

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Untuk mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat. Komunikasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting dan akan tetap terus dilakukan oleh manusia. Seiring berkembangnya komunikasi, semakin berkembang kemampuan manusia untuk berkomunikasi satu dengan yang lain dengan melakukan suatu proses yang disebut komunikasi massa.

Komunikasi massa merupakan suatu komunikasi yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di zaman modern seperti ini. Dapat diartikan komunikasi massa adalah suatu bentuk komunikasi yang proses penyampaian pesannya kepada banyak individu secara tersebar dan meluas, sehingga pesan yang sama bisa diterima serentak dalam waktu singkat. Ditambah dengan berkembangnya teknologi dewasa ini, memberikan peranan penting untuk melahirkan beberapa sumber media sebagai sarana dalam penyampaian pesan kepada masyarakat

luas dengan menggunakan sebuah media yang disebut dengan media massa.

Media massa sangat berpengaruh dalam proses komunikasi massa, karena media massa dapat mengumpulkan dan menyampaikan pesan pada masyarakat luas dalam waktu yang sangat singkat. Berbagai media massa telah lahir di masyarakat yang terbagi menjadi 3 kategori diantaranya media cetak, media display dan media audio. Media cetak antara lain seperti poster, Koran, majalah, flayer, brosur dan kemasan. Pada media display yaitu rak & stand pameran, sedangkan pada media audio visual seperti film, video dan televisi. Tidak menutup kemungkinan, seorang individu mampu berkomunikasi dengan beberapa atau salah satu diantara sarana atau media penyampaian informasi kepada individu lainnya demi mendapatkan suatu informasi.

Di zaman era globalisasi saat ini media penyampaian informasi sudah sangat beragam, baik media cetak, display maupun audio visual. Dengan keragaman unsur yang kompleks didalamnya, tidak dapat dipungkiri media audio visual memang banyak digemari dan banyak memberikan pengaruh terhadap manusia ditengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini, yang mana didalamnya terdapat gambar dan suara. Media massa yang paling diminati baik penyampai dan penerima pesan yang dimaksud adalah televisi, karena televisi masih menjadi media massa yang paling mudah untuk diakses oleh semua orang khususnya masyarakat Indonesia sampai sekarang ini.

Baik karena akses untuk melihat program-program acara yang disiarkan oleh stasiun televisi tidak dipungut biaya, tayang selama 24 jam, dan tentunya karena banyaknya televisi dengan harga yang terbilang murah semakin memudahkan masyarakat untuk mendapatkannya.

Sudah sangat jelas dan terbukti bahwa televisi merupakan bentuk penyampaian pesan atau informasi paling cepat dengan penerima pesan yang paling banyak, khususnya untuk masyarakat Indonesia yang pada umumnya menganggap televisi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi, hiburan, maupun edukasi. Dengan kenyataan yang seperti itu, banyak dari stasiun televisi di Indonesia seperti TVRI, RCTI, MNC TV, TRANS TV, TRANS7, SCTV, ANTV, GLOBAL TV, JAK TV, KOMPAS TV, METROTV, dan TVOne mereka membuat berbagai jenis program acara yang diharapkan nanti bisa membuat masyarakat tertarik dan akhirnya mendapatkan perhatian secara berlanjut oleh masyarakat Indonesia.

Seiring pesatnya peningkatan perkembangan teknologi di Indonesia saat ini, makin banyak pula program-program yang akan ditawarkan oleh stasiun televisi. Ditengah banyaknya program acara di televisi yang saling bersaing untuk mendapatkan minat dari pemirsa, setiap televisi membagi program acaranya berdasarkan jenisnya yaitu program acara fiksi, non fiksi dan berita. Pengertian program acara non fiksi Reality show dalam pengertian dasar adalah program acara televisi yang asli (real), tidak

direkayasa dan tidak dibuat-buat. Kejadiannya diambil dari keseharian, kehidupan masyarakat apa adanya, yaitu realita dari masyarakat.

