



ANALISIS KONTEN PROGRAM “ARISAN” TRANS 7 SEBAGAI MEDIA HIBURAN DAN PENGETAHUAN

Alifahtinayah Adys Pradityawati^{a*}, Makroen Sanjaya^b

^a Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Ilmu Komunikasi; alifahadys23@gmail.com,
Universitas Muhammadiyah Jakarta

^b Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Ilmu Komunikasi; makroen.sanjaya@umj.ac.id,
Universitas Muhammadiyah Jakarta

* Penulis Korespondensi: Alifahtinayah Adys Pradityawati

ABSTRACT

This study aims to analyze the content of the Arisan program on Trans7 as a medium that not only delivers entertainment but also contains educational elements. The program is a game show featuring quiz segments and interactive games with participants from various backgrounds. This research uses a qualitative method with Berelson's content analysis approach and relates the findings to Harold Lasswell's mass media function theory. The results show that Arisan Trans7 serves not only as entertainment through humorous hosting styles and comedic participant interactions but also subtly conveys knowledge through quiz questions covering topics such as history, culture, music, and general knowledge. The program also successfully represents the diversity of Indonesian society through its participant segmentation. In conclusion, Arisan Trans7 effectively balances the media's functions of entertainment and education through a light and enjoyable show format.

Keywords: *Broadcasting; Content Analysis; Entertainment; Knowledge*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi program Arisan di Trans7 sebagai media yang tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memuat unsur pengetahuan. Program ini merupakan game show yang menampilkan berbagai segmen kuis dan permainan interaktif dengan peserta dari latar belakang yang beragam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis isi dari Berelson, serta mengaitkannya dengan fungsi media massa menurut Harold Lasswell. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Arisan Trans7 tidak hanya berfungsi sebagai hiburan melalui gaya penyampaian host yang humoris dan interaksi antar peserta yang kocak, tetapi juga menyampaikan pengetahuan secara halus melalui pertanyaan-pertanyaan kuis yang mencakup berbagai topik seperti sejarah, budaya, musik, dan pengetahuan umum. Program ini juga berhasil merepresentasikan keberagaman masyarakat Indonesia melalui segmentasi peserta. Kesimpulannya, Arisan Trans7 mampu menjalankan fungsi media secara seimbang antara hiburan dan edukasi dalam format tayangan ringan dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Penyiaran; Analisis Konten; Hiburan; Pengetahuan*

1. PENDAHULUAN

Televisi adalah media komunikasi massa yang menyampaikan informasi, hiburan, dan edukasi melalui siaran audio - visual kepada khalayak luas. Sebagai alat penyiaran, televisi memadukan unsur gambar, suara, dan gerak untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, televisi juga memiliki peran penting dalam membentuk opini publik, menyebarkan informasi, dan mendidik penonton melalui berbagai program, seperti berita, dokumenter, *talk show*, dan hiburan ringan. Seiring perkembangan teknologi, televisi juga telah berkembang menjadi platform digital yang dapat diakses melalui internet, memperluas jangkauan dan fungsi utamanya dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini, televisi telah menjadi pusat bagi masyarakat yang mencari representasi baru tentang dirinya dan lingkungan sosialnya. Televisi telah menjadi media yang digemari oleh masyarakat di seluruh dunia hingga pergantian milenium dan diyakini memiliki pengaruh yang kuat. Bagi banyak orang, televisi berperan besar dalam membentuk individu, budaya, serta memengaruhi media lainnya. Hingga kini, televisi tetap menjadi media massa utama dalam penyampaian berita dan hiburan (Sanjaya, 2023)

Program kuis merupakan salah satu jenis tayangan televisi yang meskipun jarang menempati jam tayang utama, tetap menjadi pilihan yang baik sebagai pengisi jadwal siang hari. Umumnya, acara ini diproduksi di dalam studio dengan format siaran langsung yang menggunakan sistem multi - kamera untuk menangkap berbagai sudut pandang. Dalam proses produksinya, beberapa episode sering kali direkam secara berurutan dalam satu hari, terutama jika acara tersebut memiliki format “*strip programming*”, yaitu tayangan yang dijadwalkan pada waktu yang sama setiap hari kerja. Program kuis dikenal dengan efisiensi produksinya yang tinggi, memastikan bahwa setiap episode berjalan lancar dan tetap menghibur selama formula yang digunakan sesuai dengan selera penonton (Craig Collie 2007: 68).

Program “*Arisan*” Trans 7 yang menggabungkan konsep kuis menjadi salah satu bentuk hiburan yang menarik penonton. Dengan adanya interaksi antara host dan peserta dalam menjawab pertanyaan, acara ini tidak hanya memberikan keseruan tetapi juga berpotensi menampilkan sisi edukatif. Dalam konteks ini, “*Arisan*” dapat dikategorikan sebagai program hiburan karena menghadirkan kesenangan dan interaksi yang ringan bagi penonton. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa program ini juga memiliki unsur informasi melalui format kuis yang menyajikan berbagai pertanyaan pengetahuan umum. Meski demikian, efektivitas acara ini dalam meningkatkan wawasan penonton masih perlu diteliti lebih lanjut, terutama apakah informasi yang disajikan benar-benar berdampak pada minat pemirsa untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam.

Dengan demikian, menurut penulis program “*Arisan*” dapat dikaji dari dua perspektif: sebagai hiburan yang memenuhi kebutuhan rekreasi penonton atau sebagai sarana informasi yang turut berkontribusi dalam penyebaran wawasan bagi khalayak. Ketertarikan untuk mengambil judul ini muncul karena program *Arisan* menawarkan konsep yang unik dengan menggabungkan unsur permainan, komedi, dan edukasi dalam satu tayangan. Lebih dari itu, “*Arisan*” menjadi relevan untuk dikaji karena memadukan hiburan ringan dengan pengetahuan secara natural di tengah tren media hiburan yang semakin berorientasi pada nilai tambah bagi audiens. Format acaranya yang terinspirasi dari tradisi arisan, sebuah praktik sosial yang akrab di masyarakat Indonesia, membuatnya mudah diterima oleh penonton dari berbagai kalangan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan landasan teoretis yang digunakan untuk memperkuat penelitian ini. Pada bagian ini akan dipaparkan berbagai teori yang relevan dengan topik penelitian.

2.1.1 Komunikasi Massa

Komunikasi adalah aktivitas manusia yang bertujuan untuk menciptakan pemahaman antara individu atau kelompok dalam menyampaikan dan menerima pesan. Melalui komunikasi, suatu pesan dapat memberikan pengaruh atau perubahan pada penerimanya. Dalam kehidupan sehari - hari, komunikasi memegang peran penting dalam membangun interaksi sosial. Tanpa komunikasi, hubungan antarindividu dalam suatu lingkungan akan sulit terjalin dengan baik, yang dapat menghambat berbagai aspek kehidupan, baik dalam keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja. Oleh karena itu, komunikasi menjadi elemen fundamental dalam menciptakan keteraturan sosial dan menjaga kelangsungan hidup bermasyarakat.

Menurut Denis McQuail dalam Hadi, dkk (2020: 7), komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan kepada khalayak luas melalui media massa yang dikelola secara institusional dan bersifat universal. Pesan yang disampaikan dalam komunikasi massa biasanya bersifat umum, tidak ditujukan secara personal, dan dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki akses terhadap media tersebut. Media yang dimaksud mencakup televisi, radio, surat kabar, majalah, hingga internet, yang semuanya memungkinkan distribusi informasi secara luas dan serentak.

Hal ini sejalan dengan program *Arisan* Trans7 yang mengandung unsur hiburan melalui konsep permainan interaktif, humor spontan dari host, dan interaksi santai antar peserta. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus menjadi pelepas penat bagi penonton di tengah rutinitas mereka.

2.1.2 Penyiaran TV

Penyiaran, atau juga yang dikenal sebagai *broadcasting*, adalah proses distribusi konten audio dan visual kepada khalayak luas melalui media seperti radio, televisi, atau platform digital. Tujuan utama dari penyiaran adalah menyampaikan informasi, hiburan, dan edukasi secara serentak kepada audiens.

Penyiaran memegang peran strategis dalam memperkuat fondasi demokrasi suatu negara. Oleh karena itu, keberadaannya perlu mendapat dukungan dan ruang yang memadai demi kepentingan edukasi. Secara umum, media penyiaran seperti televisi dan radio merupakan bentuk media massa yang bersifat dinamis dan menarik, lahir dari kreativitas yang tinggi. Media ini mampu membangkitkan rasa ingin tahu terhadap proses produksi siaran, perkembangan teknologi penyiaran, serta kebijakan dan regulasi pemerintah yang mengaturnya (Zuhri,2021).

