

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi massa adalah proses media membuat dan menyebarkan pesan kepada khalayak. Media adalah salah satu unsur terpenting dalam komunikasi. Pada masa sekarang ini, perkembangan komunikasi massa begitu cepat. Semua itu tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang begitu pesat. Hal tersebut ditandai dengan penemuan-penemuan berbagai macam teknologi canggih dalam berkomunikasi, seperti telepon, radio, televisi, internet, dan lain-lain. Salah satu alat komunikasi massa adalah Televisi. Televisi merupakan media yang paling sering digunakan dan dianggap paling penting oleh semua kalangan masyarakat. Televisi merupakan hasil produk teknologi tinggi (*hi-tech*) yang menyampaikan isi pesan dalam bentuk audiovisual gerak. Media ini pada mulanya dipandang sebagai barang mainan atau suatu penemuan serius atau suatu yang memberikan sumbangan terhadap kehidupan sosial, kemudian sebagai alat pelayanan. Pada intinya Televisi lahir dengan memanfaatkan semua media yang sudah ada sebelumnya (Denis Mcquail, *Mass communication theory*, 1987).

Seiring perkembangan jaman televisi menjadi media yang digunakan untuk menghibur, mendidik, memberi informasi dan kontrol sosial kepada khalayak.

Televisi sendiri awalnya adalah stasiun Televisi Republik Indonesia (TVRI) yang menjadi satu-satunya lembaga penyiaran publik sesuai dengan Undang-undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang penyiaran. Namun seiring berjalannya waktu, saat ini banyak bermunculan stasiun televisi swasta baru yang pada awalnya RCTI kemudian diikuti oleh SCTV, Indosiar, ANTV, Trans Tv, Trans 7, TV One, DAAI TV, Metro Tv, Global TV, dan TPI yang kini merubah namanya menjadi MNC TV.

Setiap stasiun televisi mempunyai isi program yang beraneka ragam dan mengikuti perkembangan zaman. Tayangan program televisi seperti *reality show*, *variety show*, *talkshow*, *infotainment*, sinetron, film bahkan iklan dapat mengubah dan mengatur *life style* khalayak itu sendiri secara sadar ataupun tidak. Bahkan di Indonesia saat ini, televisi juga digunakan sebagai media dakwah dengan format program yang bersifat religi. Menurut data dari agbnelsen.net pada bulan juni tahun 2011, Persediaan program religi bertambah 22% dalam enam bulan ini, yaitu dari rata-rata 182 jam di bulan Januari menjadi 222 jam di bulan Juni. (<http://www.agbnelsen.net/whereweare/dynPage.asp?lang=local&id=321&country=Indonesia>: 20/05/14).

Internet yang biasanya digunakan untuk berselancar mencari data, dan yang sedang marak saat ini adalah *social networking* yang membuat penggunanya makin mudah berkomunikasi dengan orang lain tanpa batas. Penggunaan internet yang mudah dan bisa terus mengikuti perkembangan jaman membuat penemuan

penemuan baru untuk media massa. Ini juga yang membuat satu penemuan baru dibidang komunikasi massa yaitu Televisi Internet.

Salah satu Televisi Internet yang ada di Indonesia adalah Kluget.TV. Televisi yang mengambil segmentasi sebagai TV yang mengedepankan program - program yang menarik untuk di tonton, juga candaan khas yang dibawakan setiap pembawa acaranya, serta memberikan informasi yang juga mendidik. Diusia yang masih sangat muda Kluget.TV ingin menjadi Televisi Internet yang bisa masuk kejajaran 10 besar penonton terbanyak dalam Televisi Internet Indonesia.

Salah satu acara di Kluget.Tv adalah program *talk show* yang dikemas semenarik mungkin dan di beri judul “NostaGalaukustik”.

Dimana program ini beda dengan *Talk show* lainnya karna didalam program ini penonton akan di ajak ke dalam satu suasana yang memberikan kesan dunia hiburan tahun 90an dan mengajak penonton dari kalangan manapun untuk bernostalgia kembali ke masa itu. Agar tayangan ini menarik dan di minati, Nostagalaukustik membutuhkan sebuah tim kreatif untuk mengemas dan memberikan ide-ide kreatif nya yang menjadikan acara Nostagalaukustik tontonan yang paling di sukai oleh masyarakat.

Program Nostagalaukustik hadir setiap hari senin, jam 19.00–21.00 WIB. Dan Topik yang di hadirkan setiap episodenya merupakan topik yang bisa mengingatkan kembali bagaimana tren dunia hiburan pada tahun 90an. Tidak hanya itu, terkadang Nostagalaukustik juga mengangkat topik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana “Upaya Tim Kreatif Nostagalaukustik Menjadi Tayangan yang Menarik di Tv Internet Kluget.Tv ”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang acara Nostagalaukustik di KlugetTv. Maka didapatkan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu : Bagaimana Upaya Tim Kreatif Membuat Acara “NostaGalaukustik” Menjadi Tayangan Yang Menarik di Televisi Internet “Kluget.TV ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah mengenal apa saja yang hendak dicapai. Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian bertujuan :

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui apa saja yang dilakukan oleh tim kreatif untuk membuat acara “NostaGalaukustik” menjadi tayangan yang menarik di televisi internet “Kluget.TV.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian adalah untuk mengetahui upaya tim kreatif nostalgalaustik agar bisa menjadi program yang menarik masyarakat untuk menonton di bandingkan dengan program lainnya di tv internet ataupun di tv lain.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- (1) Kegunaan penelitian ini adalah memperkaya wawasan yang luas tentang pentingnya upaya tim kreatif dalam suatu acara agar bisa menarik minat penonton.
- (2) Menambah pengetahuan tentang bagaimana upaya tim kreatif khususnya dunia broacasting.
- (3) Memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- (1) Bagi peneliti, manfaat penelitian ini adalah untuk menambah wawasan tentang upaya tim kreatif dalam suatu acara di televisi internet. serta dapat mengaplikasikan teori-teori yang didapat selama kuliah ke dunia kerja.
- (2) Bagi perusahaan, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan, terutama digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan oleh tim kreatif, dalam mengembangkan daya tarik pembawa acara dalam program tersebut agar menarik minat menonton pemirsa.
- (3) Bagi pihak lain, penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak lain dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, yakni sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang latar belakan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian yang berguna untuk memberikan gambaran umum tentang isi skripsi ini.

## **Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini menguraikan tentang penjelasan teori, konsep atau variabel yang berkaitan dengan permasalahan.

## **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini menguraikan tentang design penelitian, sumber data, bahan penelitian dan unit analisis, teknik pengumpulan data, reliabilitas, dan validitas alat ukur, dan teknik analisis data.

## **Bab IV Hasil Penelitian**

Bab ini menguraikan tentang subjek penelitian, hasil penelitian, uji hipotesis dan pembahasan.

## **Bab V penutup**

Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran.