

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan dasar dari seluruh interaksi antar manusia. Komunikasi merupakan proses dua arah yang bersifat timbal balik antara pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*) sehingga dapat tercipta pemahaman antar masing-masing individu yang terlibat.,media yang kita konsumsi, dan hubungan yang kita alami dapat diperkaya dan dijelaskan oleh teori komunikasi. Pandangan interaksional mengilustrasikan bahwa seseorang dapat melakukan peran baik pengirim atau penerima selama interaksi, tetapi tidak kedua peran secara bersamaan.(West & Turner,2007:13)

Komunikasi dapat dilakukan secara individu atau berkelompok. Kita menyadari bahwa komunikasi adalah hal yang penting untuk dilakukan karena tanpa adanya komunikasi sebuah interaksi antar individu atau kelompok tidak mungkin dapat terjadi. Dengan berkomunikasi kita dapat menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan dalam kelompok sosial apapun. Komunikasi merupakan salah satu bagian yang paling dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi.

Definisi yang paling sederhana tentang komunikasi massa yaitu, komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Rahmat,2011:188).Berdasarkan definisi tersebut, dapat diartikan bahwa komunikasi massa merujuk pada “pesan”. Komunikasi massa merupakan suatu tipe komunikasi manusia yang lahir bersamaan dengan mulai digunakannya alat-alat mekanik, yang mampu melipat gandakan pesan-pesan komunikasi. Dengan demikian, dapat kita simpulkan bahwa komunikasi massa adalah sebuah bentuk komunikasi yang memanfaatkan media massa untuk menyebarkan pesan kepada khalayak luas pada saat yang bersamaan

Dunia *Broadcasting* (penyiaran) adalah dunia yang selalu menarik perhatian bagi masyarakat. Dalam artian dasar penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan/atau sarana transmisi di darat, di laut atau di antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran (UU Penyiaran 2002, Bab I nomor 2). Karena keunggulanya, masyarakat tak pernah mampu melepaskan diri dari hubungannya dengan media penyiaran. Hampir paruh waktu mereka dihabiskan untuk menikmati program-program siaran baik radio maupun televisi. Hal ini wajar karena program-program radio dan televisi banyak menawarkan dan menyajikan

acara-acara yang menarik dan variatif. Program yang semakin menarik dan variatif ini memang merupakan salah satu kiat dari pengelola media untuk menarik perhatian konsumennya

Program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia adalah salah satu program *game show* yang di tayangkan di RCTI. Program ini merupakan program yang menarik perhatian masyarakat karena jenis *gameshow* yang berbeda dengan jenis *gameshow* yang lain.

Demi mendapatkan peserta-peserta yang berkualitas saat bertanding di arena yang sesungguhnya, RCTI mengadakan *try out* yang diadakan di Lapangan Parkir Barat RCTI. Pria dan wanita dengan usia minimal 17 tahun dapat mengikuti *try out* ini. Peserta yang lolos dari *try out* ini berhak tampil di *Offical Venue Sasuke Ninja Warrior* Indonesia di *Mall @ Alam Sutera*, Tangerang. *Try Out* diadakan agar masyarakat dapat terbiasa pada jenis rintangan yang akan diberikan pada arena *Ninja Warrior* sesungguhnya nanti.

Konsep program acara ini yaitu jenis permainan dibagi dalam 6 stage yaitu *Challenge Stage*, *Warrior Stage*, *Semifinal Stage 1*, *Semifinal Stage 2*, *Final Stage*, dan terakhir adalah *Stage Mount Midoriyama*. *Stage Mount* Midoriyama merupakan stage fenomenal di *Ninja Warrior*. Sebuah tower yang dibangun dengan ketinggian sekitar 30 meter ini harus ditaklukkan peserta dalam 30 detik untuk mendapatkan gelar *Ninja Warrior*

Alasan saya menggunakan komunitas *parkour rangers* tangerang sebagai responden saya adalah karena jenis latihan yang digelar pada komunitas ini sesuai dengan rangkaian program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia, dimana para peserta diadu dalam ketangkasan, kecepatan, dan efisiensi waktu. Dan beberapa dari anggota komunitas ini-pun merupakan peserta pada program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana intensitas menonton program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia di RCTI?
- Bagaimana kepuasan menonton terhadap program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia RCTI?

Rencana penelitian program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia RCTI ini melibatkan sebuah komunitas *parkour rangers* tangerang yang terdiri dari laki-laki dan wanita yang menyukai acara permainan sebagai responden.

1.3 Tujuan dalam pemilihan topik ini adalah :

- Untuk dapat mengetahui intensitas menonton komunitas *parkour rangers* tangerang dalam program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia di RCTI

- Untuk dapat mengetahui kepuasan komunitas *parkour rangers* tangerang terhadap program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

- Bagi peneliti sendiri, rencana penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai intensitas menonton dan kepuasan terhadap program acara TV khususnya program acara *Sasuke Ninja Warrior* Indonesia di RCTI
- Bagi peneliti selanjutnya, di harapkan rencana penelitian ini dapat berguna dan menjadi pedoman sebagai salah satu referensi penelitian lain

1.4.2 Secara Praktis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para pelaku pertelevisian untuk menghadirkan program yang berkualitas bagi masyarakat dan dapat memberikan persepsi positif bagi pemirsa televisi

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi uraian pengertian komunikasi, unsur komunikasi, media, siaran, televisi, program acara televisi, pengertian program acara televisi, jenis program acara televisi, *game show*, intensitas, kepuasan, menonton, komunitas, operasionalisasi variabel, kerangka pemikiran

BAB III Metode Penelitian.

Berisi uraian, desain penelitian, sumber data, populasi penelitian, jumlah sampel, bahan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas, reliabilitas, skala alat ukur, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

Berisi uraian hasil penelitian yang peneliti lakukan, menjelaskan hasil dari pengumpulan data yang peneliti dapatkan selama melakukan penelitian

BAB V Penutup

Bab V adalah bab terakhir, bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.