

## ABSTRAK

Nama/NIM : Khairannissa Resti/201558131

Judul : Strategi Produser Program *Fun Time* RTV dalam Menyajikan Tayangan yang Menarik

Jumlah Halaman : x; 114 hal; 2 Tabel, 5 Bagan, 10 Gambar, 3 Lampiran

Kata Kunci : *Fun Time*, *Magazine*, *Host*, Strategi Program

Daftar Pustaka : 22 judul (2003-2016)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi produser program dari *Fun Time RTV* dalam menyajikan tayangan yang menarik. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan desain penelitian menggunakan studi kasus dengan jenis kasusnya yakni kasus tunggal terjal. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penulis melakukan wawancara dengan *Producer* sebagai Key Informan, dan *Associate Producer*, *Script Writer*, serta penonton *Fun Time* sebagai Informan. Program *Fun time* dengan format *magazine* ini memiliki 4 segment dengan durasi selama 1 jam dengan beberapa items di dalamnya yakni, *Fun Travelling*, *Fun Fact*, *Fun Creation*, Tanya Khadijah, *Fun Tips*, *Fun Talent*, *Fun Birthday*, *Fun Expression*, dan juga *Fun Story*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi program dari *Fun Time* RTV dalam menyajikan program yang menarik terdapat empat hal, yakni Perencanaan Program, Produksi atau pembelian program, Eksekusi program, serta pengawasan dan evaluasi. Ide terbentuknya program *Fun time* adalah karena jarang program anak yang ada di stasiun televisi di Indonesia. Daya Tarik *Fun Time* sendiri terletak pada *host* yang juga dari kalangan anak-anak dan kontennya juga yang mengandung dunia anak-anak. Hal tersebut sesuai dengan konsepnya yaitu “Dari anak untuk anak”.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kekuatan dan kemampuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan laporan penelitian penulis untuk mengetahui Strategi Produser Program *Fun Time* RTV dalam Menyajikan Tayangan yang Menarik. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana strata satu di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul Jakarta. Penelitian ini merupakan penerapan ilmu komunikasi yang penulis peroleh dalam perkuliahan.

Dalam pengerjaan skripsi ini, penulis tidak bisa menyelesaikannya seorang diri tanpa Do'a, bantuan, dan dorongan dari semua pihak yang terlibat serta telah meluangkan waktunya untuk memberikan secerach motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bpk. Syamsurizal SH, dan Yulisma Andriyeni S.Pd selaku kedua orang tua penulis yang selama ini telah banyak memberikan jasa serta kasih sayang yang tidak dapat dihitung dari segala sisi;
2. Bpk. Dr. Halomoan Harahap, selaku Dekan Fikom Universitas Esa Unggul;
3. Bpk. Drs. Herry Kuswita, M.Si, selaku Ketua bidang konsentrasi yang membantu penulis dari awal masuk kuliah sampai saat ini;
4. Bpk Defri Dahler, S.E, M.M, selaku dosen pembimbing yang selalu setia meluangkan waktunya memberikan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini;
5. Bpk. Herry Kuswita dan Bpk. Bambang Sudjati selaku penguji sidang skripsi yang telah banyak memberi saran dan masukan sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik dari sebelumnya;

6. Ibu Euis Heryati yang selalu ramah dan tidak pernah berhenti membantu mahasiswa-mahasiswanya;
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang sudah memberikan ilmunya kepada kam, mahasiswa;
8. Ibu Joan dan Mas Oki yang selalu baik dan membantu mahasiswanya;;
9. Bpk. Ananto yang selalu ramah dan senantiasa membantu penulis dalam segala hal;
10. Bpk. Batam selaku Executive Produser *Fun Time* yang baik hati membimbing penulis selama observasi di lapangan;
11. Mas Gesang, Kak Diah, Kak Lintang, Mas Sinyo, Kak Azra, Kak Ika, dan Kak Arti, Kak Nisa, Mas Gugi yang selalu membantu penulis dan menjadi teman penulis selama observasi di program *Fun Time* berlangsung. Terima Kasih untuk masukan dan sarannya kakak-kakak semua;
12. Bunda, Paek, Buaek, Tekbid yang selalu memotivasi penulis;
13. Ketiga adikku, Ulfi, Pras, Anggi yang selalu mendukung uninya dalam keadaan apapun;
14. Nurul dan Tusy yang selalu memberikan semangat dan juga perhatian kepada penulis, Teman-teman BA Apartment yang selalu ada di saat penulis butuh semangat dan juga bantuan;
15. Untuk Lens Production, Ardhi, Irvhan, Rahmad, Cupi, Renny, Dendra yang selalu setia menemani penulis;
16. Untuk semua rekan-rekan penulis yang tidak dapat disebut satu-persatu. Terima kasih banyak guys. *It means a lot.*