Dengan demikian, penyiaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampai informasi dan hiburan, tetapi juga berperan sebagai alat pemersatu masyarakat serta pengontrol sosial yang efektif. Disamping itu, penyiaran juga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat serta berperan dalam pelestarian budaya lokal maupun nasional (Wulandari, 2021)

2.1.3 Genre Hiburan

Dalam konteks produksi televisi, genre adalah salah satu elemen utama yang harus ditentukan sejak tahap perencanaan. Genre membantu mengarahkan keseluruhan proses kreatif agar lebih efektif, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan produksi. Penentuan genre akan unsur-unsur lainnya seperti konsep, treatment, sudut pandang, karakter, jadwal produksi, anggaran, hingga penempatan jam tayang. Lebih jauh lagi, genre televisi mencakup berbagai jenis tayangan yang dirancang untuk menghibur, memberikan informasi, dan mendidik pemirsa. Klasifikasi genre tidak hanya penting bagi produser dalam standarisasi produksi dan strategi pemasaran, tetapi juga bagi penonton untuk mempermudah pengenalan serta akses terhadap program yang sesuai dengan minat mereka (Fachrudin, 2015: 68).

2.1.4 Genre Pengetahuan

Genre pengetahuan dalam program televisi merujuk pada jenis tayangan yang berorientasi pada penyampaian informasi edukatif dan bertujuan untuk menambah wawasan atau memberikan pembelajaran kepada penonton. Berbeda dari genre hiburan yang menekankan aspek kesenangan, genre ini mengutamakan isi yang bersifat mendidik, akurat, dan berguna bagi audiens. Secara fungsi, genre pengetahuan juga mendukung misi televisi sebagai media edukatif, bukan hanya sebagai sarana hiburan. Meski sering kali tidak sepopuler genre hiburan dari sisi rating, genre ini tetap memiliki peran penting karena memberi nilai manfaat jangka substansial bagi penonton dan berkontribusi dalam mencerdaskan masyarakat.

Salah satu program televisi yang memadukan kedua genre tersebut, yakni hiburan dan pengetahuan, adalah “*Arisan*” yang ditayangkan di Trans 7. Program “*Arisan*” yang ditayangkan di Trans 7 adalah acara permainan berbasis komedi yang mulai tayang pada 16 Januari 2023. Dipandu oleh Surya Insomnia, acara ini menghadirkan berbagai kapten dari kalangan selebriti yang memimpin peserta dalam setiap episodenya. Mayoritas peserta berasal dari kalangan ibu-ibu atau perempuan dewasa, meskipun dalam beberapa episode khusus, acara ini juga melibatkan pria, remaja, keluarga, komunitas, atau selebriti sebagai peserta.



Gambar 1. Program Khusus Peserta Kader Posyandu
Sumber: @arisan_trans7

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten deskriptif terhadap program “Arisan” di stasiun televisi Trans7. Penelitian dilakukan dengan menganalisis dokumentasi video tayangan yang tersedia di kanal resmi YouTube Trans7 maupun rekaman siaran televisi pada periode Mei 2025 hingga Juli 2025. Pendekatan ini dipilih sesuai dengan prinsip Creswell (2023) untuk memahami secara mendalam bagaimana pesan edukasi dan hiburan dikonstruksi dalam format kuis komedi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan pengamatan sistematis terhadap segmen-segmen kuis yang mengandung unsur pengetahuan umum. Pemilihan sampel episode dilakukan secara purposive sampling untuk mendapatkan data narasi, pesan verbal, maupun visual yang relevan. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam mengamati ekspresi peserta dan gaya penyampaian informasi guna menghasilkan inferensi yang sah dan dapat diuji ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff dalam Zuchdi & Afifah, 2019).

