

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri media televisi. 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, motivasi, maupun promosi. Televisi dahulu dikenal oleh masyarakat sebagai suatu media penerangan saja, hanya menyajikan acara-acara yang sifatnya menyampaikan informasi. 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 non-drama yang di dalamnya merupakan sebuah pertunjukan kreatif yang mengutamakan

unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik, contohnya reality show, *Talk Show*, konser musik, dan *Variety Show*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mencoba merancang pembuatan program acara televisi reality show *Off Air* “**APA ARTINYA HIDUP**” .

## 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 yang sifatnya rekaman atau *Off Air*.

## 1.4. tujuan peneletian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

### a. Internal

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

### b. Eksternal.

- Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

- Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertine dan juga dalam bidang Broadcast
- Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi suatu acara yang akan ditayangkan di televisi serta mendapatkan pengalaman dalam memproduksi acara televisi yang formatnya *reality show*

### 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 :

#### 1. Metode Observasi

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

#### 2. Metode Interview (wawancara)

Merupakan suatu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang informan atau seorang yang berwenang

#### 3. 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.

#### 4. Dokumentasi

Dengan cara mengambil gambar (video), yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan sebuah obyek pada program skripsi ini.

#### 1.6. Sistemmatika Penulisan Skripsi

Sistemmatika 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, sistemmatika 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. Analisa dan perancangan program acara**

Penjelasan tentang Analisis Biaya-Manfaat dan perancangan pembuatan Program acara meliputi pencarian ide, tema, logline, sinopsis dan gambaran umum pada program acara reality show *Off Air* “ APA ARTINYA HIDUP”

#### **Bab 1V. Pembahasan**

Merupakan bab yang akan membahas proses produksi dan sistem penayangan reality show yang bersifat rekaman atau *Off Air* dan berisi uraian tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi yang meliputi, Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi

#### **Bab V. Penutup**

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

**LAMPIRAN**

**DAFTAR PUSTAKA**