Semoga Allah Subhanahu wa ta'ala membalas semua kebaikan dan keikhlasan semua pihak dengan balasan yang setimpal dan lebih banyak lagi. Jazaakumullaah Khairan Katsiiran Wa Jazaakumullaah Ahsanal Jazaa. Aaamiin.

Jakarta, Februari 2018

Penulis

# DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SIDANG	
TANDA PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

## BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
1.4.1 Secara Teoritis.....	7
1.4.2 Secara Praktis.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi.....	10
2.1.1 Elemen Komunikasi.....	13
2.1.2 Faktor-Faktor Penunjang Komunikasi Efektif.....	19
2.1.3 Salah Paham dalam Komunikasi.....	20
2.2 Komunikasi Organisasi.....	22

2.2.1 Pendekatan Organisasi.....	22
2.3 Televisi.....	27
2.3.1 Sejarah Siaran TV di Indonesia.....	27
2.4 Strategi Program.....	28
2.5 Program Siaran.....	35
2.6 Format Acara TV.....	36
2.6.1 Magazine.....	40
2.7 Manajemen Produksi Program Acara TV.....	41
2.8 Produser.....	49
2.9 Sinopsis Program.....	50
2.10 Kerangka Pemikiran.....	51

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Metode Penelitian.....	52
3.2 Desain Penelitian.....	57
3.3 Unit Analisis.....	60
3.4 Key Informan and Informan.....	61
3.4.1 Key Informan.....	61
3.4.2 Informan.....	62
3.5 Sumber Data.....	62
3.6 Teknik Pengambilan Data.....	63
3.6.1 Observasi.....	64
3.6.2 Wawancara Mendalam.....	68
3.6.3 Dokumentasi.....	69
3.7 Teknik Analisis Data.....	70
3.8 Uji Kredibilitas.....	72

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

4.1 Profil Perusahaan.....	74
4.1.1 Visi dan Misi.....	75

4.1.2 Logo RTV.....	76
4.1.3 Target Penonton RTV.....	77
4.1.4 Program-program RTV.....	78
4.2 Program <i>Fun Time</i> .....	79
4.2.1 Struktur Organisasi Program <i>Fun Time</i> .....	87
4.3 Hasil Penelitian.....	89
4.3.1 Strategi Program.....	91
4.3.1.1 Strategi Produser Program <i>Fun Time</i> RTV dalam Menyajikan Tayangan yang Menarik.....	91
4.4 Pembahasan.....	102
 <b>BAB V HASIL PENELITIAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>113</b>
 <b>LAMPIRAN</b>	
<b>Riwaya Hidup Penulis</b>	

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Format Acara Televisi.....	38
Bagan 2.2 Struktur Organisasi.....	39
Bagan 2.3 Triangle System.....	45
Bagan 2.4 Kerangka Pemikiran.....	51
Bagan 3.1 Macam-macam Teknik Observasi.....	65
Bagan 2.2 Struktur Organisasi Program <i>Fun Time</i> .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Karakteristik Program.....	36
Tabel 2.2 Serangkaian Kegiatan Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.....	48
Tabel 2.3 Program-Program RTV.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Logo RTV.....	76
Gambar 4.2 Program Fun Time.....	79
Gambar 4.3 Fun Travelling.....	80
Gambar 4.4 Fun Fact.....	81
Gambar 4.5 Item Tanya Khadijah.....	82
Gambar 4.6 Fun Creation.....	83
Gambar 4.7 Fun Tips.....	84
Gambar 4.8 Fun Story.....	84
Gambar 4.9 Fun Birtdhday.....	85
Gambar 4.10 Fun Ekspression.....	86
Gambar 4.11 Fun Talent.....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Transkrip Wawancara
2. *Script* program (*Fun Creation*)
3. *Breakdown* program (*Fun Creation*)