

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi sekarang ini kebutuhan akan media massa semakin besar. Pada saat ini media massa telah menjadi suatu kebutuhan hampir pada seluruh lapisan masyarakat baik pada lapisan atas, tengah, dan bawah. Kebutuhan tersebut bertambah seiring dengan perkembangan informasi yang sedang berkembang pada saat ini. Hampir seluruh gerak langkah dan kehidupan seseorang tidak lepas dari peran dan pengaruh media massa. Media massa merupakan sesuatu yang dapat digunakan oleh segala bentuk komunikasi, baik komunikasi personal, komunikasi kelompok dan komunikasi massa. Media massa terbagi menjadi 2 (dua) jenis, yaitu diantaranya media massa cetak dan media massa elektronik.

Televisi merupakan salah satu media elektronik yang paling berpengaruh terhadap penonton atau pemirsanya melalui program-program yang disajikan atau ditayangkan. Penyampaian pesan yang disampaikan kepada *audience* (penonton/pemirsa) dengan cara yang lebih menarik yaitu dengan adanya tampilan audio visual sehingga terasa lebih hidup dan dapat menjangkau ruang lingkup yang sangat luas, sehingga hal ini merupakan salah satu nilai positif yang dimiliki media massa televisi.

Menurut Hall (2004:275) dalam Barker, Televisi adalah sumber daya yang terbuka bagi semua orang dalam masyarakat. Televisi juga sumber bagi

pengetahuan populer tentang dunia dan semakin membuat kita menjalin kontak. Meskipun melalui perantara, televisi berdampak pada ketentuan dan konstruksi selektif pengetahuan sosial, imajinasi sosial, dimana kita mempersepsikan “dunia”, “realitas yang dijalani” orang lain, dan secara imajiner merekonstruksi kehidupan mereka dan kehidupan kita melalui “dunia secara keseluruhan” yang dapat dipahami.

Menurut Arifin S. Harahap (2007:56) stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jenisnya sangat beragam, jenis program yang ditayangkan pada televisi ada dua, yaitu program informasi dan program hiburan. Program informasi dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu berita keras (*hard news*) dan berita lunak (*soft news*). Berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita, yaitu *Straight News* berarti berita “langsung” (*Straight*), *Feature* adalah berita ringan namun menarik, *infotainment*. Program yang masuk ke dalam berita lunak ini adalah *Current Affair*, *Magazine*, *Dokumenter*, *Talk Show*. Program yang termasuk ke dalam kategori hiburan adalah drama, musik, dan permainan atau *games*. Program televisi yang termasuk dalam drama adalah sinema elektronik (sinetron) dan film. Program permainan dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *Quiz show*, *Ketangkasan*, *Reality show*.

Di era global sekarang ini, corak media televisi cenderung pasar yang menentukan karakter ruang publik di Indonesia. Kebebasan media televisi yang seharusnya menjadi pintu masuk untuk meningkatkan kualitas layanan informasi kepada khalayak. Jurnalistik penyiaran yang seharusnya digunakan untuk menakar kebenaran dan keseimbangan menjadi bias, bahkan cenderung sensasional. Profit atau laba yang sebanyak-banyaknya adalah salah satu penyebab kurangnya fungsional televisi sebagai media informasi, edukasi, dan pertukaran atau pengenalan budaya. Saat ini televisi cenderung hanya berfungsi sebagai media hiburan.

Dari berbagai program yang ada di seluruh stasiun televisi, peneliti tertarik pada stasiun televisi TRANS7, karena stasiun televisi TRANS7 sendiri memiliki beberapa program edukasi yang sekarang ini justru sangat minim ditemukan di stasiun televisi swasta lainnya. Salah satu program yang menurut peneliti sangat mengedukasi adalah program tayangan “Laptop Si Unyil”.

