

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media massa di era globalisasi semakin pesat khususnya media elektronik televisi. Televisi merupakan media komunikasi massa yang menyediakan berbagai informasi yang update, dan menyebarkan kepada khalayak umum, hal ini dilihat dari munculnya berbagai macam stasiun televisi swasta baik nasional maupun lokal. Televisi memegang peran penting dan memberikan sumbangan yang besar terhadap perkembangan masyarakat (Risa Rachmatiah, 2011 : hal 1).

Media televisi merupakan media yang paling efektif, dalam pemberian informasi karena tidak hanya mengandalkan audio saja, namun gambar ikut aktif berbicara dalam menyampaikan informasi. Informasi dan hiburan menjadi dua kebutuhan utama masyarakat yang menonton televisi. Setiap hari, setiap jam, bahkan setiap menit orang membutuhkan informasi tentang segala peristiwa disekitarnya.

Sebagai media yang banyak digemari, televisi memiliki peran penting dalam penyebaran informasi yang aktual dan faktual, hiburan serta pendidikan yang semuanya harus sesuai dengan norma-norma yang ada, karena apa yang disajikan oleh televisi sangat mudah untuk dipahami. Globalisasi informasi setiap media massa melahirkan suatu efek sosial yang bermuatan perubahan nilai-nilai sosial dan budaya manusia (Risa Rachmatiah, 2011 : hal 2). Bahkan tidak jarang tayangan televisi menjadi inspirasi dan acuan para pemirsa televisi. program tersebut selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan zamannya, sehingga banyak munculnya tayangan-tayangan baru yang membuat acara televisi semakin beragam. Menyadari akan hal itu, stasiun-stasiun televisi pun berlomba-lomba dalam menyajikan tayangan yang bermanfaat dengan berbagai macam program acara. Salah satu program tersebut adalah program berita *sports* (olahraga).

Munculnya ragam program olahraga di televisi dapat menjadi informasi mengenai perkembangan di dunia olahraga baik di dalam negeri maupun di luar negeri atau ada juga yang memberikan informasi yang ditayangkan secara langsung atau *live* sebagai perantara dan menjadi tontonan masyarakat yang menghasilkan rating cukup tinggi.

Siaran langsung merupakan liputan langsung dari tempat kejadian yang disiarkan oleh pihak televisi. Masyarakat Indonesia tentunya mempunyai media televisi secara tidak langsung akan menonton tayangan yang bersifat disiarkan langsung ini. Stasiun-stasiun televisi di swasta Nasional yang ada di Indonesia saat ini pun tidak mau ketinggalan untuk menampilkan tayangan tayangan acara yang bagus dan menarik perhatian permisah.

Sepakbola sebuah olahraga yang mempertemukan dua tim di lapangan hijau, kini telah menjadi sebuah industri yang sangat besar. Sepakbolah memang berbeda dengan olahraga yang lain. Olahraga ini berhasil membius jutaan penduduk di seluruh dunia dan sejenak melupakan berbagai masalah politik, hukum dan ekonomi. Televisi adalah sarana lain bagi para penggila bola yang tak bisa menyaksikan langsung tim kesayangan bertanding di stadion. MNCTV merupakan salah satu media televisi nasional yang tidak mau ketinggalan untuk menampilkan tayangan yang bersifat langsung salah satunya *Premier League* (Liga Inggris).

Liga Inggris memiliki 20 klub yang bertanding di kompetisi teratas yang disebut *Premier League*, dimana setiap minggu yaitu pada hari sabtu dan minggu ke 20 klub tersebut bertanding dan menjadikan 10 *matches* setiap minggunya atau total 380 siaran setiap musimnya (Journal Ricky Nikita R, Adi Bayu Mahadian, Nur Atnan, tahun 2016: hal 2).

Seperti penjelasan sebelumnya ternyata televisi telah banyak memberi dampak positif bagi publik. Dalam program acara televisi *Sports* atau Olahraga misalnya, format acara televisi yang di siarkan secara langsung (*live*) ini otomatis sudah mengandung nilai nilai faktual dan aktual yang di sajikan dengan ketepatan dan kecepatan waktu. Oleh karna itu MNC TV mengudara dengan tujuan agar dapat memberikan informasi pada masyarakat secara cepat dan akurat.

Keberhasilan program acara ini tidak lepas dari peranan semua crew yang bertugas, dari produser, kamera person, *lightingman*, *audioman*, *floor director*, *program director*, presenter dan para *crew* lainnya. Namun dari semuanya yang memiliki tanggung jawab yang besar dan berat dari keberhasilan sebuah program acara adalah seorang Produser. Seorang Produser pada program *News Sports* MNC TV ini tidak mudah. Di butuhkan seorang *Assistant* yang biasa di sebut *Production Assistant* (PA). Seorang *Production Assistant* (PA) adalah orang yang bertugas meng *back up* tugas produser dan membantu proses pelaksanaan sebagian tanggung jawab seorang Produser, seperti menggantikan atau mewakilkan Produser ketika Produser tidak hadir dalam sebuah produksi acara yang sedang berlangsung.

