

## ANALISIS BUDAYA VISUAL PADA PROGRAM TELEVISI BROWNIS TRANS TV

**Anggraini Putri Permana, Kalini Putri Sejati, Muhamad Fajar Yusuf.**

Universitas Indraprasta PGRI

*anggi12345angga@gmail.com*

### Abstrak

Televisi merupakan salahsatumedia penyiaran yang tetap eksis meski hadirnya media baru. Media yang terus berkembang, dan memunculkan fenomena pada pertelevisian Indonesia saat ini yaitu semakin banyaknya program yang memperlihatkan penurunan (degradasi) secara nilai moral. Artis-artis baru atau yang sedang viral saat ini dihadirkan pada tayangan televisi Indonesia. Tidak lagi membawa suatu prestasi yang membanggakan, tetapi sebaliknya, mereka yang menjadi terkenal dengan mudah membawa masalah atau kontroversi yang sengaja disiarkan sebagai konsumsi masyarakat. Beberapa program tersebut sudah mendapat teguran oleh KPI. Program Brownis Trans TV adalah salah satunya yang mendapat teguran KPI. Obrowlan Manis atau disingkat menjadi Brownis, merupakan acara talk show yang tayang di Trans TV sejak 21 Agustus 2017. Salah satu episode tersebut melanggar aturan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) KPI tahun 2012. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan data-data yang dikumpulkan dan analisis budaya visual untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam program Brownis Jalan Jalan. Analisis yang dilakukan berdasarkan adanya pelanggaran aturan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) KPI tahun 2012. Program Brownis berpotensi memberikan pengaruh terhadap moralitas, tetap tidak semua segmen program Brownis memiliki dampak negatif yang serupa. Terdapat juga program yang berfokus pada nilai-nilai positif.

**Kata kunci:** Televisi, Media, KPI, Brownis.

### PENDAHULUAN

Televisi merupakan salah satu media penyiaran yang tetap eksis meski hadirnya media baru. Televisi dapat meliputi daerah-daerah yang belum memiliki jaringan internet yang memadai. Hal tersebut membuat televisi menjadi pilihan masyarakat di Indonesia hingga saat ini. Semakin banyak bermunculan program-program baru yang menunjukkan bahwa televisi masih menjadi sarana utama penyampaian informasi dan promosi barang/jasa. Karena ragam acara yang semakin kreatif, masyarakat merasa banyak alternatif program yang dihadirkan kepada mereka.

Media yang terus berkembang, malah memunculkan fenomena pada pertelevisian Indonesia saat ini yaitu semakin banyaknya program yang memperlihatkan penurunan (degradasi) secara nilai moral. Contoh dari tayangan televisi yang tidak sehat tersebut, yakni tayangan suatu game tidak lagi menunjukkan sportivitas, tetapi game digunakan sebagai bahan olok-olok satu sama lain. Hal tersebut dirasa sudah melupakan adanya sopan santun dan saling menghargai antar sesama. Selain itu, mengubah penampilan agar terlihat seperti artis idola atau artis yang sedang ramai dibicarakan (viral) juga menjadi salah satu sarana untuk saling mengolok-olok.

Artis-artis baru atau yang sedang viral saat ini dihadirkan pada tayangan televisi Indonesia tidak lagi membawa suatu prestasi yang membanggakan, tetapi sebaliknya, mereka yang menjadi terkenal dengan mudah membawa masalah atau kontroversi yang sengaja disiarkan sebagai konsumsi masyarakat. Sangat mudah bagi orang-orang terkenal untuk tampil dengan

perilaku konyol agar sekedar menjadi perbincangan publik sesaat. Beberapa program tersebut sudah mendapat teguran oleh KPI. Penonton juga merasa semakin banyak tayangan yang tidak layak untuk disiarkan pada media publik seperti televisi. Salah satu yang kerap mendapat teguran maupun pandangan negatif dari penonton televisi adalah program tayangan televisi Brownis.

Obrowlan Manis atau disingkat menjadi Brownis, merupakan acara talk show yang tayang di Trans TV sejak 21 Agustus 2017. Dibintangi oleh artis Ruben Onsu, Ayu Ting Ting, Ivan Gunawan, dan Wendi Cagur. Brownis mencakup berbagai lingkup dan gaya. Salah satunya, program spin-off dari tayangan Brownis yaitu Brownis Jalan Jalan. Acara tersebut tayang di Trans TV mulai dari 3 Februari 2018 hingga 31 Oktober 2021. Brownis Jalan Jalan kembali ditayangkan ulang mulai 11 hingga 19 Februari 2023. Acara tersebut meliputi berbagai gaya hidup dan hiburan dari berbagai kota yang mencakup sejarah di seluruh Indonesia dan luar negeri. Pada salah satu episode Brownis Jalan Jalan yang ditayangkan tanggal 7 Februari 2021 pukul 12.27 WIB dan tanggal 14 Februari 2021 pukul 12.24 WIB ditemukannya pelanggaran oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). Adegan didalam episode tersebut melanggar aturan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) KPI tahun 2012.

Dalam episode tersebut menunjukkan empat pria yang dijuluki sebagai Galaxy Boys (Galak Galak Sexy) berperilaku dan berbicara seperti layaknya seorang wanita. Di antara anggota Galaxy Boys, ada satu adegan di mana seseorang melakukan panggilan video dan menunjukkan minatnya terhadap seorang pria bernama Harris. Berdasarkan penjabaran masalah tersebut, penulisan artikel ilmiah berfokus pada penelitian tentang kasus yang disebabkan dalam Program Hiburan Brownis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan data-data yang dikumpulkan untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam program Brownis Jalan Jalan. Analisis yang dilakukan berdasarkan adanya pelanggaran aturan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) KPI tahun 2012. Capaian yang diharapkan berdasarkan analisis pelanggaran norma pada acara Brownis Jalan Jalan untuk mengetahui pasal yang dilanggar dan apa akibatnya terhadap program tersebut. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai acuan dan masukan serta sebagai informasi mengenai pelanggaran khususnya yang dilakukan oleh Program Brownis di Trans TV.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, digunakan metode yang bertumpu pada pendekatan kualitatif sebagai landasan metodologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2017, hlm.19) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dan peneliti sendiri sebagai instrumen kuncinya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan triangulasi. Data yang diperoleh cenderung data kualitatif. Analisis data bersifat induktif atau kualitatif. Hasil dari penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan pemahaman terhadap makna, mengungkap keunikan, membangun konstruksi fenomena, serta menemukan hipotesis. Pada penelitian ini, menggunakan penelitian studi literatur yaitu dengan mengambil berbagai sumber bacaan berupa artikel ilmiah yang berasal dari website resmi, yakni berdasarkan situs resmi KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) yang menjelaskan kasus pelanggaran norma dengan munculnya Galaxy Boys (Galak Galak Sexy) pada acara Brownis Jalan Jalan. Serta menggunakan buku "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D" yang ditulis oleh Sugiyono.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Brownis (Obrowlan Manis) adalah sebuah acara komedi dan hiburan berupa talk show milik stasiun televisi Trans TV. Diluncurkan sejak 21 Agustus 2017. Program tersebut memiliki tim pembawa acara yang terdiri dari Ruben Onsu, Ayu Ting Ting, Ivan Gunawan, dan Wendi Cagur. Obrolan yang diangkat adalah hal-hal yang meliputi lingkup sosial dan gaya hidup baik



selebriti maupun orang-orang yang sedang viral. Acara Brownis berkembang, dari lingkup talkshow di sebuah studio, menjadi jalan-jalan ke berbagai kota yang mencakup sejarah diseluruh Indonesia bahkan luar negeri, dengan nama baru “Brownis Jalan Jalan”. Ditayangkan di Trans TV mulai dari 3 Februari 2018 hingga 31 Oktober 2021. Masalah timbul pada salah satu episode Brownis Jalan Jalan, yaitu terdapat beberapa adegan yang dianggap merupakan pelanggaran oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI).

Pada episode tersebut, yang ditayangkan pada tanggal 7 Februari 2021 pukul 12.27 WIB dan tanggal 14 Februari 2021 pukul 12.24 WIB menampilkan beberapa adegan yang melanggar aturan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) KPI tahun 2012. Dalam tayangan episode tersebut terlihat Galaxy Boys (Galak Galak Sexy) yang terdiri dari empat orang pria berperilaku dan berbicara seperti wanita. Salah seorang pria dari Galaxy Boys tersebut menelpon seorang pria lain bernama Harris melalui video call. Pria tersebut bergaya seperti seorang wanita yang manja kepada kekasihnya.