Menurut (<http://id.wikipedia.org/wiki/siunyil>) Sosok ‘Unyil’ sendiri pertama kali dikenal melalui stasiun televisi negeri yaitu TVRI pada tahun 1981 sampai tahun 1993. Dan terakhir di TPI pada akhir tahun 2013. Sejak saat itu, sosok ‘Unyil’ serasa tenggelam, dilintas zaman. Kehadiran acara-acara sinetron dan kartun luar negeri membuat sosok ‘Unyil’ tidak lagi diminati.

Dimuat dalam (<http://laptopsiunyil.blogdetik.com>) Gatut Mukti, Sang *program maker* “Laptop si Unyil” adalah orang yang kali pertama mengusulkan agar tokoh ‘Unyil’ kembali dihidupkan setelah lama tenggelam dan tidak muncul di layar kaca. Ide awal untuk memunculkan kembali sosok ‘Unyil’ di Trans7 adalah karena rasa prihatinnya terhadap program tayangan masa kini yang dianggap tidak tepat sasaran *audience* atau pemirsa. Contoh sederhana adalah anak pertamanya yang bernama Khansa yang sangat gemar menonton sinetron. Menurutnya, mereka yang berprofesi sebagai wartawan, khususnya wartawan televisi harus memiliki rasa tanggung jawab moral dan tanggung jawab untuk pendidikan. Karena anak-anak era tahun 2000-an kurang mengenal sosok lawas ‘Unyil’, maka Gatut Mukti memikirkan konsep yang sedemikian rupa, memadukan sosok lawas ‘Unyil’ dengan kemasan yang lebih modern agar program yang direncanakan tayang ini bisa diterima oleh anak-anak masa kini melalui pengenalan dan edukasi orang tuanya yang sudah pasti lebih dulu mengenal sosok ‘Unyil’ itu sendiri.

Program tayangan “Laptop si Unyil” ini memiliki pembahasan yang bersifat edukasi yaitu menggali mengenali ilmu pengetahuan dan

teknologi serta membahas juga mengenai *education games* atau permainan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Dalam program tayangan ini, sosok ‘Unyil’ akan bertindak sebagai seorang pengamat yang akan bertutur dan bercerita kepada *audience* atau pemirsanya mengenai apa yang sedang menjadi pembahasan di setiap episodenya. Melalui program tayangan “Laptop si Unyil” hal-hal yang dianggap sulit untuk dipahami oleh anak-anak akan disampaikan dengan penjelasan yang sesederhana mungkin, menarik, dan lugas, sehingga lebih mudah dipahami.

Peneliti tertarik untuk meneliti program tayangan “Laptop si Unyil” karena di zaman modern yang sarat akan teknologi seperti tablet, gadget, dan sebagainya, anak-anak masih tertarik pada program tayangan televisi kategori anak seperti Laptop si Unyil. Program tayangan ini menyajikan tayangan yang turut mencerdaskan anak-anak yang merupakan bibit-bibit bangsa, dan juga menghibur untuk anak dan keluarga karena tayangan ini sendiri meliputi pengenalan tentang benda, ensiklopedia, permainan daerah, kerajinan tangan, dan uji ilmiah yang berkaitan dengan benda yang dibahas, sehingga anak-anak negeri tidak lagi mengonsumsi tayangan yang salah, terlebih anak-anak negeri akan mendapatkan informasi dan pengetahuan serta sekaligus hiburan. Mereka dapat belajar sambil bermain, karena pembelajaran sejak dini akan menumbuhkan bibit-bibit bangsa yang berkualitas nantinya. Selain itu program tayangan ini

juga berhasil meraih beberapa penghargaan karena prestasinya, dan berikut daftar penghargaan yang berhasil diraih :

1. Penghargaan Inovasi Teknologi Awards pada tahun 2012
2. Penghargaan Anugerah Peduli Pendidikan Awards pada tahun 2013
3. Penghargaan KPI Awards pada tahun 2013

Peneliti memilih Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat sebagai subjek penelitian, yang mana peneliti akan menjadikan siswa-siswi sebagai informan. Melalui 5 besar murid berprestasi kelas V di SDN 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat tersebut peneliti akan menelaah dan mengkaji mengenai persepsi terhadap program tayangan “Laptop si Unyil” dengan *study analysis reception*.

Menurut (Morrison, 2013:78) Melalui *reception analysis*, penonton atau khalayak dipandang dan berfungsi sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi. Perilaku penonton mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai serta berdasarkan motivasi, tujuan dan kebutuhan personal mereka.

Alasan peneliti memilih lima (5) besar murid berprestasi kelas V di SDN 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat karena lima besar murid berprestasi tersebut termasuk sebagai khalayak aktif yang memaknai isi pesan media, selain hal tersebut dikarenakan objek dalam penelitian ini merupakan program tayangan televisi kategori anak. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui secara langsung mengenai sudut pandang

mereka sebagai anak yang berprestasi di lingkungan sekolahnya tentang sejauh mana mereka mengetahui dan mempersepsikan program tayangan “Laptop si Unyil” dan mengetahui tentang bagaimana mereka dalam hal memilah program tayangan yang hendak dikonsumsi, melalui pendekatan kepada penonton tersebut (lima besar murid berprestasi kelas V SDN 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat) melalui wawancara mendalam (*indepth Interview*). Karena pada dasarnya televisi dan program tayangan yang ada di dalamnya sedikit banyak akan mempengaruhi emosional, pola pikir, dan perilaku anak.

Titik fokus peneliti adalah ingin mencari tahu persepsi terhadap program tayangan “Laptop si Unyil” di Trans7 berdasarkan pengalaman siswa-siswi kelas V di SDN 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat yang berprestasi yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Maka dalam penelitian ini, peneliti menentukan judul penelitian “Persepsi Mengenai Program Tayangan Televisi “Laptop si Unyil” di TRANS7 (Studi Analisis Resepsi “Stuart Hall” Pada Lima Besar Murid Berprestasi Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kedaung Kali Angke Jakarta Barat).

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang yang penulis jabarkan di atas, agar penelitian menjadi terarah dan jelas tentang apa yang akan diteliti, maka penulis memfokuskan penelitian pada :

Bagaimana lima besar murid berprestasi kelas V SDN 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat dalam mempersepsikan program tayangan “Laptop si Unyil” di stasiun televisi swasta TRANS7?

### 1.3. Pertanyaan Penelitian

Dari fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana lima besar murid berprestasi kelas V dalam mempersepsikan progam tayangan televisi “Laptop si Unyil” di TRANS7?
2. Bagaimana lima besar murid berprestasi kelas V tersebut dalam mengintepretasikan kembali apa yang mereka lihat pada program tayangan televisi “Laptop si Unyil” di TRANS7 ?
3. Bagaimana lima besar murid berprestasi kelas V tersebut dalam menilai kekurangan dan kelebihan program tayangan televisi “Laptop si Unyil” ?

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian dan pertanyaan masalah di atas, maka tujuan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Untuk mengetahui persepsi terhadap program tayangan “Laptop si Unyil” di stasiun televisi swasta TRANS7 berdasarkan pengalaman 5 besar murid berprestasi kelas 5 SDN 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat.
2. Untuk mengetahui interpretasi 5 besar murid berprestasi kelas V mengenai prodran tayangan televisi “Laptop si Unyil”.
3. Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan program tayangan televisi “Laptop si Unyil” berdasarkan pengalaman mereka.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini mencakup dua (2) hal, yaitu :

##### 1.5.1. Manfaat Teoretis Terhadap Perkembangan Ilmu Komunikasi

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi keilmuan dalam perkembangan dalam ilmu komunikasi khususnya konsentrasi jurnalistik. Khususnya mengenai pembahasan persepsi terhadap program tayangan “Laptop si Unyil” di stasiun

televisi swasta TRANS7 berdasarkan pengalaman 5 besar murid berprestasi kelas V SDN 06 Pagi Kedaung Kali Angke Jakarta Barat beserta peranan program tayangan tersebut terhadap perkembangan anak khususnya dalam hal pengetahuan. Serta berkenaan dengan penelitian ini, diharapkan juga dapat menjadi bahan referensi tambahan bagi para peneliti selanjutnya.