Reality show dalam pengertian dasarnya adalah acara televisi yang menggambarkan adegan yang seakan-akan benar-benar berlangsung tanpa skenario, dengan pemain yang umumnya biasa, bukan pemeran. Dalam penyajiannya, program reality show dibagi menjadi tiga jenis yaitu *Docusoap* (dokumenter dan soap opera) yaitu gabungan rekaman asli dan plot dimana penonton dan kamera menjadi pengamat pasif dalam mengikuti orang-orang yang sedang menjalani kegiatan sehari-hari, *Hidden Camera* yaitu sebuah kamera tersembunyi merekam orang-orang dalam situasi yang sudah di-set, dan *Reality game show* yaitu sejumlah kontestan yang direkam secara intensif dalam suatu lingkungan.

Betawi merupakan suku khas ibukota Negara tercinta Indonesia. Betawi berasal dari hasil kawin-mawin antara etnis dan bangsa pada masa lalu. Kelompok etnis ini lahir dari perpaduan berbagai kelompok etnis lain yang sudah lebih dulu hidup di Jakarta, seperti orang Sunda, Jawa, Bali, Bugis, Makassar, Ambon, dan Melayu serta suku-suku pendatang, seperti Arab, India, Tionghoa, dan Eropa. Tentu kenyataan seperti ini membuat suatu era dimana semakin banyak suku dari daerah lain selain Betawi yang ada di Jakarta.

Perjalanan sejarah Betawi tentu saja mempengaruhi budaya dan pola kehidupan masyarakat Betawi. Salah satunya terlihat dari keragaman kulinernya. Ciri khas hidangan betawi adalah citarasa gurih dan sedap.

Masakan Betawi yang masih bertahan dan bisa dinikmati masyarakat bisa dihitung dengan jari. Beberapa di antaranya kuliner khas betawi akan dipaparkan yang cukup populer yaitu nasi uduk, nasi ulam, soto betawi, laksa, ikan gabus pucung, gado-gado, karedok, ketoprak, toge goreng dan kerak telur. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi yang semakin pesat di Jakarta, membuat suku betawi tersisihkan oleh derasnya percampuran budaya yang masuk ke Jakarta. bahkan tidak jarang masyarakat betawi yang tidak mengenal budayanya sendiri.

Dengan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, untuk itu penulis ingin mengangkat kuliner atau makanan khas Betawi yang menjadi suatu sejarah kebudayaan serta ciri khas yang mencerminkan budaya Betawi ini pada masyarakat yang tinggal di Jakarta yang semakin bergerak ke arah modernisasi dan melupakan hal-hal penting seperti kebudayaannya. Dengan tujuan selain sebagai karya untuk Tugas Akhir, dan juga mencoba untuk memberikan variasi pada program acara televisi yang berformat reality show yang sudah ada di beberapa stasiun televisi Indonesia.

1.2 Penegasan Makna Judul

Adapun judul dari tugas akhir ini adalah Perancangan Program Acara Televisi dalam Format Reality Show dengan Tema 10 Kuliner Khas Betawi. Guna memperjelas pengertian pada perancangan judul tugas akhir penulis akan memberikan uraian pengertian dari judul tersebut:

- (1) Perancangan : Proses, cara, perbuatan merancang
- (2) Program : Mata acara, susunan kesatuan acara
- (3) Acara : Hal atau pokok yg akan dibicarakan (dalam rapat, perundingan, dan sebagainya)
- (4) Televisi : Sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar
- (5) Dalam : Kata depan untuk menandai tempat yang mengandung isi
- (6) Format : Bentuk dan ukuran (buku, surat kabar, dan sebagainya)
- (7) Reality show : Suatu acara yang menampilkan realties kehidupan seseorang yang bukan selebriti (orang awam), lalu disiarkan melalui jaringan TV, sehingga bisadilihat masyarakat. Reality show tak sekedar mengekspose kehidupan orang, tetapi juga ajang kompetisi, bahkan menjahili orang

- (8) Dengan : Kata penghubung menyatakan hubungan kata kerja dengan pelengkap atau keterangannya
- (9) Tema : Pokok pikiran
- (10) 10 : Artinya sepuluh macam
- (11) Kuliner : Panganan, lauk-pauk yg dimasak
- (12) Khas : Ciri khusus, istimewa.
- (13) Betawi : Sebuah suku bangsa di Indonesia yang penduduknya umumnya bertempat tinggal di Jakarta

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak keluar jauh dari permasalahan utama, oleh karena itu penulis membatasi masalah hanya fokus pada kategori media audio visual berupa perancangan program acara televisi dalam format reality show dengan tema 10 KulinerKhas Betawi yang disiarkan oleh Kompas TV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana caranya membuat sebuah program acara televisi dalam format reality show yang memvisualisasikan tentang 10 KulinerKhas Betawi sehingga masyarakat tertarik untuk melihatnya?

1.5 Asumsi Dasar

Berdasarkan pada pemikiran dan pengalaman penulis terhadap kuliner khas Betawi, masalah yang pertama yang ditemukan oleh penulis adalah kurangnya pengetahuan masyarakat luas terhadap masakan khas Betawi, bahkan masyarakat Betawi itu sendiri. Hal ini muncul dikarenakan banyaknya budaya layanan cepat saji khususnya makanan khas budaya barat yang tumbuh dan menjamur di Indonesia khususnya Jakarta.

Selain karena kurangnya pengetahuan tersebut, kelangkaan juga terjadi pada kuliner khas Betawi. Diantara sepuluh masakan khas Betawi yang akan dibahas, ada beberapa masakan yang hanya bisa kita jumpai dan kita nikmati di daerah daerah tertentu saja. Misalnya Toge Goreng dan Kerak Telor, yang hanya bisa kita jumpai di daerah daerah tertentu seperti Monas, Pekan Raya Jakarta dan juga di Setu Babakan. Lain halnya dengan masakan seperti, Gado-gado, Ketoprak, Soto Betawi, Nasi Uduk dan lain-lain yang masih dapat kita jumpai di sekitar kita.

Berkaitan dengan perencanaan program acara televisi yang menjadi induk dalam penciptaan karya Tugas Akhir, maka penulis menguatkan program acara televisi tersebut dengan sepuluh masakan khas Betawi sebagai salah satu bagian dari pelestarian dan pengembangan budaya serta sejarah dalam format reality show.

1.6 Tujuan

Tujuan penulis membuat program acara televisi dalam format reality show bertemakan 10 makanan khas betawi adalah sebagai berikut:

- (1) Sebagai syarat kelulusan guna mendapatkan gelar kesarjanaan strata 1 pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.
- (2) Memberikan warna lain dalam menciptakan program acara televisi, khususnya dalam format reality show, sehingga adanya keanekaragaman dalam program televisi.
- (3) Menggunakan segala kemampuan yang didapat selama menempuh pendidikan di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul dan dibentuk dalam penciptaan tugas akhir ini, hingga nantinya karya tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya dan pada instansi pendidikan pada umumnya.

1.7 Manfaat

Dalam proses pembuatan program acara televisi dengan format reality show bertemakan 10 Kuliner Khas Betawi, penulis ingin mendapatkan manfaat selama prosesnya, diantaranya sebagai berikut:

1.7.1 Manfaat Bagi Institusi

Hasil karya yang diciptakan bisa menjadi dasar pengembangan pada disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual untuk masa-masa ke depannya agar lebih baik lagi.

1.7.2 Manfaat bagi Perusahaan

Menjadi salah satu referensi atau bahan dalam pengembangan pembuatan video program acara televisi dengan format reality show untuk ke depannya dan memberikan variasi pada program acara reality show yang ada di televisi khususnya program acara televisi di Kompas TV.

1.7.3 Manfaat bagi Masyarakat

Menjadikan masyarakat mengetahui dan paham betul akan karya audio visual pada khususnya dan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual pada umumnya.

1.8 Metode Perancangan

Tentu dalam proses perancangan sebuah karya, perlu adanya metode perancangan. Biasanya metode perancangan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode analisa data. Penjelasan lebih detail adalah sebagai berikut:

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, terbagi lagi menjadi tiga bagian, yaitu data lapangan, data kajian literatur, dan data kajian karya komunikasi visual acuan. berikut adalah penjelasannya:

1.8.1.1 Data Lapangan

Data merupakan bahan dasar dari informasi yang bisa mewakili sebuah benda, tindakan, atau fakta. Dapat dikatakan data lapangan adalah sebuah informasi yang didapat dengan cara turun langsung ke tempat yang sesungguhnya (observasi). Dengan melakukan kegiatan tersebut, penulis bisa mendapatkan data atau informasi akurat tentang tema yang sedang diangkat. Untuk lebih detailnya terdapat pada penjelasan sebagai berikut:

(1) Data Observasi

Jika dilihat dari data lapangan yang sudah dilakukan, penulis mendapatkan dimana terdapat banyaknya masakan khas Betawi yang berlokasi di Setu Babakan, Jl. M. Kahfi, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Di tempat yang sering dikatakan sebagai perkampungan budaya betawi ini merupakan suatu cagar budaya betawi. Tidak hanya kuliner, di Setu Babakan juga terdapat berbagai macam kesenian, rumah adat dan juga pakaian khas Betawi. Selain itu, tempat ini juga kerap dijadikan sebagai

tempat wisata baik bagi masyarakat sekitar maupun masyarakat yang berada diluar daerah. Dikarenakan setu atau danau ini memiliki keindahannya tersendiri untuk dinikmati bersama kerabat atau keluarga.

Sedangkan untuk kuliner di setu babakan, terdapat banyak sekali masakan khas Betawi mulai makanan ringan dan makanan besar seperti gado-gado, ketoprak, karedok, soto betawi, laksa, toge goreng, nasi uduk, kerak telur dan lain lain yang bisa dinikmati pada setiap sudut setu atau danau tersebut. Baik warung biasa maupun rumah makan yang bisa disinggahi sambil menikmati indahny danau atau setu babakan.

Sementara itu selain di setu babakan, penulis juga melakukan observasi ke tempat-tempat atau rumah makan yang menjual makanan khas betawi guna menambah suasana pada waktu pengambilan gambar.

(2) Data Wawancara

Guna memperkuat data observasi yang telah dilakukan, maka penulis mewawancarai salah satu pemilik warung soto betawiyaitu Ibu Neneng yang akrab disapa Mpok Neng, berlokasi di Setu Babakan, Jl. M. Kahfi, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Dimulai dari beliau penulis mendapatkan informasi yang akurat, bahwasanya memang ada beberapa makanan atau masakan khas Betawi yang sudah langka bahkan beliau mengatakan ada yang hampir punah ditelan zaman saat ini.

Selain itu, penulis juga mewawancarai salah satu pengurus Setu Babakan yaitu Bpk. Ali tentang kuliner yang ada di perkampungan budaya

betawi di Setu Babakan. Merupakan suatu cagar budaya betawi yang masih melekat dan kental dengan kebudayaannya di zaman globalisasi saat ini. Sementara itu penulis juga mewawancarai Ibu Evi selaku pengurus Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi DKI Jakarta, yang beralamat di Jalan Kuningan Barat No. 2. Selama wawancara penulis mendapatkan beberapa data akurat tentang kuliner atau masakan khas betawi sebenarnya.

Sebagai pelengkap dalam data wawancara, penulis juga melakukan beberapa wawancara kepada masyarakat umum maupun pelajar. Pendapat mereka tentang budaya kuliner umumnya dan khas betawi khususnya, memang telah banyak ditelan zaman pada saat ini. Dikarenakan derasnya arus budaya barat dalam hal masakan.

