

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era digital yang semakin berkembang saat ini, banyak penemuan penemuan baru yang membuat teknologi semakin berkembang dengan canggih dan pesat. Banyak sekali pengembangan inovasi atau difusi yang diciptakan melalui penemuan-penemuan yang apik yang memudahkan manusia menjalankan aktivitas sosialnya. Untuk melakukannya, manusia membutuhkan banyak informasi dan bertukar informasi untuk mengetahui perkembangan di sekitarnya. Dan hal yang tepat adalah dengan melakukan komunikasi. Menurut Karlfried Knapp dalam buku Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi (2009 : 6) yang ditulis oleh Suprpto, Komunikasi adalah Suatu proses interaksi yang dilakukan sekelompok orang baik menggunakan simbol verbal atau kata-kata maupun nonverbal serta dapat disosialisasikan secara langsung melalui media lisan, seperti tulisan, oral, dan visual.

Harold Laswell dalam bukunya Wiryanto berjudul pengantar ilmu komunikasi (2004) menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah mengembangkan penalaran dari pertanyaan *who, says what, in which channel, to whom, with what effect* (Siapa, mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dengan efek apa). Televisi, radio, serta internet

adalah media-media berfungsi sebagai wadah agar informasi dapat menyebar dan berkembang sangat cepat.

Dari semua media diatas, Televisilah yang merupakan media paling umum yang sampai sekarang masih diminati oleh publik, terutama ibu rumah tangga. Menurut Sunarto (2009 : 94), responden yang paling banyak menghabiskan waktu untuk menonton adalah wanita. Untuk Ibu rumah tangga, waktu yang dihabiskan dalam menonton siaran televisi adalah 4,3 jam/hari dengan tujuan untuk mencari hiburan.

Sebuah program acara yang dibuat dalam bentuk yang variatif, diproduksi dengan matang dan disajikan dalam bentuk yang kreatif memicu lahirnya program-program yang menarik di tengah persaingan industri televisi di dunia khususnya di Indonesia. Stasiun-stasiun tersebut bersaing demi mendapatkan perhatian dari masyarakat. Mereka berlomba-lomba membuat program-program yang kreatif dan banyak diinginkan oleh masyarakat namun tetap berkualitas dan menarik perhatian dari penonton.

Untuk menghasilkan program yang berkualitas serta dapat menarik perhatian dari penonton, diperlukan adanya strategi. Menurut Stephanie K. Marrus seperti yang dikutip Sukristono (1995) dalam buku Husein Umar (2008 : 31), "*Strategic Management in Action*, strategi digambarkan sebagai proses dalam menentukan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai dengan penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Sedangkan menurut Onong Effendy (2004 : 32) Strategi adalah suatu perencanaan dan management yang bertujuan untuk

mencapai sebuah target. Untuk mencapai suatu tujuan tersebut, strategi tidak hanya menunjukkan peta jalan menuju arah yang diinginkan saja, namun juga harus mampu menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya.

Ada beberapa macam program yang disajikan stasiun penyiaran. Diantaranya; Program Informasi atau *news* dan program Hiburan atau *entertainment*. Program Informasi adalah program yang sangat terikat dengan nilai aktualitas dan faktualitasnya. Kategori yang masuk dalam program informasi adalah hard news and soft news. Sedangkan Program Hiburan adalah program yang berorientasi memberikan hiburan kepada penonton. Adapun kategori yang termasuk dalam program hiburan adalah drama dan nondrama. (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 5)

Untuk memproduksi sebuah program yang menarik, dibutuhkan kreativitas, skill dan kecakapan dalam memproduksi program serta melibatkan beberapa profesional. Dalam buku pedoman profesi KFT dan IKJ diperlukan suatu pendekatan triangle system production; seperti Produser (*Producer*), Penulis (*creatif writer*) dan Sutradara (*director*). Sebuah acara yang menarik harus dikemas dalam paket yang bagus agar hasilnya memuaskan penonton sebagai penikmat acara yang ditayangkan. Dari mulai program informasi, hiburan, dan juga komedi disajikan sebegitu menarik agar mendapatkan perhatian di hati pemirsa.