#### 1.5.2. Manfaat Praktis Terhadap Objek Penelitian

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi komunikasi, terutama untuk Mahasiswa/i Universitas Satya Negara Indonesia, Jakarta-Indonesia, serta bisa memberi masukan bagi perusahaan pertelevisian dan bagi wartawan dalam menjalankan profesinya dibidang jurnalistik khususnya dalam hal memperkaya pembuatan program tayangan anak yang pada era modern ini mulai minim dan penayangan program sesuai dengan sasaran *audience* yang tepat yang bisa disesuaikan dari jam tayang. Dengan hasil penelitian ini pula, diharapkan bisa memberikan masukan untuk institusi yang bergerak dibidang media massa.

## 1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mempermudah penulisan penelitian ini, dan agar penelitian ini lebih terarah serta berjalan dengan baik, maka peneliti telah membuat batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu :

1. Peneliti hanya akan meneliti 5 besar murid berprestasi kelas V SD Negeri 06 Pagi KKA Jakarta Barat sebagai subjek penelitian mengenai program tayangan televisi “Laptop si Unyil”.
2. Peneliti hanya akan membahas seputar isi acara dan persepsi mengenai program tayangan televisi “Laptop si Unyil” sesuai dengan pengalaman 5 besar murid berprestasi kelas V SD Negeri 06 Pagi KKA, Jakarta Barat.
3. Peneliti hanya mengakses seputar acara anak-anak yaitu program tayangan televisi “Laptop si Unyil” di stasiun televisi swasta TRANS7.

## 1.7. Jadwal Penelitian

Berikut peneliti jabarkan berkenaan dengan jadwal penelitian yang peneliti lakukan, adalah sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian

Peneliti melakukan persiapan penelitian selama 1 bulan dibulan April 2015.

## 2. Menulis proposal penelitian

Setelah melakukan persiapan penelitian dan membaca berbagai referensi, peneliti menulis proposal penelitian yang terdiri dari cover, lembar persetujuan, daftar isi, bab 1, bab 2, bab 3, dan daftar pustaka dimulai bulan Mei 2015.

## 3. Sidang proposal

Dijadwalkan akan dilaksanakan sidang proposal skripsi pada minggu pertama bulan Juni 2015 selama 3 (tiga) hari yang terdiri dari tanggal 01, 04, dan 05 Juni 2015.

## 4. Observasi Lapangan

Observasi lapangan yang terdiri dari pembuatan pedoman wawancara, mengajukan permohonan wawancara, melakukan kegiatan wawancara penulis membutuhkan waktu selama kurang lebih 1 bulan terhitung sejak minggu ke-2 s.d minggu ke-3 bulan Juni 2015.

## 5. Penyelesaian Bab 4 & Bab 5

Setelah melakukan observasi lapangan, penulis melanjutkan ketahap Bab 4 yang mana mengulas subjek dan objek penelitian dan hasil penelitian itu sendiri. Pengerjaan bab 4 ini sendiri membutuhkan waktu kurang lebih 3 bulan dimulai dari bulan November 2015 s.d bulan Januari 2016

## 6. Sidang Skripsi

Direncanakan minggu kedua dan minggu ketiga bulan Februari 2016.

**Matriks 1.7.  
Jadwal Penelitian**

Kegiatan	Bulan																															
	April 2015				Mei 2015				Juni 2015				November 2015				Desember 2015				Januari 2016				Februari 2016							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Persiapan Penelitian	■	■	■	■																												
Penulisan Proposal penelitian					■	■	■	■																								
Sidang Proposal																																
Observasi Lapangan																																
Penyusunan laporan																	■	■	■	■	■	■	■	■								
Sidang Skripsi																													■	■		