

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media massa pada era informasi ini seakan tidak dapat dilepaskan dari kehidupan masyarakat. Media massa memberikan arti yang sangat penting bagi masyarakat. Masyarakat selalu membutuhkan informasi untuk kehidupan sehari – hari mereka. Media massa yang sangat berkembang dengan cepat dan pesat adalah media elektronik televisi.

Televisi merupakan media audio visual yang penyampaian informasinya dengan teknik audio atau suara dan visual atau gambar yang memudahkan masyarakat menerima informasi yang disampaikan dengan cara mendengar suara dan melihat gambar dengan cara bersamaan. Hal itulah yang membuat media televisi menjadi media yang efektif sebagai sumber informasi dan hiburan untuk masyarakat dibandingkan dengan media massa lainnya. Siaran televisi sangat memungkinkan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang cepat dan akurat. Sehingga televisi dapat memberikan dan dapat mempengaruhi serta membentuk masyarakat berdasarkan muatan dari isi pesan yang disampaikan melalui media televisi.

Setiap harinya televisi menampilkan banyak program yang menarik untuk dilihat, setiap stasiun televisi pun berlomba – lomba menampilkan program atau acara yang dapat menarik banyak penontonnya.

Berbagai stasiun televisi banyak menyajikan program – program acara menarik, salah satunya adalah program *games show* **Baper** (BanyakPermainan) di RCTI. Sebagai stasiun yang berumur 27 tahun, RCTI dikenal sebagai stasiun televisi yang menghibur dan inovatif terbukti dengan tak henti – hentinya untuk meluncurkan program baru yang kreatif. Salah satunya adalah Program Baper (BanyakPermainan) ini merupakan acara *game show* komedi yang menampilkan berbagai macam hiburan yang dikemas secara komedi dan games interaktif.

Program Baper adalah program dengan genre *game show* dengan format sketsa komedi, program ini memberikan hiburan yang fress terhadap pemirsa dengan berbagai sajian games seru yang ada didalamnya dengan dipandu oleh Denny Cagur presenter komedian yang cukup terkenal dilayar kaca Indonesia, program ini merupakan program hiburan yang baik ditonton untuk semua umur. “Program atau format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreatifitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kreteria utamanya yang sesuai dengan tujuan dan target pemirsa tersebut”.(Naratama, 2004 : 63)

Dalam penyajiannya program Baper di RCTI menyajikan banyak permainan dengan nama – nama yang terbilang unik dan kreatif seperti RANGKA (rangkai kata), JONI (JogetAnimasi), TEKAT (Tebak kata), TENSI (Tebak Animas) dan masih banyak nama permainan yang unik dan menarik lainnya. Program ini juga menyajikan permainan dengan alat property yang beragam sesuai dengan judul games yang akan dimainkan, tim kreatif Baper mempersiapkan acara ini dengan semenarik mungkin untuk menimbulkan kesan program yang menghibur dan berbeda dari *games show* yang lainnya. Program Baper di RCTI ditayangkan setiap Sabtu dan Minggu pukul 12.00 WIB.

Setelah penulis mengikuti acara ini setiap minggunya, penulis tertarik untuk mengetahui Daya tarik penyajian program Baper di RCTI dan minat menonton mahasiswa Universitas Mercu Buana jurusan Broadcasting angkatan 2014. Selain itu alasan penulis mengambil program ini karena penulis merasa program acara ini benar – benar program hiburan dengan ganre game show yang sangat menarik, kreatif dan berkonsep, penulis memilih mahasiswa Universita Mercu Buana Jurusan Broadcasting angkatan 2014 sebagai subjek penelitian dan yang menjadi responden dalam penelitian ini karena penulis merasa memiliki kedekatan sesama mahasiswa dan juga karena responden diambil dari jurusan broadcasting penulis berharap mendapatkan hasil yang valid, sebab jurusan broadcasting mengetahui mengenai unsur – unsur suatu program televisi.

Berdasarkan apa yang penelitian jabarkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan dengan judul **“Daya Tarik dan Minat Menonton Program Baper di RCTI Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2014 Universitas Mercu Buana”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas maka penulis menarik rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana Daya Tarik dan Minat Menonton Program Baper di RCTI Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2014 Universitas Mercu Buana?”

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur Daya Tarik dan Minat Menonton Program Baper di RCTI Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2014 Universitas Mercu Buana.

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Di Universitas Esa Unggul Jakarta.

1.3.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui bagaimana Daya Tarik dan Minat Menonton Program Baper di RCTI Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2014 Universitas Mercu Buana.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis berharap mempunyai hasil yang bisa bermanfaat untuk khalayak bertujuan untuk berbagi wawasan dan pengetahuan mengenai Daya Tarik dan Minat menonton suatu program acara televisi, agar lebih jelas penulis membagi menjadi dua, secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan tentang Daya Tarik dan Minat Program Baper di RCTI terhadap penontonnya dan memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

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

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Skripsi ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai definisi-definisi teoritis dan konseptual yang mendukung penelitian skripsi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang Desain Penelitian, populasi, sampel, bahan penelitian, unit Analisis dan kuesioner. Teknik Pengumpulan Data, Validitas dan Reliabilitas dan Analisis Data.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai objek serta hasil penelitian yang penulis lakukan, berisikan penjelasan hasil dari pengumpulan data yang peneliti dapatkan selama melakukan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.