

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan hal yang terpenting atau vital bagi manusia. Tanpa komunikasi maka manusia bisa dikatakan 'tersesat' dalam belantara kehidupan ini. "Orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia bisa dipastikan akan 'tersesat', karena ia tidak bisa menaruh dirinya dalam lingkungan social (Dedy Mulyana, 2003:5).

Betapa pentingnya komunikasi, terlihat dari semakin inovatifnya perkembangan teknologi komunikasi itu sendiri. Perkembangan (media) komunikasi sungguh sangat menakjubkan di alaf keempat ini. Sebagai contoh adalah teknologi percetakan. Dahulu kala, sebelum ditemukannya kertas dan mesin cetak, manuskrip maupun buku ditulis dengan menggunakan tinta, lalu meningkat dengan munculnya alat cetak sederhana yang mengharuskan operator mesin tersebut menyusun satu demi satu huruf yang diperlukan. Jelas ini memerlukan ketelitian yang sangat dan waktu yang cukup lama bahkan hingga berbulan-bulan. Akan tetapi saat Gutenberg di tahun 1456 menemukan mesin cetak, maka pekerjaan pencetakan bisa dilakukan dalam hitungan jam.

Selain itu, mengatasi persoalan waktu kemajuan teknologi komunikasi bisa mengaburkan batas-batas geografis atau wilayah. Munculnya alat-alat elektronik dengan sistem komputerisasinya menyebabkan teknologi dalam berkomunikasi ini berkembang dengan sangat pesatnya. Sebagai ilustrasi, kemunculan internet dan perangkat pendukungnya berupa e-mail atau surat elektronik dianggap sebagai teknologi tercepat yang dapat menggantikan keberadaan surat pos. Akan tetapi seiring dengan perkembangan teknologi kemunculan telepon genggam dengan fasilitas SMS (short message service) atau layanan pesan singkat mampu mengatasi kendala-kendala yang mungkin timbul bila menggunakan e-mail, salah satunya adalah penggunaan telepon genggam dalam kondisi dan wilayah yang berbeda.

Seiring dengan semakin majunya teknologi dalam berkomunikasi membawa implikasi yang tidak sedikit kepada manusia. Implikasi ini berkaitan erat dengan hubungan antarmanusia dalam komunikasi yang menurut Little John (1996:251-280) melibatkan empat dimensi, yaitu emotional arousal, composure, and formality; intimacy and similarity; immediacy (liking); dan dominance-submission. Gaya hidup, kemudahan, pemangkasan waktu bahkan kecepatan dalam menyampaikan pesan telah menjadi tolak ukur bagi perkembangan manusia sebagai individu sosial yang memerlukan interaksi dengan individu lainnya.

Pada kenyataannya (media) komunikasi yang semakin canggih ini bermula dari hal-hal sederhana atau bahkan tidak bisa dibayangkan pada awal mulanya. Dari sekadar bahasa-bahasa sederhana layaknya bahasa isyarat, gambar-gambar di

gua-gua atau pictograph hingga kode-kode/bunyi titik panjang-pendek dalam komunikasi rahasia Sandi Morse.

Media elektronik mempunyai pesan yang cukup besar dan luas sekali sebagai alat penyampaian informasi maupun sebagai alat penyampaian informasi maupun sebagai alat komunikasi, dan media elektronik juga dapat dikatakan sebagai sumber informasi yang utama bagi kita. Saat ini bahkan bagi orang yang ada diseluruh dunia. Dengan adanya media elektronik tersebut pesan yang akan disampaikan akan lebih cepat diterima oleh masyarakat luas. Dan salah satu contoh media elektronik adalah televisi, di mana televisi saat ini merupakan salah satu media elektronik yang dapat menyiarkan siarannya dalam bentuk gambar (*visual*) dan suara (*audio*) yang berfungsi memberikan informasi atau pesan secara cepat dan luas kepada masyarakat yang menikmati.

Program acara *variety show* juga dikenal sebagai ragam seni atau ragam hiburan adalah hiburan yang terdiri dari berbagai pertunjukan, utamanya pertunjukan musik dan komedi sketsa, dan biasanya diperkenalkan oleh pembawa acara atau host. Stasiun televisi di Indonesia pun kerap kali menayangkan program acara *variety show*. Salah satunya di ANTV, banyak sekali program *variety show* hiburan seperti pesbuker. Acara pesbuker sendiri merupakan sebuah yang ditayangkan oleh ANTV setiap hari, ditayangkan pada pukul 16:30-18:00 WIB. Acara ini pertama kali dimulai pada tanggal 18 Juli 2011. Acara pesbuker ini merupakan acara *variety show* yang berisi unsur komedi.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

“Strategi produser dalam penyajian komedi di program acara pesbuker ANTV.”

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan peran *producer* dalam penyajian komedi di program acara pesbuker
2. Menjelaskan mengenai strategi produser dalam membuat program komedi pada acara pesbukers

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat kegiatan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti dan menambah kajian ilmu komunikasi khususnya ilmu kepenyiaran dan dapat menambah wawasan dalam strategi *producer* dalam penyajian komedi dalam sebuah program acara di televisi.

1.3.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu, sebagai acuan bagi calon dan seorang broadcaster dalam membuat suatu program yang tetap menarik dari masa ke masa. Dan juga menjadi bahan pengalaman untuk dapat mengetahui tahapan produksi program khususnya *producer* dalam acara Pesbuker sehingga bisa menjadi bahan referensi yang dapat dimanfaatkan mahasiswa dilingkungan Fakultas Komunikasi Universitas Esa Unggul.

1.4 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 I PENDAHULUAN

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

2. BAB II TINJUAN PUSTAKA

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

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi uraian desain penelitian, bahan peneliandan unit analisis, informan dan key informan, instrument, dan analisis data

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisi hasil penelitian dan analisisnya dengan menggunakan metode

5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang uraian kesimpulan dan saran