Analisis data dilakukan secara interaktif meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2019). Peneliti mengidentifikasi pola komunikasi yang merepresentasikan fungsi televisi sebagai sarana rekreasi sekaligus informasi. Untuk menjaga kredibilitas hasil penelitian, digunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan temuan analisis konten tayangan terhadap literatur pendukung seperti artikel ilmiah, buku, dan referensi media yang relevan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Trans 7 merupakan salah satu stasiun televisi swasta di Indonesia yang mendapat pemirsa secara nasional. Stasiun ini sebelumnya berdiri dengan nama TV7 pada tanggal 22 November 2000, di bawah naungan Kelompok Kompas Gramedia. Namun, pada tahun 2006, terjadi perubahan kepemilikan setelah PT Trans Corp, bagian dari CT Corp, mengambil alih sebagian besar saham TV7. Kemudian, tepatnya pada tanggal 15 Desember 2006, TV7 resmi berganti nama menjadi Trans 7. Dalam perkembangannya, Trans 7 saat ini berada di bawah naungan grup besar Transmedia, yang merupakan salah satu unit dari CT Corp. Dalam struktur grup ini, Trans 7 bersinergi dengan berbagai media lain yang berada di bawah naungan Transmedia, seperti Trans TV, Detikcom, Transvision, CNN Indonesia, CNBC Indonesia, Insertlive, Trans Media Sosial, Female Daily, Beautynesia, Hai Bunda, dan CXO Media. Sebagai bagian dari strategi penyiarannya, Trans 7 menampilkan beberapa jenis program acara yang dikonseptualisasikan untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan informasi masyarakat.

4.2 Arisan

Salah satu program unggulan Trans 7 yang menyoroti unsur hiburan adalah “Arisan”. Sebuah program yang mulai tayang pada 16 Januari 2023. Program ini secara khusus dibuat untuk melibatkan peserta, terutama para ibu rumah tangga atau juga “emak-emak”, dalam bermacam kuis dan permainan seputar dunia *entertainment*. Format acara ini menampilkan tiga tim, yang dimana masing – masing terdiri dari enam orang peserta, dengan satu artis atau public figure yang nantinya berperan sebagai kapten tim. Setiap tim akan berkompetisi melalui serangkaian games dan pemenang akan berkesempatan membawa pulang hadiah yang menarik, termasuk uang jutaan rupiah. Salah satu ciri khas pada program tayangan ini adalah penggunaan sistem kocokan yang menjadi penentu jenis hadiah yang akan didapat, seperti meniru konsep arisan yang identik dengan kocokan.

Dari sisi segmentasi audiens, program “Arisan” menuju sasaran penonton dari kalangan keluarga, ibu rumah tangga, dan generasi muda yang menikmati konten yang bersifat ringan, interaktif, dan menghibur. Dengan pendekatan ini, “Arisan” berhasil menjangkau penonton dari berbagai kelas sosial dan usia, serta membangun koneksi emosional yang kuat melalui unsur kebersamaan dan keceriaan yang ditampilkan dalam setiap episodanya.

4.3 Hasil Penelitian

Pemilihan episode dilakukan berdasarkan variasi tema, keragaman peserta, supaya gambaran dari isi program dapat terlihat secara lebih mendalam. Berikut ini merupakan hasil analisis dari sebagian episode program “Arisan” yang telah dipilih.

Episode: “Arisan” 9 Juli 2025

Dalam salah satu segmen acara, terlihat momen ketika sang host yaitu Surya, memberikan instruksi kepada para peserta untuk berpindah ke Tengah podium. Namun, kapten tim justru beberapa kali melontarkan pertanyaan – pertanyaan yang sebenarnya tidak terlalu penting atau cenderung sepele, sehingga membuat Surya harus mengulangi instruksi tersebut berkali-kali. Situasi ini secara perlahan membangun perasaan ketegangan bercampur humor. Akibat kekesalan yang terlihat dibuat-buat demi kepentingan hiburan, Surya akhirnya secara dramatis membanting kartu pertanyaannya ke lantai sebagai bentuk ekspresi frustrasi.



Gambar 2. Habib Ja'far & Surya Insomnia

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Momen pada menit 4.25 ketika Habib Ja'far, yang juga hadir sebagai bintang tamu, secara spontan menghampiri Surya dan dengan tenang menasihatininya agar tidak marah. Ucapan tersebut disampaikan dengan nada lembut namun tegas, yang justru membuat Surya terdiam sejenak, memperlihatkan ekspresi tertegun. Reaksi tersebut disambut gelak tawa dari para peserta maupun penonton di studio, karena perpaduan antara pesan moral dan penyampaian yang ringan menciptakan suasana yang lucu sekaligus bermakna.

Episode: “Arisan” 30 Desember 2024

Gambar 3. Peserta Tim Rigen

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Pada menit 11.35 tim Vindes menunjukkan performa yang cukup baik dibandingkan dengan kedua tim lainnya dengan menjawab sebagian besar pertanyaan dengan tepat. Akumulasi jawaban tersebut membawa mereka meraih 1000 poin dan berhak mengikuti undian hadiah. Mereka akhirnya mendapatkan sepeda lipat sebagai hadiah.



Gambar 4. Host & Captain Tim

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Segmen selanjutnya berlanjut dengan sistem permainan yang mengharuskan kapten tim beserta tiga peserta lainnya menjawab pertanyaan secara bergantian dalam waktu 60 detik. Pada menit ke 6.40, muncul

pertanyaan seputar dunia kartun, yakni “Siapa nama teman Wanita dari karakter Upin Ipin?” secara spontan, Andre Taulany menjawab dengan menyebut nama “Ratna Sarumpaet!”, sebuah jawaban yang tentu saja salah namun justru memancing gelak tawa dari peserta dan penonton. Momen ini memperlihatkan bahwa tidak hanya peserta ibu-ibu yang menghadirkan kelucuan, tetapi juga kapten tim dan host yang kerap memberikan jawaban maupun respons spontan di luar dugaan.

Episode: “*Arisan*” 4 februari 2025



Gambar 5. Peserta Tim Rigen

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Di menit 03.00, terlihat tim Rigen tampil cukup dominan dalam permainan. Ia dengan sigap mampu menjawab hampir semua pertanyaan yang dilontarkan oleh Surya, yang membuat tim nya berhasil mendapatkan skor 1000 poin.



Gambar 6. Kuis Jegel

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Kali ini, satu orang kapten tim dan dua peserta tim maju ke podium untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya berhubungan dengan potongan lirik lagu. Misalnya pada menit 6.20, saat diberikan soal seperti “sebelum menjadi kupu-kupu, ulat bermetamorfosis menjadi...” peserta harus langsung menjawab “kepompong” dan langsung menyanyikan lagu yang relevan seperti lagu populer “persahabatan bagai kepompong”. Segmen ini berhasil menggabungkan pengetahuan umum dengan elemen musik yang membuat acara semakin menyenangkan.



Gambar 7. Peserta Tim Jegel

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Momen lucu terjadi juga pada menit 07.30, ketika seorang peserta ibu-ibu dari tim Jegel, mendapatkan pertanyaan “Apa bahasa Indonesia dari kata ‘duck’?”. secara spontan, peserta tersebut menjawab “narkoba”, yang tentu saja mengejutkan semua orang, kemungkinan dugaan, sang ibu salah mendengar kata “duck” sebagai “drugs” yang berarti obat-obatan terlarang, yang sehingga menjawab dengan konteks yang berbeda.



Gambar 8. Surya & Jegel Tertawa Lepas

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Momen ini menunjukkan bahwa meskipun permainan di Arisan Trans 7 memiliki unsur pengetahuan, suasana hiburan juga tetap menjadi elemen utama yang membuat acara ini menarik dan tidak kaku.

Episode: “Arisan” 10 Febuari 2025



Gambar 9. Momen ketika peserta saling berlomba menjawab kuis dengan cepat untuk meraih poin terlebih dahulu.

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Dalam episode “Arisan” Trans 7 kali ini, terdapat sebuah segmen permainan yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan acak dengan beragam kategori, seperti geografi, musik, dan pengetahuan umum. Salah satu contoh pertanyaan yang diajukan adalah “sebutkann tiga nama kota yang terdapat di Pulau Sumatra”. Selain itu, muncul juga pertanyaan-pertanyaan lain yang berkaitan dengan dunia musik dan budaya populer.

Hal ini sejalan dengan penjelasan produser program “Arisan” Trans7, Menurut Bapak Ivan David Siregar, program 'Arisan' ini selayaknya tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga harus mengemban misi edukasi bagi masyarakat dengan gaya penyampaian yang sederhana agar pesan-pesannya lebih mudah dicerna oleh pemirsa.



Gambar 10. Kapten tim dan peserta menunjukkan antusiasme melalui sorakan.

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Pada menit 05.07, terdengar sorakan dari para peserta maupun penonton studio yang mendukung tim jagoannya, menciptakan suasana yang sangat meriah dan antusiasme. Sorakan dan kegembiraan tersebut tidak hanya menciptakan hiburan, namun juga memperlihatkan bagaimana unsur pengetahuan dikemas secara menarik dan dinamis melalui format permainan ini.

Episode: “*Arisan*” 14 Juni 2025

Gambar 11. Segmen Lomba Menggambar

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Pada segmen pertama, para peserta mengikuti lomba menggambar, di mana host memberikan arahan untuk menggambar suatu objek secara acak, seperti barang atau benda tertentu. Tim A berhasil memenangkan segmen tersebut dan berhak melakukan undian untuk menentukan hadiah.



Gambar 12. Ekspresi kekesalan Surya terhadap peserta

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Namun, momen lucu terjadi saat proses pengundian. Host Surya awalnya menginstruksikan agar peserta melempar undian ke atas, tetapi peserta justru melempar ke bawah. Aksi tersebut membuat Surya terlihat kesal, sebagaimana terekam pada menit ke 14.48.



Gambar 13. Gimmick Emosi Surya Lempar Dadu

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Karena dianggap tidak sesuai arahan, proses undian diulang. Namun kali ini peserta melempar dengan ketinggian yang kurang memadai, sehingga Surya kembali kesal dan mencontohkan dengan melempar undian setinggi mungkin di menit 15.28. Situasi ini memicu gelak tawa seluruh peserta dan penonton, menambah sisi hiburan dari acara tersebut melalui kekacauan kecil yang spontan. Hal ini sejalan dengan penjelasan produser program *Arisan* Trans7, Bapak Ivan David Siregar, yang menyatakan bahwa konsep program tersebut berangkat dari upaya membenturkan karakter Surya Insomnia yang dikenal emosional dan "sumbu pendek" dengan karakter ibu-ibu yang sering dianggap tidak mau kalah, sehingga dari interaksi itulah potensi komedi dan hiburannya muncul.



Gambar 14. Kuis Menebak Foto

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Segmen dilanjutkan dengan permainan “Apakah Aku?”, di mana peserta harus menebak berdasarkan clue gambar kecil yang muncul di layar LED. Namun, gambar-gambar clue tersebut sengaja dibuat membingungkan, seperti gambar bergaris hitam putih yang tampak seperti piano, tetapi ternyata adalah bangku. Tim B berhasil menjawab pertanyaan tersebut dengan benar, yang membuat mereka keluar sebagai pemenang dan memperoleh hadiah.



Gambar 15. Peserta Memenangkan Kuis

Sumber: Website <http://www.youtube.com/@7comedies>

Pengalaman serupa dirasakan oleh Septiani, salah satu peserta dari tim B, yang mengungkapkan kegembiraannya setelah berhasil memenangkan permainan secara tak terduga. Menurutnya, kemenangan tersebut diraih melalui babak tebak gambar di layar LED kecil yang memiliki jawaban unik atau "di luar nalar", sehingga timnya berhasil membawa pulang hadiah sebesar lima juta rupiah.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Program Arisan sebagai Media Hiburan

Program Arisan yang tayang di Trans7 merupakan salah satu bentuk program game show yang secara konsisten menyuguhkan hiburan ringan melalui permainan interaktif antar peserta. Dalam tayangan ini, terdapat perpaduan antara kuis, permainan fisik, dan interaksi sosial yang dibalut dalam format kompetisi antar tim. Acara ini dipandu oleh host utama, Surya Insomnia, yang dikenal dengan gaya bercanda khas, ceplas-ceplos, dan penuh spontanitas. Peran host sangat penting dalam membentuk suasana hiburan yang segar dan tidak monoton.

Setiap episode program ini menyajikan tiga tim yang masing-masing dipimpin oleh seorang *public figure* atau selebritas yang bertindak sebagai kapten. Kehadiran tokoh publik ini memberikan nilai tambah dari sisi daya tarik penonton karena selebritas kerap menjadi magnet perhatian audiens televisi. Segmen-segmen dalam acara disusun dengan durasi cepat, tantangan yang lucu dan tak terduga, serta interaksi yang memancing gelak tawa.

Menurut teori Berelson, hiburan adalah salah satu fungsi dominan media massa yang berkaitan dengan penciptaan kesenangan dan relaksasi. Tayangan Arisan memenuhi aspek ini dengan menyuguhkan konten yang mampu mengurangi ketegangan, membuat penonton tertawa, serta menghadirkan suasana santai melalui suasana kompetisi ringan dan lucu. Humor yang disisipkan pun tidak bersifat sarkastik, melainkan menghibur dan merangkul keragaman peserta.