**Gambar 1.** Galaxy Boys (Galak Galak Sexy) Sumber: Youtube.com

Selain adegan dalam tayangan, Tim KPI juga mencatat visualisasi berupa komentar-komentar grafis dan tambahan suara yang menguatkan penampilan karakter pria kemayu. Beberapa komentar yang ada dalam tayangan itu adalah “loh nggak mau video call lagi say?”, “aduhh pusing pala barbie”, “aduhh aku nggak fokus deh mainnya; lawannya gede-gede banget, berotot lagi jadi pengen nyender, ehh maksudnya tanding”. Semuanya terdapat dalam penjelasan pada surat teguran KPI tertanggal 26 Februari 2021 untuk acara Brownis Jalan Jalan Trans TV.

KPI diamanatkan oleh Undang Undang untuk menjaga konten siaran agar isi siaran berperan dalam membangun watak dan perilaku masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk tidak memanfaatkan atau mengeksploitasi hal-hal yang terlihat dalam tayangan tersebut agar tidak diikuti oleh anak-anak dan remaja. Surat teguran yang diterima oleh Brownis Jalan Jalan Trans TV mengungkapkan bahwa adegan tersebut melanggar enam Pasal dalam P3SPS KPI tahun 2012. Selain melanggar peraturan P3SPS, adegan tersebut juga tidak mematuhi Surat Edaran Nomor 184/K/KPI/02/16 yang dikeluarkan pada tanggal 18 Februari 2016, serta Surat Edaran Nomor 203/K/KPI/02/16 yang dikeluarkan pada tanggal 23 Februari 2016 tentang Larangan Menampilkan LGBT.

## Analisis Budaya Visual

### 1. CITRA VISUAL

Citra visual adalah kemampuan manusia untuk membayangkan atau menciptakan ulang pengalaman yang menyerupai pengalaman nyata dalam mempersepsikan objek atau peristiwa. Citra visual melibatkan proses di mana seseorang membentuk gambaran mental yang dapat mereka lihat dalam pikiran mereka, baik melalui kata-kata maupun gambar-gambar.

Namun, perlu diingat bahwa persepsi citra visual bisa bervariasi dan subjektif. Dalam konteks *Galaxy Boys*, mereka sering kali digambarkan sebagai laki-laki feminim, dan hal ini dapat dianggap sebagai ancaman terhadap norma-norma yang dianut oleh masyarakat. Perilaku mereka dapat dianggap sebagai pengaruh negatif yang mendorong perubahan terhadap norma yang telah ada. Selain itu, perilaku ini juga dapat menyebabkan ketidakpastian dan kebingungan mengenai identitas diri, terutama bagi remaja dan anak-anak yang rentan terpengaruh.

Perlu diingat bahwa persepsi terhadap citra ini dapat berbeda-beda tergantung pada sudut pandang individu dan budaya yang ada. Apa yang dianggap sebagai ancaman terhadap struktur sosial dan keyakinan oleh beberapa kelompok mungkin tidak demikian bagi kelompok lain. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa pandangan dan penilaian terhadap citra visual seperti ini dapat bervariasi secara signifikan dalam masyarakat yang heterogen.

### 2. VISI DAN VISUALITAS

Visi dan visualitas merupakan interaksi antara penglihatan dan hal-hal yang berhubungan dengan aspek visual. Ini terkait dengan proses melihat yang memunculkan perbedaan dalam hal apa yang kita lihat, bagaimana kita melihat, apa yang dapat kita lihat, dan bagaimana kita melihat hal-hal yang terlihat atau tidak terlihat.

Dalam konteks tayangan, visi merujuk pada pesan yang disampaikan secara langsung, mendorong refleksi, atau menginspirasi perubahan pola pikir. Visi yang kuat memiliki tujuan untuk mengubah pandangan dan keyakinan yang sudah ada dalam masyarakat, memperkenalkan perspektif baru, atau merangsang pemikiran kritis.

Sementara itu, visualitas dalam tayangan melibatkan penggunaan elemen visual seperti gestur atau pengaturan visual untuk menciptakan pengalaman visual yang kuat. Dalam konteks perubahan pola pikir, visualitas yang efektif dapat menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan jelas, sehingga mempengaruhi psikologi penonton.