Rajawali Televisi atau yang disingkat RTV memproduksi sebuah program acara televisi dengan format *magazine* yang edukatif. Program tersebut adalah *Fun Time*. *Fun Time* tayang pertama kali pada tanggal 9 September 2016.

*Fun Time* merupakan program anak-anak di RTV. Program yang memiliki durasi selama satu jam (14.30 - 15.30 WIB) ini akan menemani pemirsanya bersama tiga presenter cilik yang ceria, yaitu Adli Umar, Khadijah Banderas, dan Cyra Alesha. Program ini tayang dari hari sabtu sampai rabu, di mana sabtu dan minggu merupakan tayangan re-run. Program *Fun Time* ini memiliki beberapa items, yaitu; *Fun Travelling*, *Fun Fact+Tanya Khadijah*, *Fun Creation+Fun Tips*, *Fun Story*, *Fun Talent*, *Fun Drawing*, *Fun Birthday*, serta *Fun Expression*. Setiap host cilik tersebut memiliki *mainnya* per *items*. Seperti Adli yang membawakan items *Fun Travelling*, Khadijah yang membawakan items *Fun Fact+Tanya Khadijah*, dan juga Cyra yang membawakan items *Creation+Fun Tips*. Untuk items *Fun Story*, host secara bergantian akan membawakan items *story* ini. Sedangkan untuk *Fun Drawing* dibawakan oleh Mr. Hand, dimana hanya gestur tangan sang penggambar yang *inframe* dan untuk *voice over*, akan diisi oleh suara Cyra dan Adli. Untuk *Fun Talent*, hostnya akan dibawakan oleh salah satu murid yang mempunyai bakat untuk menjadi presenter di sekolah yang diliput oleh crew *Fun Time*.

Tema *Fun Travelling* merupakan items yang *outdoor* dimana Adli sebagai presenternya akan mengajak pemirsa di rumah untuk bermain sekaligus belajar di tempat-tempat yang seru. Tema *Fun Fact* merupakan items *indoor* yang bertujuan untuk memberikan informasi dan fakta-fakta unik kepada pemirsa di rumah, serta ditambah dengan selingan Tanya Khadijah. Di mana selingan ini Khadijah akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang datang dari *Fun Friends*. *Fun Friends* adalah sebutan untuk penonton setia *Fun Time*. sementara Cyra

mengambil peran dengan tema *Fun Creation* akan mengajak *Fun Friends* membuat *tutorial crafting* dari barang-barang sederhana yang akan disulap menjadi barang unik dan bermanfaat untuk pemirsa di rumah. Ditambah juga dengan selingan *Fun Tips* dimana Cyra akan memberikan tips-tips yang dibutuhkan untuk *Fun Friends* di rumah.

Dari waktu ke waktu, program *Fun Time* terus didevelop guna untuk terus membuat program yang *fresh*. Diantaranya pergantian talent, penambahan ide kreatif dalam setiap episode, serta *managing* talent, seperti contohnya untuk minggu-minggu ini semua talent di *blend* untuk bisa menguasai semua segment baik *Fun Travelling, Fun Fact, and Fun Creation, Fun Story*.

