

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pertelevisian merupakan sebuah industri yang kreatif, karena setiap hari berkarya dan setiap hari memunculkan ide baru dan segar. Hal tersebut tampak pada jenis sajian televisi yang saat ini semakin beragam seperti berita, talkshow, feature, variety show, sinetron, animasi, drama komedi, dan lain sebagainya, yang membuat televisi tidak sepi penonton.

Dalam dunia pertelevisian tidak terlepas dari beberapa program-program televisi, yang dimaksud dengan program televisi adalah program acara yang di sajikan oleh stasiun TV yang dapat memberikan informasi, menghibur dan mendidik. Dengan kekuatan televisi sebagai salah satu media massa yang paling sering diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, muncul pula persaingan dari berbagai stasiun televisi untuk menyajikan berbagai program yang variatif dan menarik untuk diikuti oleh penontonya.

Televisi di Indonesia bukan barang yang mewah lagi. Karena hampir setiap rumah saat ini terdapat televisi. Televisi juga merupakan salah satu sarana untuk mendapatkan informasi dan juga sebagai hiburan. Banyak sekali program yang disajikan oleh stasiun televisi yang ada di

Indonesia, tetapi program yang disajikan tersebut memiliki banyak kesamaan satu dengan yang lainnya.

Semua siaran, baik *live* dari studio, taping (*recorded*), ataupun *live* dari luar studio melibatkan beberapa unsur divisi-divisi yang menunjang. RCTI kembali menghadirkan program sports entertainment Sasuke Ninja Warrior Indonesia. Program yang di adaptasi dari acara TV Jepang ini akan mencari ninja terbaik lewat Sasuke Ninja Warrior Indonesia 2017.

Sama seperti season sebelumnya, di Sasuke Ninja Warrior Indonesia 2017 para peserta akan diuji terlebih dahulu di babak Try Out (audisi) yang diadakan secara off-air oleh RCTI. Peserta yang lolos tahap Try Out nantinya baru dapat memasuki permainan yang sebenarnya.

Peserta yang telah lolos dari tahap Try Out kemudian ditantang untuk menyelesaikan 6 stage yang ada, yaitu Challenge Stage, Warrior Stage, Semifinal Stage 1, Semifinal Stage 2, Final Stage, dan Mount Midoriyama.

Sasuke Ninja Warrior Indonesia 2017 hadir dengan format berbeda dari sebelumnya. Program sports entertainment ini akan hadir dengan 4 kompetisi berbeda yaitu Sasuke Ninja Warrior Indonesia 2017, Sasuke Ninja Warrior Indonesia Polri, Sasuke Ninja Warrior Indonesia Operasi Midoriyama 2, dan Sasuke Ninja Warrior Indonesia International Competition.

Sasuke Ninja Warrior Indonesia 2017 tayang perdana tanggal 15 Juli 2017. Program terbaru RCTI ini tayang setiap hari Sabtu dan Minggu.

Setiap program televisi yang diproduksi selalu *disupport* oleh Divisi Promo On Air dalam perencanaan sebelumnya, hal tersebut sangat dimungkinkan karena selain mensupport program divisi Promo On Air juga mempromosikan program agar dapat menarik perhatian pemirsa. Jadi dengan kata lain promosi adalah bagaimana kita mengkomunikasikan sesuatu tentang produk kita kepada konsumen, yang bertujuan agar produk tersebut mendapatkan posisi atau tempat yang istimewa dipikiran konsumennya.

Maka dari itu dalam divisi Promo On Air selalu membuat promo program semenarik mungkin untuk menarik perhatian pemirsa. Persiapan produser program dalam menyusun sebuah rangkaian target ide gagasan setiap episode program, produser tidak akan lengkap tanpa dan tim yang memantau dan memajemen segala persiapan untuk memproduksi sebuah promo program televisi hingga menjadi sebuah tayangan yang mampu menarik perhatian pemirsa.

RCTI merupakan salah satu perusahaan penyiaran di Indonesia yang memiliki banyak program acara yang menarik untuk *audience*-nya, dan memberikan program-program yang terbaik. Program acara yang ingin diteliti oleh penulis adalah program serial sport entertainment yang ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI. Karena RCTI lebih lebih banyak

program hiburan salah satunya program game show serial *Entertainment Sport* yang menghasilkan program-program sukses dan menarik banyak perhatian masyarakat.

Salah satu program serial sport entertainment unggulan RCTI adalah Sasuke Ninja Warrior Indonesia yang merupakan suatu serial entertainment keluarga terpopuler di televisi Indonesia. Sasuke Ninja Warrior adalah sebuah serial televisi sport entertainment game show yang dibuat oleh di adaptasi dari acara TV Jepang. 'No Winner, No Problem'. Inilah sebuah kata yang menggambarkan Sasuke Ninja Warrior. Setelah meraup kesuksesan di 165 negara yang mencakup benua Asia, Eropa, Timur Tengah dan Amerika Latin, sekarang untuk pertama kalinya Sasuke Ninja Warrior hadir di Indonesia di RCTI tanggal 20 Desember 2015 . Tingginya animo yang diperlihatkan oleh masyarakat membuat RCTI sebagai stasiun televisi swasta pertama di Indonesia tertantang untuk menunjukkan kepada dunia bahwa Indonesia juga mempunyai pejuang - pejuang yang mampu melewati rintangan Sasuke Ninja Warrior.

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 Official 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.

Arena sesungguhnya 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 atau 40 detik untuk mendapatkan gelar Ninja Warrior!

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti akan meneliti tentang promo on air program serial sport entertainment yang ada di RCTI dan ingin mengetahui suatu strategi yang menarik dalam mempromosikan program-program entertainment sport itu sendiri, dan nantinya akan disajikan secara menarik agar dapat disaksikan oleh pemirsa. Peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2007:3) mengutip pernyataan dari Bogdan dan Taylor yang mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Peneliti memilih pendekatan studi kasus yang dimana *key informan* adalah produser, dan informannya adalah tim promo on air.

Maka pada penelitian ini penulis mengambil judul, “*Strategi Produser Promo On Air Dalam Mempromosikan Program Entertainment Sport Di RCTI Untuk Mendapatkan Perhatian Dari Calon Pemirsa*”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut: “*Bagaimana Strategi Produser Promo On Air Dalam Mempromosikan Program Sasuke Ninja Warrior Di RCTI Untuk Mendapatkan Perhatian Dari Calon Pemirsa?*”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Menjelaskan Strategi Produser Promo On Air RCTI Yang Diterapkan Dalam Mempromosikan Program Sasuke Ninja Warrior.
2. Bagaimana Strategi Produser Promo On Air RCTI Untuk Mendapatkan Perhatian Dari Calon Pemirsa Khususnya Program Sasuke Ninja Warrior.
3. Mengetahui Sejauh Mana Peran Tim Promo On Air Dalam Proses Promosi Di RCTI.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Berikut penjabarannya:

1.4.1 Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti dan menambah kajian ilmu komunikasi khususnya ilmu kepenyiaran dan dapat menambah wawasan mengenai bagaimana strategi divisi tim promo on air dalam program-program serial Entertainment sport yang disiarkan di televisi.

1.4.2 Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu, sebagai acuan bagi calon dan seorang broadcaster dalam membuat suatu program yang tetap eksis dari masa ke masa. Dan juga menjadi bahan pengalaman untuk dapat mengetahui tahapan-tahapan tim promo on air dalam mempromosikan program-program sehingga bisa menjadi bahan referensi yang dapat dimanfaatkan mahasiswa dilingkungan Fakultas Komunikasi Universitas Esa Unggul.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan memberikan arahan bagi penelitian laporan agar menjadi satu kesatuan, maka peneliti membagi penelitian ini menjadi 5 BAB, yaitu:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi uraian latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi uraian kerangka teori, definisi konsep, dan kerangka pemikiran.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi uraian desain penelitian, bahan penelitian dan unit analisis, informan dan key informan, instrumen, dan analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi uraian mengenai gambaran objek penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian.

5. BAB V PENUTUP

Dalam Bab ini peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang dilakukan dilapangan.