatakan cinta kepada Listya</u>

Sumber: www.youtube.com, 2023.

Tabel 2. Tahap Perversion of Reality

Visualisasi	Deskripsi singkat	Analisis singkat
	Visual satrio mengubah dirinya Menjadi seorang pedang kopi keliling	Satrio tidak menunjukan bahwa ia adalah seorang pedang kopi/barista namun, ia mengubah menjadi versi lain barista.

Sumber: www.youtube.com, 2023.

Tabel 3. Simulakra

<u>Visualisasi</u>	<u>Deskripsi singkat</u>	<u>Analisis singkat</u>
	Visual Satrio bersama komunitas Mogenva sedang menyatakan cinta kepada Listya namun ditolak.	Representasi ke-machoan dari Satrio memberikan harapan agar Listya tertarik dan menerima cintanya namun gagal.

Sumber: www.youtube.com, 2023.

Tabel 4. Simulasi

<u>Visualisasi</u>	<u>Deskripsi singkat</u>	<u>Analisis singkat</u>
	Visual kegagalan dari Satrio dalam menyatakan cinta kepada listya	Satrio membangun citra macho nya namun tidak merubah perasaan dari Listya

Sumber: www.youtube.com, 2023.

Pada tabel 1, satrio mengidentifikasi dirinya sebagai lelaki macho yang mana lelaki yang memiliki pekerjaan barista, mahasiswa it, dan penggemar moge/ikut komunitas moge, serta menyatakan cinta langsung. Pada tabel 2, (jika) satrio sebenarnya tidak memiliki sifat macho atau karakteristik yang secara konsisten dianggap sebagai lelaki macho, tetapi ia menciptakan dan memperkuat citra dirinya sebagai lelaki macho. Pada tabel 3, ini tercipta karena dalam dunia representasi ini, satrio memainkan peran seorang lelaki macho dengan segala atribut dan karakteristiknya. Namun, ketika cintanya ditolak maka citra macho tersebut

telah dipatahkan. Pada tabel 4, simulasi citra macho yang dibangun oleh satrio tidak dapat mengubah hasil atau respon dari orang lain.

Pengaruh simulakra terhadap penonton

Ada beberapa efek psikologis pada penonton dari berbagai aspek emosional, kognitif, dan sosial. Penonton dapat merasakan empati terhadap perjuangan mereka. Mereka dapat merasakan emosi yang sama dengan yang ditampilkan dalam acara, seperti sukacita, kecewa, harapan, atau kegembiraan. Identifikasi dengan partisipan dan pengalaman emosi yang intens dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis penonton.

Dengan berbagai konflik dan drama yang disimulasikan memberikan kesan pengalaman seperti menaiki *roller coaster* emosional para penonton. Mereka merasakan perubahan yang cepat dalam suasana hati dan emosi dalam mengikuti perjalanan cerita tersebut. Seperti yang kita ketahui pada cerita edisi satrio gagal menyatakan cinta kepada listya ini membuat penonton merasakan kegagalan dalam berharap atas kesuksesan satrio dalam menyatakan cintanya.

Katakan cinta reborn edisi ini memberikan pengaruh persepsi dan sikap kepada penonton yang mana penonton dapat membentuk pemahaman baru terhadap citra, cinta, hubungan dan masalah yang diangkat didalam acara tersebut dengan mempertimbangkan sudut pandang yang berbeda seperti satrio dicitrakan seorang yang macho namun belum tentu sukses dalam hal percintaan.

SIMPULAN

Reality Show Katakan Cinta Reborn merupakan contoh nyata dari bagaimana representasi media dapat menggantikan realitas asli. Acara ini menciptakan dunia simulasi yang memperlihatkan konstruksi sosial tentang cinta dan hubungan, yang mengaburkan batas antara realitas dan representasi. Melalui pengarahan produksi, manipulasi narasi, dan editing telah membangun simulakra talent dan penonton dapat merasakan yang lebih dramatis dari kehidupan nyata yang biasanya hanya menyatakan secara langsung melalui online atau offline namun tidak sedramatis yang terdapat di acara ini. Representasi ini membuat *hyperreality* dimana batas antara realitas dan simulasi menjadi samar.

Reality Show Katakan Cinta Reborn memberikan implikasi pada identitas seorang talent dengan realita di kehidupannya karena mengalami pergeseran peran dalam proses produksi. Sementara itu, implikasi terhadap penonton juga terpengaruh oleh representasi yang dibangun didalam acara *reality show* ini yang mempengaruhi terhadap pandangan mereka tentang cinta, hubungan, dan citra dari seseorang. Seperti dalam cerita pada edisi ini walaupun citra yang dibangun oleh Satrio sebagai pria Macho ternyata belum tentu memikat hati seorang Wanita dan pada akhirnya penonton akan menyimpulkan hal tersebut menjadi sebuah pernyataan atau sudut pandang baru yang akan direalisasikan di kehidupan nyata. Jadi, pengalaman simulasi dalam acara ini dapat memberikan efek psikologis yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). An Empirical Examination of Factors Influencing the Intention to Use Mobile Payment. *Computers in Human Behavior*, 26 (1), 310-322.
- Sugihartono, R. A. (2004). Reality Show, Sebuah Tren Baru Acara Pertelevisian. *Jurnal Ornamen*, 2(1), 71-78.
- Arsita, A. (2017). Simulakra Baudrillard dalam Multidimensi Posmodernisme: Kajian Fotografi Makanan dalam Media Sosial Instagram. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 13(2), 85-98.



- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247-260.
- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan upaya pustakawan mengidentifikasi informasi realitas. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 2(1), 38-48.
- Handayani, D. A. (2018). Hiperbola Dan Hiperrealitas Media Analisis Judul Berita Hiperbola Di Situs Berita Online. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Dini, M. (2017, 15 Oktober). Program Televisi Indonesia. Diakses pada 7 Juli 2023, dari <https://www.popbela.com/relationship/single/megadini/program-televisi-indonesia>.
- Ari, N. (2017, 10 Oktober). 7 Reality Show Cinta-cintaan yang Hits Banget Tahun 2000an. Diakses pada 7 Juli 2023, dari <https://www.idntimes.com/hype/throwback/niken-arisetyowati/7-reality-show-cinta-cintaan-yang-hits-banget-tahun-2000an-c1c2>.
- Entertainment, R. (2017, 11 Agustus). Katakan Cinta Reborn - Dengan Gaya Anak Motor Satrio Nembak Listy [9 Agustus 2017]. Diakses pada 7 Juli 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=RqnV9Q4ZeB0>.