Kedua aspek ini, visi dan visualitas, berperan penting dalam menciptakan pengaruh dan dampak dari tayangan visual. Dalam kombinasi yang tepat, mereka dapat menghasilkan pengalaman yang mempengaruhi emosi, pikiran, dan pandangan penonton, serta berpotensi untuk membawa perubahan dalam masyarakat.

### 3. MEDIA DAN KHALAYA

Istilah "media" memiliki asal-usulnya dari kata Latin "medium" yang memiliki arti sebagai "perantara" atau "pengantar". Secara umum, media merujuk pada segala bentuk yang digunakan sebagai alat atau perantara untuk mencapai tujuan tertentu. Media juga berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan. Media adalah sebuah alat yang dapat memberikan bantuan dalam berbagai keperluan dan kegiatan, serta dapat memberikan kemudahan bagi siapa pun yang menggunakannya. Dalam konteks pengajaran, media sering diartikan sebagai perangkat-perangkat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan suara dan gambar. Jenis media ini lebih menarik karena merangsang indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Televisi adalah salah satu bentuk media audio visual yang berfungsi sebagai sarana hiburan. Saat ini, televisi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan banyak orang. Banyak orang menghabiskan waktu yang lebih lama di depan televisi daripada menghabiskan waktunya untuk berinteraksi dengan keluarga. Televisi adalah medium yang mengirimkan sinyal listrik yang membawa gambar proyeksi dan suara. Stasiun televisi menyajikan berbagai acara hiburan seperti film, musik, kuis, dan talk show. Menurut Undang-Undang Penyiaran Nomor 24 tahun 1997, fungsi penyiaran adalah sebagai media informasi, penerangan, pendidikan, dan hiburan, serta memperkuat ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, dan keamanan.

Khalayak adalah sekelompok orang yang heterogen dan menjadi penerima komunikasi. Mereka menjadi khalayak komunikasi begitu mereka "mengkristal" menjadi opini publik. Khalayak merupakan konsep penting yang tidak dapat dipisahkan dalam kajian media. Awalnya, khalayak hadir sebagai target dari produksi konten media atau sebagai konsumen yang ditargetkan oleh produk atau jasa, dan cenderung bersifat pasif.

Khalayak program brownies adalah para penonton setia mereka. Biasanya mereka dari kalangan menengah kebawah. Mereka suka dengan berbau hal yang viral dan heboh. Mereka tidak dapat dipisahkan dari konten konten program brownies, dan menjadi target program brownies.

#### 4. PANDANGAN (GAZE)

Pandangan merupakan hal yang berkaitan dengan konteks yang berbeda. Secara umum, pandangan dapat memiliki beberapa arti yaitu Kemampuan melihat. Pandangan merujuk pada kemampuan melihat atau memandangi sesuatu dengan mata. Ini terkait dengan fungsi visual manusia untuk menangkap dan memproses informasi visual dari lingkungan. Lalu sudut pandang atau perspektif, pandangan juga dapat merujuk pada sudut pandang atau perspektif seseorang terhadap suatu masalah, situasi, atau peristiwa. Ini mencerminkan cara seseorang memahami, menafsirkan, dan menginterpretasikannya di sekitarnya berdasarkan keyakinan, pengetahuan, dan pengalaman pribadi.

Dalam konteks pandangan umum terhadap acara tersebut, terdapat pandangan yang berbeda-beda. Banyak orang merasa terganggu atau resah dengan beberapa hal kontroversial yang ditampilkan dalam acara tersebut, dan hal ini sering kali menuai komentar negatif di media sosial. Namun, ada juga sebagian orang yang tidak terganggu atau merasa biasa saja dengan hal-hal kontroversial tersebut.

Dalam pandangan pria, acara tersebut mungkin tidak memiliki daya tarik yang besar karena topik yang disajikan tidak sesuai dengan minat pria secara umum. Mereka mungkin lebih fokus pada hal lain yang dianggap lebih mengganggu, seperti gestur dan pembawaan dari presenter acara yang dianggap tidak sesuai dengan gambaran pria.

Dalam pandangan wanita, acara tersebut mungkin ada sedikit memiliki daya tarik. Para wanita biasanya penasaran bahwa laki laki ternyata bisa berperilaku seperti itu. Ditambah dengan kehebohan mereka seperti melebihi lebihkan gestur dan perawakan mereka, wanita menganggapnya sebuah hiburan. Tapi tidak sedikit wanita yang menyukai, karena merasa tidak wajar.

#### 5. SIMULASI DAN SIMULAKRA

Simulasi merujuk pada proses pembuatan model atau representasi buatan yang menyerupai aspek-aspek dunia nyata. Ini digunakan untuk memahami, memprediksi, atau menguji situasi, fenomena, atau sistem yang kompleks. Contoh simulasi meliputi simulasi penerbangan untuk melatih pilot atau simulasi cuaca untuk memprediksi perkiraan

cuaca. Di sisi lain, simulacra adalah representasi yang meniru atau menciptakan realitas di luar dirinya sendiri. Simulacra bisa berupa objek, konsep, atau simbol yang memiliki makna dalam budaya atau masyarakat. Simulacra dapat memberikan kesan bahwa representasi tersebut adalah realitas, meskipun sebenarnya tidak memiliki kaitan langsung dengan realitas aslinya. Contoh simulacra adalah logo merek terkenal yang telah menjadi simbol ikonik dalam budaya populer.

Simulasi dan simulacra memainkan peran penting dalam mempengaruhi cara kita memahami dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita. Mereka digunakan dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, industri, dan seni untuk memperluas pengetahuan kita tentang realitas atau menciptakan pengalaman baru. Namun, hal ini juga menimbulkan pertanyaan tentang keaslian, kesetiaan, dan pengaruhnya terhadap persepsi kita terhadap realitas. Benar, simulasi dan simulacra juga mencerminkan pergeseran dalam cara kita memandang realitas dan pengaruh media serta teknologi terhadap konstruksi makna. Simulasi memberikan sarana untuk menjelajahi kemungkinan-kemungkinan baru, menguji skenario alternatif, dan melihat dampak dari tindakan atau keputusan tanpa harus terlibat dalam situasi yang sebenarnya. Hal ini memberikan keuntungan dalam pengambilan keputusan, perencanaan, dan pengembangan teknologi.

Sementara itu, simulacra menyoroti peran media dan representasi dalam membentuk persepsi kita terhadap realitas. Di era digital dan media sosial, simbol-simbol, citra, dan identitas merek dapat menjadi simulacra yang mempengaruhi cara kita memahami dunia. Simulacra juga memunculkan pertanyaan tentang konstruksi identitas, keaslian, dan hilangnya perbedaan antara realitas dan representasi. Dalam konteks desain, pemahaman tentang simulasi dan simulacra sangat penting dalam menciptakan pengalaman, pesan, dan produk yang efektif. Desainer perlu mempertimbangkan bagaimana teknik simulasi dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, serta bagaimana penggunaan simulacra dapat mempengaruhi persepsi dan interaksi pengguna. Mereka juga harus peka terhadap pergeseran budaya dan teknologi yang dapat memengaruhi cara simulasi dan simulacra digunakan dalam praktik desain.

Secara keseluruhan, simulasi dan simulacra adalah konsep yang saling terkait dan menggambarkan kompleksitas hubungan antara representasi, realitas, dan pengaruh media. Memahami konsep ini membantu kita mengkritisi dan memahami lebih dalam tentang bagaimana dunia kita terbentuk, serta membantu desainer dalam menciptakan pengalaman dan pesan yang berdampak dalam lingkungan yang semakin terhubung dan kompleks. Benar, simulasi dan simulacra adalah konsep yang dikemukakan oleh filsuf Jean Baudrillard yang berkaitan dengan realitas, representasi, dan media. Dalam konteks program *Brownis Jalan-Jalan* sebagai reality show, kedua konsep ini dapat memiliki implikasi yang menarik.

Simulasi mengacu pada proses di mana representasi dunia nyata dibuat yang tidak lagi memiliki referensi langsung dengan realitas itu sendiri. Dalam konteks program reality show ini, simulasi terjadi ketika aspek-aspek kehidupan nyata diubah atau direkayasa untuk menciptakan narasi yang menarik dan memancing reaksi dari peserta dan penonton.