4.4.2 Program Arisan sebagai Media Pengetahuan

Selain menyampaikan pertanyaan yang bersifat edukatif, Arisan Trans7 juga secara tidak langsung mendorong terbentuknya budaya belajar yang menyenangkan. Penonton, khususnya dari kalangan ibu rumah tangga dan remaja, dapat memperoleh pengetahuan baru secara tidak sadar karena kemasannya yang ringan dan menghibur. Misalnya, dalam segmen tertentu terdapat pertanyaan mengenai tokoh sejarah nasional, fenomena budaya pop global, atau pengetahuan sederhana seputar kesehatan dan ekonomi rumah tangga. Dengan penyajian yang komunikatif dan gaya host yang lucu namun tetap informatif, pesan edukatif menjadi lebih mudah diterima.

Kehadiran pertanyaan-pertanyaan yang bersifat informatif juga menjadi peluang bagi media untuk menjalankan fungsi pendidikan informal, yakni pendidikan yang tidak diperoleh melalui sekolah formal, namun melalui pengalaman atau paparan dari media massa. Inilah yang disebut media sebagai agen sosialisasi, yang mampu membentuk pemahaman dan cara berpikir masyarakat terhadap isu-isu tertentu. Dalam hal ini, Arisan memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi umum secara santai, tanpa tekanan akademik.

Dengan demikian, program Arisan tidak hanya memenuhi fungsi hiburan dalam arti sempit, tetapi juga menjelma menjadi media alternatif edukatif yang efektif di era digital. Penonton diajak untuk belajar sambil tertawa, mengenal fakta-fakta menarik, dan memperluas wawasan mereka tanpa harus merasa sedang “belajar” secara formal.

4.4.3 Segmentasi dan Representasi Sosial dalam Program Arisan

Salah satu kekuatan utama dari program Arisan Trans7 adalah kemampuannya dalam menjangkau dan merepresentasikan beragam segmen masyarakat Indonesia. Program ini secara spesifik menargetkan kelompok perempuan dewasa, terutama ibu rumah tangga, yang secara tradisional diasosiasikan dengan kegiatan arisan dalam budaya Indonesia. Namun, berbeda dengan stereotip bahwa arisan hanya melibatkan sekelompok ibu rumah tangga dari kelas menengah, program ini justru membuka ruang inklusif bagi berbagai kelompok sosial.

Dalam beberapa episode, peserta yang tampil tidak hanya berasal dari Jabodetabek, melainkan juga dari luar Pulau Jawa seperti Kalimantan, Sumatera, dan Sulawesi. Ini menunjukkan adanya usaha dari pihak Trans7 untuk mengangkat keberagaman geografis dan mengakomodasi keterlibatan masyarakat dari berbagai wilayah. Tak hanya itu, program ini juga menghadirkan peserta dengan latar belakang profesi yang berbeda-beda, seperti guru, pedagang, buruh pabrik, hingga pegawai swasta. Bahkan, terdapat juga peserta dari kalangan generasi muda, termasuk mahasiswa dan pelajar yang ingin merasakan suasana arisan yang kompetitif namun menyenangkan.

Hal ini memperkuat fakta bahwa program ini berhasil melintasi batasan usia dan profesi, menjadikannya sebagai tayangan dengan spektrum penonton yang luas. Lebih menarik lagi, dalam beberapa kesempatan, Arisan Trans7 juga mengundang peserta dari kalangan karyawan stasiun televisi lain seperti SCTV, Kompas TV, atau Net TV. Hal ini menunjukkan bahwa program ini mampu menghadirkan suasana kompetisi yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bersifat netral dan merangkul siapa pun tanpa melihat institusi asal peserta.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Arisan Trans7 merupakan tayangan game show yang menggabungkan fungsi hiburan dan pengetahuan dalam format yang ringan, santai, namun tetap edukatif melalui konten permainan, kuis, serta interaksi sosial yang penuh humor. Unsur hiburan sangat terasa melalui gaya pembawaan host Surya Insomnia dan suasana kompetitif yang lucu, sementara unsur pengetahuan muncul pada segmen kuis yang mencakup sejarah, musik, hingga isu aktual. Sebagaimana dinyatakan produser Bapak Ivan David Siregar, program ini memberikan tontonan yang mendorong penonton memperoleh pengetahuan secara tidak langsung melalui kemasan yang menyenangkan. Dominasi humor menjadi daya tarik utama, sedangkan pertanyaan informatif pada kuis berhasil menambah wawasan peserta maupun audiens. Hal ini menunjukkan keberhasilan program dalam menjalankan fungsi media untuk memberikan informasi dan edukasi secara halus dan menghibur.