1.8.1.2 Data Kajian Literatur

Pengertian literatur adalah bahan atau sumber ilmiah yang biasa digunakan pada saat membuat sebuah karya tulis atau kegiatan ilmiah lainnya. Bentuk dari literatur bisa softcopy atau hardcopy. Yang dimaksud softcopy adalah ebook atau artikel dalam blog atau situs, sedangkan hardcopy bisa berupa buku, majalah, dan koran. Namun disini penulis membaginya menjadi tiga, yaitu media cetak, media elektronik, dan dokumentasi.

(1) Media Cetak

Secara umum, media cetak adalah bahan kajian literatur yang paling banyak digunakan, karena media cetak memiliki bentuk fisik (nyata) dan lebih mudah untuk pertanggung jawabkan atas isi dari media cetak, baik dari si pembuat dan orang yang mengutip isi dari media cetak tersebut.

Dengan salah satu buku yang berjudul "Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi" karya Tommy Suprpto. Buku tersebut membahas tentang ilmu komunikasi mulai dari dasar, seperti arti komunikasi sampai dengan teori-teori dari para ahli yang berhubungan dengan komunikasi.

Ada juga buku dengan judul "Teori Komunikasi Massa" yang ditulis oleh M. Husseyn Umar. Isi dari buku ini adalah membahas secara teoritis dan praktis tentang penggunaan komunikasi massa, baik dari penjelasan tentang cara menggunakan komunikasi massa dan juga efeknya komunikasi massa yang dilakukan pada zaman sekarang.

Berikutnya adalah buku berjudul "Crisis Public Relations: Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan", karya tulis dari Firsan Nova. Di dalam buku itu membahas bagaimana penggunaan media massa bisa menjadi sangat penting karena mampu memberikan dampak dominan bagi tiap individu pada informasi yang telah didapat.

Untuk pembahasan tentang program acara televisi, ada sebuah buku dengan judul "Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video" karya Sutisnio. Dalam buku tersebut membahas tentang pengertian program televisi, cara membuat skenario program televisi, dan produksi program televisi.

Data literatur berikutnya adalah buku yang dibuat Wahana Komputer dengan judul "Video Editing & Video Production". Buku itu menjelaskan secara jelas tentang proses produksi, meliputi tentang apa saja yang harus disiapkan sebelum melakukan produksi, baik itu hardware dan software. Selain itu menjelaskan juga tentang teknik kamera, proses produksi, editing, sampai dengan hasil akhir dari produksi yang berupa karya audio visual dan siap untuk disiarkan.

Literatur tersebut hanya menjadi salah satu dari bagian dari patokan dalam penulisan laporan dan penciptaan tugas akhir. Dan beberapa literatur diatas belum semuanya disebutkan, karena nanti pasti akan adanya penambahan-penambahan disaat penulis mengerjakan karya tugas akhir nanti.

(2) Media Elektronik

Untuk data kajian dari media elektronik penulis mengambil dari berbagai sumber seperti dari website, dan dari blog yg menjelaskan tentang beberapa aliran desain sedangkan dari segi siaran yang ada, penulis mengambil alur cerita seperti yang diterapkan pada program acara

reality show Wisata Kuliner di TRANS TV dan tidak menutup kemungkinan akan ada penambahan lain dalam penyusunan nantinya.

Dalam media literatur elektronik, data yang didapat oleh penulis salah satunya berasal dari blog milik personal ataupun non-personal. Salah satunya adalah Mirzan Adrian, yang membahas tentang pelestarian budaya di situs <http://sosbud.kompasiana.com/2012/06/25/mengenai-pelestarian-budaya-indonesia/>.

Selain itu ada juga blog personal yang membahas mulai dari Desain Komunikasi Visual hingga Broadcasting. Salah satunya adalah Teguh Imanto di situs <http://teguh212.blog.esaunggul.ac.id/>.

Beberapa literatur diatas belum semuanya tertulis dalam pembahasan saat ini, karena nantinya akan dijelaskan lebih mendalam pada bab berikutnya. Literatur tersebut pastinya nanti akan sangat membantu penulis dalam penulisan laporan dan penciptaan Tugas Akhir milik penulis.

(3) Dokumentasi

Dalam hal ini penulis mencoba mencari data dalam bentuk dokumentasi yang dimiliki oleh Pengelola Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan yang berlokasi di Jl. M. Kahfi, Jagakarsa, Jakarta Selatan serta beberapa dokumentasi yang dimiliki oleh beberapa pemilik rumah makan yang dapat dijadikan sebagai referensi bagi penulis. Baik

berbentuk foto maupun video. Dari semua data tersebut diharapkan nantinya penulis akan lebih mudah dalam menghasilkan sebuah karya audio visual pada Tugas Akhir ini dan akhirnya lulus dari masa perkuliahan saat ini.

1.8.1.3. Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan

Data kajian karya komunikasi visual acuan nantinya akan dijadikan sebagai pembanding sekaligus referensi data oleh penulis adalah karya yang pernah disiarkan di televisi, dikarenakan Tugas Akhir penulis adalah membuat program acara televisi dengan format acara reality show. Data acuan yang dipakai pada karya ini adalah pada program acara kuliner Asli Enak yang dibuat oleh Trans 7 dan Benu Buloe yang dibuat oleh Trans Tv.

(1) Alasan Pemilihan

GAMBAR 1.1
CUPLIKAN PROGRAM ACARA TELEVISI : ASLI ENAK



Karya yang menjadi salah satu acuan penulis adalah program acara televisi yang dibuat oleh Trans 7 dalam program acaranya Asli Enak. Sebuah program petualangan kuliner yang mengangkat beragam masakan dan panganan berbagai daerah. Alasan penulis memilih karya ini adalah berdasarkan pada alur cerita yang menarik dan presenternya yang menghibur. Oleh karena itu, karya ini dijadikan pembandingan untuk karya Tugas Akhir penulis, apakah akan menjadi lebih menarik atau tidak.

GAMBAR 1.2
CUPLIKAN PROGRAM ACARA TELEVISI : BENU BULOE



Berikutnya adalah acara kuliner milik Trans TV dalam program acara Benu Buloe. Kebetulan tema yang diangkat adalah kuliner betawi yaitu Pindang Bandeng. Dalam karya tersebut menunjukkan salah satu kuliner khas Betawi yang masih dapat dijumpai di daerah perkotaan selain di Jakarta yaitu di Tangerang. Alasan penulis memilih karya ini adalah

keanekaragaman dalam mengambil atau merekam tiap adegan yang dilakukan antara pembawa acara dan si penjual makanan tersebut. Hal itu diharapkan bisa menjadi bahan referensi dalam pengerjaan karya Tugas Akhir penulis agar lebih bervariasi.

(2) Keistimewaan/Keunikan/Khusus

Dari kedua program acara tersebut, didapati suatu keunikan khusus yang menjadi karya acuan oleh penulis. Diantaranya program tersebut mengangkat budaya bangsa dari berbagai daerah dengan dikemas melalui masakan.

1.8.2 Metode Analisa Data

Tujuan dari analisa data adalah untuk mendapatkan informasi relevan yang terkandung di dalam data tersebut, dan menggunakan hasil analisa untuk memecahkan suatu masalah. Oleh sebab itu, penulis melakukan tiga cara untuk memecahkan permasalahan yang sedang diangkat dalam Tugas Akhirnya, yaitu dilakukannya metode analisa kuantitatif, analisa SWOT, dan sintesis. Berikut adalah penjelasan dan pembahasan lebih detail dari ketiga cara tersebut.

1.8.2.1 Metode Analisa Kualitatif

Di dalam melakukan analisa kualitatif terhadap permasalahan yang sedang dibahas, penulis melakukannya dalam tiga tahapan. Yaitu penelitian sebelum di lapangan, penelitian selama di lapangan, dan penelitian setelah di lapangan. Berikut adalah penjelasannya:

- (1) Penelitian sebelum di lapangan, dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan data berdasarkan pada hasil data yang sudah ada sebelumnya. Diantaranya mempersiapkan beberapa narasumber dan objek penelitian. Namun hal itu bersifat sementara, karena kemungkinan besar terjadinya perubahan data. Setelah dirasa cukup data yang didapat melalui penelitian sebelum di lapangan, selanjutnya adalah melakukan penelitian di dalam lapangan.
- (2) Penelitian selama lapangan. Dalam proses penelitian ini, penulis langsung terjun menuju lokasi. Penulis melakukan observasi dan wawancara kepada pemilik rumah makan/restoran untuk mendapatkan data-data yang lengkap dan akurat kepada narasumber untuk penjelasan.
- (3) Penelitian setelah di lapangan. Dalam tahap ini penulis menyimpulkan, merumuskan dan menjadikan suatu konsep bentuk karya audio visual program acara televisi berformat reality show.

1.8.2.2 Analisa SWOT

Dari perumusan yang telah dipersiapkan diatas, maka penulis membuat program acara televisi berformat reality show karya Tugas Akhir ini sebagai apresiasi terhadap 10 Kuliner Khas Betawi. Maka dikuatkan oleh analisa SWOT berikut ini :

- (1) Strength :Video reality show 10 Kuliner Khas Betawi ini mengupas suatu budaya etnis tertentu yaitu betawi dalam sudut pandang masakan. Selain itu diperkuat dengan gambar yang jernih serta presenter/host yang menarik.
- (2) Weakness :Dalam pembuatan karya ini faktor biaya menyebabkan beberapa hal yang kurang, sehingga tidak terkomunikasikan dengan baik.
- (3) Opportunity :Video ini akan berpeluang menarik penonton yang menjelaskan budaya secara jelas yaitu Betawi dengan melihat dari aspek kulinernya.
- (4) Treatath :Jika karya tugas akhir ini berhasil dan bagus, tidak menutup kemungkinan akan ditiru atau diikuti oleh pihak lain.

1.8.2.3 Sintesis

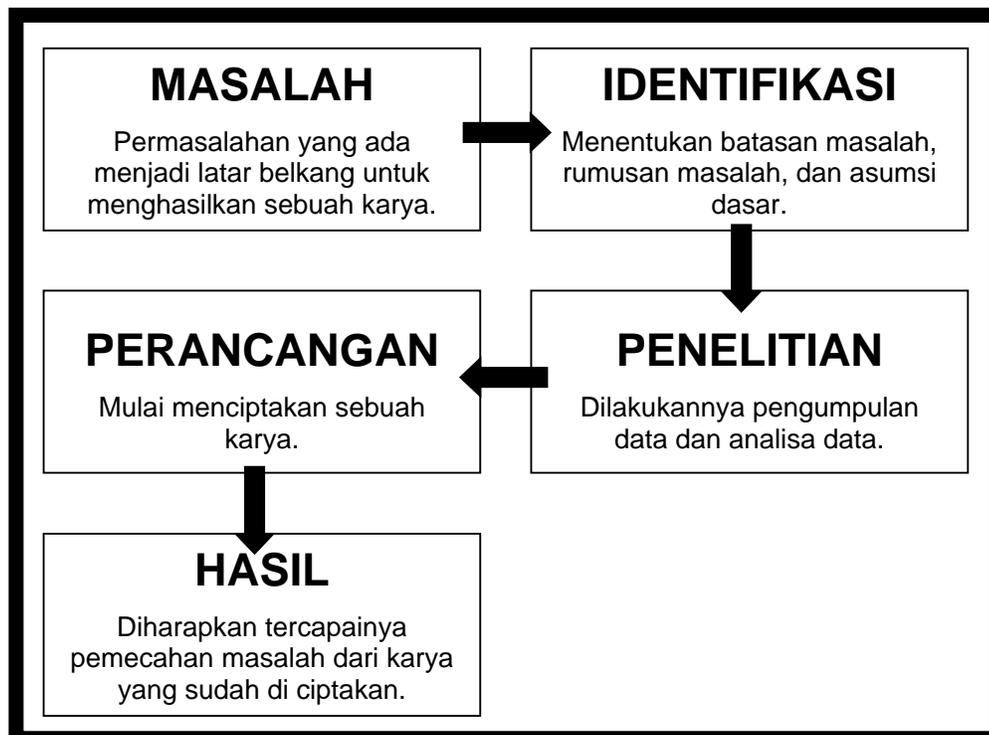
Sesuai dengan konsepnya yang telah dijelaskan penulis diatas, maka dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini akan ditampilkan beberapa

kuliner khas betawi yang ditampilkan secara menarik dengan penuh hiburan didalamnya.