Program yang tayang sejak September 2016 ini merupakan acara anak-anak yang seru dan sangat edukatif. Di mana kita tahu bahwa program anak-anak seperti ini tidak banyak lagi ditayangkan. Sangat disayangkan sekali ketika mereka harus menonton yang bukan *genre* mereka. Guntarto dan kawan-kawan (2005) yang dikutip oleh Sunarto (2009) mengatakan bahwa jika ditinjau dari keseluruhan jam tayang 10 stasiun televisi nasional yang berada pada bulan januari hingga desember 2005, program anak-anak hanya menempati 20 persen dari keseluruhan jam tayang. Apabila ditinjau dari secara keseluruhan rata-rata jam tayang untuk program anak tersebut sejak tahun 1997 hingga 2005 ada beberapa stasiun televisi terlihat peningkatan yang cukup signifikan seperti pada stasiun RCTI, SCTV, Trans TV, Lativi. Pada Maret 2007 mulailah muncul program anak “Laptop si Unyil”, kemudian diikuti dengan film animasi kartun “Adit, Sopo, dan Jarwo”, juga ada “si Bolang”. Dan pada tahun 2016, munculah

program “*Fun Time*” pada channel Rajawali Televisi. Melalui program anak-anak ini, yaitu *Fun Time* diharapkan mampu untuk memberikan tayangan menarik yang dikemas secara fresh dan menyenangkan. Ringan secara konsep namun tinggi pada kualitas yang dihasilkan. Selain itu, Program yang baru tayang dua bulan ini juga memenangkan nominasi Program Anak-anak terfavorit pada acara Anugerah KPI ke-11 yang diselenggarakan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) pada tahun 2016 lalu. Berdasarkan uraian tersebutlah penulis tertarik untuk meneliti tentang Bagaimana **Strategi Produser Program *Fun Time* RTV dalam Menyajikan Tayangan yang Menarik.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibuat sebelumnya, penulis ingin memfokuskan permasalahan tentang bagaimana “Strategi Produser Program *Fun Time* RTV dalam Menyajikan Tayangan yang Menarik (Studi Kasus Program *Fun Time*)”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari skripsi yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan penelitian studi kasus untuk mengetahui bagaimana Strategi Produser Program *Fun Time* RTV dalam Menyajikan Tayangan yang Menarik.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis.

### 1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pembelajaran khusus untuk studi ilmu komunikasi dan juga sebagai acuan pengembangan dalam dunia komunikasi terutama *Broadcasting*. Dalam penelitian bagaimana strategi program yang dirancang oleh Produser Program *Fun Time*. Dalam menyajikan tayangan yang menarik.

### 1.4.2 Secara Praktis

Penulis berharap penelitian ini akan berguna bagi mahasiswa *Broadcasting* Universitas Esa Unggul dalam mengetahui informasi mengenai strategi program yang dirancang oleh Produser Program *Fun Time*. Dalam menyajikan tayangan yang menarik. Selain itu juga menambah wawasan dan pengetahuan kepada diri penulis sendiri bagaimana Strategi seorang Produser dalam Program *Fun Time* RTV. Selain itu manfaat yang didapat dari penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif ini adalah penulis bisa merasakan langsung aura kerja produksi dari semua tim yang terlibat di dunia kerja yang sesungguhnya.

## **1.5 Sistematika penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab beserta sub-sub bab yang mendukungnya. Diantaranya adalah:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian baik secara teoritis maupun praktis serta sistematika penulisan.

### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang teori-teori komunikasi, komunikasi organisasi, televisi, strategi program, satuan kerja, format acara televisi, manajemen produksi program acara televisi yang digunakan dalam melakukan penelitian ini serta kerangka pemikiran.

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Bab ini beruraian tentang metode dan penelitian yang digunakan oleh penulis, diantaranya metode penelitian, desain penelitian, teknik pengambilan data, teknik analisis data, serta uji kredibilitas.

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

Dalam uraian bab IV ini akan dijelaskan apa saja hasil atau data yang diperoleh oleh penulis selama riset di lapangan, serta hasil analisis berdasarkan



teori atau data yang di dapatkan dari sumber pustaka yang telah dibahas pada bab II.

## BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada pembahasan bab IV sebelumnya, peneliti akan menarik kesimpulan serta memberi saran terkait mengenai pembahasan yang telah diteliti sebelumnya.