

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di zaman sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan dan perkembangan industri media pertelevisian. Hal ini kaitannya televisi dalam menyajikan acara yang dapat memenuhi kebutuhan pemirsanya, pada saat ini membutuhkan format acara-acara televisi yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, penerangan, hiburan, maupun promosi. Televisi dahulu dikenal oleh masyarakat sebagai suatu media penerangan saja, hanya menyajikan acara-acara yang sifatnya menyampaikan informasi saja. Seiring dengan perkembangannya akhirnya televisi mengalami banyak perubahan.

Pemirsa televisi sekarang cenderung lebih selektif dalam memilih acara televisi, dan masing-masing mempunyai selera tersendiri dalam menikmati suatu suguhan acara. Oleh karena itu, banyak stasiun televisi semakin meningkatkan mutu dan kualitas acara demi untuk memikat hati pemirsanya dan sekaligus memberikan yang terbaik bagi pemirsanya. Format acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi sangatlah bervariasi, karena dari format acara televisi itu sendiri terbagi menjadi tiga kategori yaitu drama, non-drama, berita dan olahraga. Masing-masing kategori format acara televisi dikatakan mempunyai klasifikasi yang sangat banyak, misalnya untuk kategori format acara drama yang di dalamnya merupakan sebuah pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur

hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik, contohnya *Sinetron, Konser musik, Taping* dan *Variety Show*.

Sinetron memasuki ruang pribadi keluarga kita tanpa permisi. Tahu-tahu, dengan menjamurnya stasiun televisi di negeri ini, setiap hari penduduk negeri ini disuguhi dengan berbagai macam sinetron, yang tema-temanya dapat digeneralisasi sbb: sinetron berbumbu materialisme (voyerisme), kekerasan, mistik-gaib, sensasionalitas dan seksualitas, serta humor.

Pada acara televisi yang dikemas secara *entertainment* yaitu memuat informasi-informasi yang menarik dan aktual. Dalam konteks inilah *entertainment* menjadi semacam kiat untuk menyiasati berbagai keingintahuan seseorang. Di sinilah pentingnya *entertainment* dalam hidup. Di sisi lain, *entertainment* juga berfungsi untuk menambah pengetahuan seseorang. *Entertainment* yang identik dengan informasi yang aktual dapat membuat orang lebih merasa senang dan terhibur. Ia bisa melepaskan orang dari rasa penasaran dan keingintahuan yang berlebih. *Entertainment* memang komoditi yang menggairahkan dalam masyarakat yang gila akan informasi. Di tengah masyarakat yang tertekan, di tengah situasi yang penuh ketidakpastian, di tengah hiruk-pikuk kecemasan sosial, *entertainment* menjadi semakin penting untuk lepas dari kesumpekan itu. Dalam situasi semacam ini *entertainment* bisa menjadi semacam katup pelepas, paling tidak untuk lebih tahu informasi tentang kejadian diluar.

Penayangan sebuah program acara televisi bukan hanya tergantung pada konsep penyutradaraannya saja atau kreatifitas penulisan naskah, melainkan

sangat bergantung pada kemampuan profesionalisme dari seluruh kelompok kerja di dunia Broadcast dengan seluruh mata rantai divisinya (Naratama, 2004, hal 62). Dalam memproduksi suatu format acara *entertainment* yang saat ini masih menjadi acara unggulan bagi para pemirsa televisi, diperlukan suatu kerjasama yang profesional antar setiap divisi satuan kerja produksi, serta alat produksi yang memenuhi syarat agar dapat menyajikan sebuah acara televisi *entertainment* yang dapat memberikan informasi untuk pemirsa televisi.

Meskipun satuan kerja produksi bekerja di bidang tugas yang berbeda, tetapi semuanya hanya mempunyai satu tujuan, yaitu menghasilkan karya produksi yang akan digunakan sebagai acara siaran dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Karena itu sebelum melangkah ke pelaksanaan produksi semua anggota kerabat kerja harus mendapat informasi yang cukup, sehingga semua kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan rencana produksinya serta agar tidak terjadi kesalahan yang fatal saat jalannya proses produksi.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan, **bagaimana proses produksi acara televisi PLAT AB JALAN-JALAN di Plat AB Production agar lebih efektif ?**

1.3 BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi Broadcast saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memproduksi sebuah program acara yang akan ditayangkan di televisi lokal. Karena pada dasarnya setiap bentuk program acara yang tayang di RBTV di bawah produksi **Plat AB Production** mempunyai berbagai bentuk format yang berbeda.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

- a. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi suatu acara yang akan ditayangkan di televisi serta mendapatkan pengalaman dalam memproduksi acara televisi yang formatnya *Taping*.
- b. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi dan membuat program acara serta penggunaan alat Broadcast yang ada secara maksimal.
- d. Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi program pendidikan jenjang strata I Teknik Informatika dan memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

1.5 METODE PENELITIAN

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

A. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melalui kerja praktek yang telah dilakukan penulis di lapangan.

B. Metode Interview (*Wawancara*)

Merupakan suatu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang informan atau seorang yang berwenang dalam instansi tersebut secara langsung yang bertanggung jawab terhadap program acara yang ditangani. Karena pada dasarnya setiap program acara yang ditayangkan di RBTV mempunyai pengaruh acara masing-masing.

C. Kepustakaan

Metode dengan perolehan data dari buku- buku yang telah diterbitkan atau dari literature-literature yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai Broadcast di mana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika dan rencana kegiatan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan masalah mengenai pengenalan Broadcast secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan standar minimal perangkat yang digunakan untuk proses produksi dan penayangan program acara televisi.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang profile singkat dari program acara yang penulis bahas dan profil singkat **Plat AB Production**

BAB IV ANALISIS PROSES PRODUKSI

Bab ini akan membahas tentang Analisis Sistem, Kelayakan Produksi dan Pra Produksi.

BAB V PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas proses produksi dan sistem penayangan *Taping* yang diselenggarakan di luar studio RBTV yang kemudian akan di produksi oleh **Plat AB Production** sebagai salah satu Rumah Produksi (*Production House*) yang dipercaya oleh stasiun RBTV sebagai Rumah Produksi yang memproduksi acara **PLAT AB JALAN-JALAN**.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

1.7 RENCANA PENELITIAN DAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Untuk memperlancar kegiatan penelitian dan sekaligus praktek kerja, maka penulis membuat suatu rencana atau jadwal kegiatan agar mencapai target yang ditentukan. Dalam penelitian ini, penulis membagi 9 tahapan kerja yang berkesinambungan dan saling mendukung seluruh pelaksanaan penelitian yang membutuhkan waktu selama 3 bulan. Rencana kegiatan akan diuraikan sebagai berikut:

**Tabel Rencana Kegiatan Pengerjaan Skripsi
Tahun 2009**

No	Rincian Tahapan Kegiatan	Bulan											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan												
2	Tugas Praktek Lapangan												
3	Pengumpulan Data												
4	Penulisan BAB I												
5	Penulisan BAB II												
6	Penulisan BAB III												
7	Penulisan BAB IV												
8	Penulisan BAB V												
9	Penulisan BAB VI												

Tabel 1.7 Tabel Rencana Pengerjaan Skripsi