Dalam program reality show, banyak adegan atau situasi yang direkayasa atau disutradarai untuk menciptakan drama atau konflik yang menarik bagi penonton. Ini mungkin melibatkan pengaturan konflik antara peserta, pengeditan cerita untuk meningkatkan ketegangan, atau manipulasi untuk menciptakan situasi dramatis. Dalam hal ini, realitas yang terlihat dalam program tersebut sebenarnya adalah simulasi yang dikonstruksi.

Simulacra mengacu pada representasi yang tidak lagi merefleksikan realitas asli, tetapi menjadi realitas yang mandiri dan terlepas dari referensi aslinya. Dalam program *Brownis Jalan-Jalan*, simulacra terjadi ketika perbedaan antara realitas dan representasi

semakin kabur, dan penonton terlibat dalam dunia simulasi yang diciptakan oleh program tersebut.

Dalam konteks ini, penonton mungkin sulit membedakan antara apa yang terjadi dalam program dengan realitas yang sebenarnya. Mereka mungkin terpengaruh oleh narasi, dramatisasi, dan pengaturan yang direkayasa dalam program tersebut. Hal ini mengangkat pertanyaan tentang bagaimana media dan representasi dapat memengaruhi persepsi dan pemahaman kita tentang realitas

## SIMPULAN

Program Brownis berpotensi memberikan pengaruh terhadap moralitas, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, program ini sering kali menampilkan perilaku yang tidak diinginkan, seperti perilaku menyimpang, dan diskriminasi, dalam upaya untuk menarik perhatian penonton dan meningkatkan daya tarik acara. Implikasinya adalah pesan bahwa perilaku negatif dapat membawa popularitas atau kesuksesan, tetapi bisa mempengaruhi pemirsa, terutama remaja dan anak-anak yang rentan terpengaruh. Oleh karena itu, kesadaran dan tanggung jawab dari pemirsa, pembuat program, serta pihak berwenang sangatlah penting untuk memastikan bahwa program-program reality show tidak berdampak buruk terhadap moralitas masyarakat.

Program semacam Brownis sering kali mengekspos kehidupan pribadi para peserta, termasuk interaksi sosial dan hubungan intim mereka. Paparan berlebihan terhadap konten yang vulgar atau tidak pantas dapat mempengaruhi nilai-nilai dan norma sosial, serta dapat berdampak negatif terhadap moralitas dalam masyarakat. Selain itu, pengaturan dan rekayasa situasi dalam program Brownis dapat menciptakan skenario yang meningkatkan konflik, dramatisasi, dan emosi negatif.

Namun, penting untuk diingat bahwa tidak semua segmen program Brownis memiliki dampak negatif yang serupa. Terdapat juga program yang berfokus pada nilai-nilai positif, seperti kerjasama tim, kebaikan, dan pencapaian yang menginspirasi. Pemirsa perlu mengembangkan pemahaman yang kritis dan selektif dalam memilih program yang mereka tonton, dan adanya pemantauan serta pengawasan dari pihak berwenang perlu dilakukan untuk memastikan bahwa program-program tersebut tidak melanggar etika dan moralitas yang berlaku.

## DAFTAR PUSTAKA

Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 1997 tentang Penyiaran. Lembaran Negara RI Tahun 2004 Nomor 5. Sekretariat Negara. Jakarta.

Komisi Penyiaran Indonesia. (2021). [Online]. Diakses tanggal 4 Juli 2023 dari <https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/36148-kpi-tegur-keras-brownis-jalan-jalan-trans-tv>

Makassar Tribunnews. (2021). [Online]. Diakses tanggal 16 Juli 2023 dari <https://makassar.tribunnews.com/2021/03/04/apa-itu-galaxy-boys-kabar-buruk-ruben-onsu-att-igun-dkk-brownis-jalan-jalan-dapat-sanksi-kpi?page=all>

Universitas Muhammadiyah Malang. (2013). Profil Trans Tv & Acara Brownis. [Online]. Diakses tanggal 14 Juli 2023 dari <https://eprints.umm.ac.id>

Universitas STEKOM. (2022). Brownis (Obrowlan Manis). [Online]. Diakses tanggal 15 Juli 2023 dari <https://p2k.stekom.ac.id>



Wima. (2014). *Pendahuluan, Latar Belakang (Bab I)*. [Online]. Diakses tanggal 15 Juli 2023 dari <https://repository.wima.ac.id>