Beberapa saran yang dapat diberikan adalah perlunya penelitian lanjutan dengan pendekatan teori berbeda seperti studi audiens atau analisis wacana untuk memperkaya perspektif akademik yang sebelumnya masih

memiliki keterbatasan. Selain itu, bagi para pelaku industri televisi di Trans7, diharapkan dapat terus mempertahankan dan mengembangkan format tayangan Arisan yang memadukan hiburan dengan pengetahuan ini. Hal ini penting agar fungsi media sebagai sarana edukasi tetap dijalankan dengan baik, sehingga televisi tetap relevan di era digital serta mampu membentuk masyarakat yang cerdas sekaligus terhibur.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh civitas akademika Universitas Muhammadiyah Jakarta, mulai dari jajaran rektor, dekan, wakil dekan, kepala program studi, hingga dosen pembimbing atas segala bimbingan, arahan, dan kesabaran yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril dan materil yang diberikan tanpa tekanan sedikit pun, yang menjadi kekuatan utama penulis dalam menyelesaikan studi.

Secara khusus, penulis juga mengapresiasi bantuan Bapak Ivan David Siregar selaku Produser Arisan Trans7, Bapak Dimitri Cahyo Syahputra selaku Associate Producer Arisan Trans 7 dan Saudari Septiani Lestari atas kesediaan waktu dan informasi berharga yang diberikan sebagai informan dalam penelitian ini. Segala dukungan dan masukan dari berbagai pihak tersebut sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Erwan, F. F. Hasugian, and L. Agustina, "Sejarah perkembangan dan peranan TV berbasis dakwah Islam," Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2023, doi: 10.5281/zenodo.7732559..
- [2] Tawazun, N. A., & Alamsyah. (2023). Dinamika program siaran TVRI tahun 1969–1989. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 18(1), 1–10. <https://doi.org/10.14710/sabda.18.1.1-10>
- [3] D. D. Pohan and U. S. Fitria, "Jenis jenis komunikasi," *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, vol. 2, no. 3, Jul. 2021. Winda Kustiawan, et. al. "KOMUNIKASI MASSA". *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, vol. 11(1), 2022, <http://dx.doi.org/10.30829/jai.v11i1.11923>.
- [4] W. Kustiawan et al., "Komunikasi massa," *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, vol. 11, no. 1, 2022, doi: 10.30829/jai.v11i1.11923..
- [5] Wulandari, Y. (2021). Analisis strategi pengarah acara program hiburan di TVRI Riau Kepri dalam menarik pemirsa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(3), 296. <https://doi.org/10.31315/jik.v19i3.6119>
- [6] S. Zuhri, "Peran dan fungsi penyiaran menurut Undang-Undang Penyiaran tahun 2002 dan perkembangannya," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, vol. 5, no. 2, pp. 295–303, 2021, doi: 10.23887/jppsh.v5i2.32802.
- [7] E. Febrian, "Tinjauan yuridis mengenai pengawasan terhadap pedoman perilaku penyiaran platform media sosial di Indonesia," Jul. 2020.
- [8] B. Berelson, *Content Analysis in Communication Research*. New York: Hafner, 1971.
- [9] C. Collie, *The Business of TV Production*. New York: Cambridge University Press, 2007
- [10] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE, 2023.
- [11] A. Fachrudin, *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Andi, 2015.
- [12] M. H. Hasan et al., *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025.
- [13] Herlina, dkk. (2023). Manajemen dan konvergensi media penyiaran. *Basya Media Utama*. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/839>
- [14] Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- [15] Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. <https://eprints.poltekkesadisutjipto.ac.id/id/eprint/2784>
- [16] I. P. Hadi, M. Wahjudianata, and I. I. Indrayani, *Komunikasi Massa*, 2020. [Online]. Available: <https://repository.petra.ac.id/id/eprint/19098>

- [17] Sulvinajayanti, Manajemen dan Konvergensi Media Penyiaran, 2018. [Online]. Available: <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/839>