1.9 Kerangka Pemikiran Perancangan

Untuk mempermudah pemahaman terhadap masalah yang sedang diangkat dalam karya Tugas Akhir ini. Penulis melakukan pemetaan pada permasalahan secara sederhana, yang nantinya akan dihasilkan sebuah karya audio visual dengan format reality show yang berjudul Perancangan Program Acara Televisi dalam Format Reality Show dengan Tema 10 Kuliner Khas Betawi. Berikut ini adalah gambaran lebih jelasnya:

TABEL 1.1
KERANGKA PEMIKIRAN



1.10 Tempat dan Tahun Produksi

Dalam melaksanakan Tugas Akhir berupa program acara televisi dengan format reality show yang bertemakan 10 Kuliner Khas Betawi, penulis membuat laporan beserta karya Tugas Akhirnya di kota Jakarta pada tahun 2013. Hal ini dicantumkan sebagai pembuktian kepada para pembaca nantinya, bahwa laporan dan karya Tugas Akhir ini benar-benar baru dibuat oleh penulis.

1.11 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab beserta beberapa lampiran sebagai pendukung laporan Tugas Akhir dengan rincian sebagai berikut:

(1) Bab I Pendahuluan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah yang akan atau sudah muncul disaat penulis membuat laporan dan karya tugas akhir. Bab I terdiri dari Latar Belakang, Penegasan Makna Judul, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Asumsi Dasar, Tujuan, Manfaat, Metode Perancangan, Kerangka Pemikiran Perancangan, Tempat dan Tahun Produksi, dan Sistematika Penulisan.

(2) Bab II Tinjauan Pustaka dan Data

Bab II membahas dengan detail tentang teori dan pendapat yang berhubungan dengan tema Tugas Akhir penulis. Teori dan pendapat tersebut digunakan sebagai acuan dalam pembuatan konsep atau ide,

lalu dijadikan pedoman dalam perancangan karya. Bab II terdiri dari Tinjauan Pustaka, Identifikasi Data Perusahaan, Identifikasi Data Kompetitor, Data Pendukung, Analisa Data, Asumsi Dasar, dan Sintesis.

(3) Bab III Konsep Penciptaan

Bab III berisi sebuah penjelasan menyeluruh tentang bagaimana proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, dimulai dari penjelasan secara lengkap tentang bagaimana nanti penulis akan membuat tugas akhir, sampai akhirnya terciptalah karya Tugas Akhir seperti yang diharapkan oleh penulis. Bab II terdiri dari Konsep Pemasaran, Konsep Media, dan Konsep Kreatif.

(4) Bab IV Aplikasi Desain

Bab IV berisi hasil dari karya Tugas Akhir penulis (preview dalam bentuk gambar dan foto), baik dari awal pembuatan, sampai dengan hasil jadi (final) karya beserta karya pendukung lainnya. Bab IV terdiri dari Sketsa Alternatif Desain, Sketsa Terpilih dijadikan Desain Manual, dan Sketsa Terpilih sebagai Karya Final.

(5) Bab V Penutup

Bab V adalah kesimpulan yang dibuat penulis dari pembahasan serta penyelesaian masalah dari tema yang sedang diangkat. Selain itu, terdapat saran yang merupakan tanggapan atau respon dari penulis berupa ide dan pemikiran terhadap proses selama penulis membuat Tugas Akhir ini. Bab V terdiri dari Kesimpulan dan Saran.