

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan, melalui media sebagai alat yang menjembatani pesan untuk sampai kepada sasaran atau komunikan, dengan berbagai cara dan media yang dapat digunakan, tergantung pada jenis, sifat, dan kebutuhan yang menjadi ruang lingkup terjadinya komunikasi. Dari nilai pesan yang disampaikan pula dapat mempengaruhi komunikan, sesuai motif komunikasi dari komunikator yang diperdengarkan dan di perlihatkan, bisa kita ketahui apabila kita perhatikan lebih jauh lingkungan sekitar kita. Selain menyampaikan pesan atau informasi, komunikasi dapat pula berperan sebagai sarana untuk memberikan hiburan, pendidikan, mempengaruhi bahkan untuk memperoleh keuntungan. Saat ini terdapat beberapa media komunikasi yang digemari khalayak dan dijadikan sumber informasi, koran, majalah, radio, televisi dan yang semakin populer di era perkembangan teknologi saat ini, yaitu internet atau media online.

Ada beberapa pendapat para ahli tentang komunikasi, salah satunya Colin Cherry. Menurut Colin Cherry Komunikasi adalah proses dimana pihak - pihak saling menggunakan informasi dengan untuk mencapai tujuan bersama dan komunikasi merupakan kaitan hubungan yang ditimbulkan oleh penerus rangsangan dan pembangkitan balasannya.

Selanjutnya menurut Forsdale (1981) seorang ahli pendidikan terutama Ilmu komunikasi, Dia menerangkan dalam sebuah kalimat bahwa "communication is the process by which a system is established, maintained and altered by means of shared signals that operate according to rules". Komunikasi adalah suatu proses dimana suatu sistem dibentuk, dipelihara, dan diubah dengan tujuan bahwa sinyal - sinyal yang dikirimkan dan diterima dilakukan sesuai dengan aturan.

Disini dapat disimpulkan dari dua pendapat ahli diatas, Komunikasi adalah sebuah acara yang digunakan sehari - hari dalam menyampaikan pesan/rangsangan (stimulus) yang terbentuk melalui sebuah proses yang melibatkan dua orang atau lebih. Dimana satu sama lain memiliki peran dalam membuat pesan, mengubah isi dan makna, merespon pesan/rangsangan tersebut, serta memeliharanya di ruang publik. Dengan tujuan sang "receiver" (komunikan) dapat menerima sinyal - sinyal atau pesan yang dikirimkan oleh "source" (komunikator).

Perkembangan globalisasi terutama di bidang teknologi informasi telah membawa perubahan besar bagi bentuk komunikasi masyarakat. Era teknologi informasi yang lebih mendominasi di bandingkan dengan bidang

lain. secara tidak langsung mempengaruhi dan mengharuskan masyarakat untuk ikut di dalamnya.

Namun dari beberapa media komunikasi massa, televisi dianggap sebagai media yang paling efektif dalam penyampaian pesan atau informasi, karena televisi mampu menyampaikan segala jenis pesan baik bersifat audio, visual, tekstual dan interaksional langsung kepada komunikannya, dibandingkan media lainnya. Diantara berbagai macam media massa yang ada, media televisi merupakan media yang efektif dalam meneruskan pesan. Media televisi menyediakan informasi dan kebutuhan manusia dengan sajian program - program yang terdiri dari berita, drama, hiburan, dan lain - lain.

Menurut Effendy (2003:361), "Televisi adalah media komunikasi jarak jauh dengan penayangan gambar dan pendengaran suara, baik melalui kawat maupun secara elektromagnetik tanpa kawat. Televisi telah menjadi pusat perhatian dengan beragam program siarannya, sehingga membuat berbagai stasiun televisi berlomba - lomba untuk membuat program yang kreatif untuk lebih menarik perhatian dari penontonnya. Dengan beragamnya tayangan dan program siaran ini, membuat persaingan program siaran semakin kompetitif dan ketat.

Penulis tertarik untuk meneliti salah satu dari jenis format program nondrama (nonfiksi) yaitu format kuis yang merupakan sebuah program acara permainan, yaitu pembawa acara memberikan pertanyaan dan para peserta harus menjawab pertanyaan yang sudah diberikan. Untuk format kuis ini memerlukan kemampuan serta keberanian dalam memberikan jawaban. Selain itu, format kuis yang penulis pilih memiliki sisi unik tersendiri, dimana program lainnya tidak memiliki format seperti ini, dikarenakan kuis pada program ini dikemas secara komedi. Penulis memilih salah satu program kuis yaitu program Waktu Indonesia Bercanda (WIB) yang disiarkan pada stasiun televisi Net Tv. WIB selalu menampilkan berbagai macam pertanyaan dan jawaban yang dikemas secara komedi. Program acara ini ditayangkan setiap hari Senin – Jumat pukul 18.00 WIB dan Sabtu – Minggu pukul 19.00 WIB. Acara WIB ini dipandu oleh pelawak yang berasal dari Surabaya yang sering dipanggil dengan sebutan Cak Lontong, dan didampingi oleh rekannya yaitu Fitri Tropika dan Nabila Putri.

Dalam program WIB selalu turut mengundang 2 hingga 3 tamu artis untuk dijadikan peserta, WIB selalu memberikan pertanyaan berupa TTS yang merupakan singkatan dari Teka - Teki Sulit, namun dengan jawaban yang memiliki logika terbalik, sehingga membuat peserta maupun penonton merasa jengkel namun terhibur. Selain ada tamu yang turut diundang sebagai peserta, WIB sendiri juga memiliki peserta yang bersifat tetap yaitu, Denny Chandra, Bedu, Arie Kriting, dan Peppy. Penulis memilih program WIB dikarenakan program tersebut memiliki rating yang cukup tinggi, "Keunikan yang dimiliki WIB, yang pertama WIB satu - satunya program yang menampilkan kuis yang dikemas secara komedi, yang bisa disebut parodi kuis. Kedua, WIB memiliki presenter yaitu Cak Lontong yang memiliki gaya berkomi khas, dengan memainkan logika terbalik. Ketiga, WIB merupakan satu – satunya program yang membuat

orang jengkel, namun terhibur. Dan program WIB ini menyasar kesemua umur.

Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai daya tarik dan minat menonton siswa – siswi kelas 2 jurusan AP SMK BUDI MURNI 2 JAKARTA TERHADAP PROGRAM WAKTU INDONESIA BERCANDA DI NET TV. Dalam menonton Waktu Indonesia Bercanda, karena peneliti memiliki beberapa alasan. WIB merupakan salah satu pesaing dari sekian banyak program televisi yang menyiarkan format kuis yang dikemas secara komedi, dan menampilkan konten yang berhubungan dengan jawaban yang memainkan logika terbalik. Penulis melakukan riset.

Program WIB merupakan program yang berbeda dengan program lainnya, dikarenakan WIB memiliki gaya tersendiri untuk menghibur khalayaknya, dengan cara mempermainkan logika orang. WIB juga mempunyai maskot yang sangat digemari olehnya yaitu Cak Lontong yang memiliki gaya berkomedis khas, dengan memainkan logika terbalik bisa membuat dirinya bisa berinteraksi sosial dengan keluarganya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Cak Lontong dan memiliki daya tarik kesenangan tersendiri, dapat melupakan kegelisahan, bahwa program WIB sangat terhibur dengan pertanyaan- pertanyaan yang diberikan oleh Cak Lontong, namun seringkali jawaban yang diberikan oleh peserta selalu salah, dan tidak terima atas jawaban yang telah diberikan oleh Cak Lontong.

Selain memberikan jawaban yang benar Cak Lontong harus memberikan penjelasan mengapa jawaban itu yang benar, hal ini membuat penonton dapat menghilangkan kejenuhan. Sehingga penonton merasa puas atas apa yang sudah diberikan oleh WIB, karena program ini sangat menghibur dan bisa melupakan kegelisahan dalam Penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk mengetahui kepuasan yang dicari dan kepuasan yang diterima oleh penonton program Waktu Indonesia Bercanda. Hal ini dilakukan karena untuk mengukur kepuasan, peneliti membandingkan dan melihat kesenjangan. Dengan jenis penelitian eksplanatif. Sedangkan metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka penulis dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut : bagaimana minat menonton siswa – siswi kelas 2 jurusan ap SMK BUDI MURNI 2 JAKARTA TERHADAP PROGRAM WAKTU INDONESIA BERCANDA DI NET TV

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Minat siswa – siswi kelas 2 jurusan ap SMK BUDI MURNI 2 JAKARTA TERHADAP PROGRAM WAKTU INDONESIA BERCANDA DI NET TV

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap mempunyai hasil yang bisa dimanfaatkan khalayak untuk berbagi ilmu namun agar lebih jelas di bagi menjadi dua, secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Secara Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini akan dipergunakan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul.

1.4.2 Secara Teoretis

1. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan informasi yang terkait dengan minat menonton siswa – siswi kelas 2 jurusan ap SMK BUDI MURNI 2 JAKARTA TERHADAP PROGRAM WAKTU INDONESIA BERCANDA DI NET TV
2. ini bisa memberikan pemikiran-pemikiran penting terkait komunikasi khususnya dalam teori S-O-R Stimulus Organism Respon