Oleh sebab itu, mahasiwan STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta prodi Broadcasting Radio-Televisi berkewajiban mengamati sekaligus mengalami secara langsung penerapan kompetensi yang telah di kembangkan selama kuliah lewat praktik belajar bekerja atau magang ini dapat diwujudkan melalui pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Pada kesempatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) kali ini, tempat pelaksanaan PKL yang penulis pilih adalah di MNC TV (MEDIA NUSANTARA CITRA TELEVISI) dengan pertimbangan bahwa MNC TV merupakan salah satu stasiun televisi swasta Nasional yang sudah cukup lama dan berpengalaman di dalam industri pertelevisian di Indonesia.

Praktek kerja lapangan (PKL) yang penulis tempuh di MNC TV dilakukan selama tiga bulan. Posisi yang penulis pilih adalah sebagai *Production Assinstant* (PA). Pada produksi sebelumnya penulis belum pernah memegang posisi sebagai *Production Assinstant* (PA) dan belum mengetahui begitu paham tentang olahraga sepak bola, maka dari itu ini adalah kesempatan penulis untuk mempelajari dan mengetahui lebih jauh cara kerja sebagai *Production Assinstant* (PA) di MNC TV. Sebagai salah satu stasiun swasta nasional terbesar di Indonesia, tentunya penulis sangat mengharapkan hasil yang maksimal saat melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di MNC TV. Tujuannya agar penulis siap untuk menghadapi dunia kerja sesungguhnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam melakukan kegiatan praktek kerja lapangan (PKL) yang dilaksanakan di PT. Media Nusantara Citra Televisi ini, penulis bergabung pada program acara *new sport* yang disiarkan secara langsung atau *live* di televisi. Penulis bertugas sebagai *Production Assistant* (PA), ingin mengangkat masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peran seorang *Assistant Production* (PA) pada program acara Futsal Profesional MNCTV?
2. Bagaimana strategi *Assistant Production* (PA) agar program Futsal Profesional MNCTV tetap diminati oleh pemirsa?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin penulis capai saat melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) di PT. Media Nusantara Citra Televisi ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mempelajari peran dan tugas sebagai *Production Assistant* (PA).
2. Mengetahui strategi PA pada program *Sport* MNCTV agar tetap diminati oleh pemirsa.
3. Belajar mengembangkan kemampuan bekerjasama *interpersonal skill* (*human relation*),
4. Belajar, mengenal, dan memahami suasana kerja secara langsung,
5. Guna mengetahui apa saja strategi untuk mempertahankan minat pemirsa untuk menonton Program ini.
6. Untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.

1.4 Manfaat

Pelaksanaan praktek kerja lapangan (PKL) untuk mahasiswa Program Studi D3 Broadcasting Radio-Televisi STIKOM Yogyakarta ini memberi manfaat baik

bagi penulis, Lembaga Pendidikan (STIKOM Yogyakarta), maupun dunia industri.

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan di atas, proses Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang penulis lakukan tentu memiliki banyak manfaat bagi penulis. Diantaranya adalah :

- a) Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan bagaimana praktek kerja dunia Broadcasting.
- b) Mengetahui bagaimana iklim organisasi dan lingkungan dunia kerja sesungguhnya, khususnya dalam dunia broadsating.
- c) Mendapatkan pengetahuan bagaimana cara melakukan produksi sebuah program televisi, dari mulai pra produksi hingga pasca produksi sebuah program *live* dan tapping.
- d) Dapat mengetahui bagaimana proses kerja divisi lain pada produksi di stasiun televisi.
- e) Melatih kedisiplinan, profesionalitas, emosional dan keberanian dalam dunia kerja.
- f) Dapat mengimplementasikan ilmu dan teori yang diperoleh dari perkuliahan kedalam dunia kerja.

1.4.2 Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi lembaga Pendidikan ini adalah merupakan salah satu cara evaluasi pencapaian kompetensi lulusan dan materi ajar. Dapat menjalin kerjasama mutualistik dengan pihak MNC TV. Dapat mewakili eksistensi program studi Broadcasting Radio-Televisi STIKOM Yogyakarta. Dapat memperoleh informasi dari MNC TV tentang kompetensi dan kualifikasi Sumber daya manusia (SDM) yang dibutuhkan.

1.4.3 Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat akan manfaat penelitian yang sudah penulis buat ini supaya dapat menambah wawasan serta informasi tentang program acara Sports ini.

1.5 Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Penulis melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) dengan kontrak magang kurang lebih selama 3 bulan. Terhitung dari tanggal 05 Februari 2018 sampai 30 April 2018.

1.6 Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Penulis melaksanakan praktek kerja lapangan pada bidang Broadcasting Televisi sebagai *Assistant Production* di :

PT. MEDIA NUSANTARA CITRA TELEVISI

MNC STUDIOS, JL. Raya Perjuangan, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11539 – Indonesia

Email : official.mnctv@mncgroup.com

No Telfon : 021-5303555

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan (Sugiono, 2013 : 2)

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisa fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individu maupun secara kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif. Artinya peneliti membiarkan

permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan yang saksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan-catatan hasil wawancara mendalam, serta hasil dokumen dan catatan-catatan (Djunaidi ghoni, Fauzan Almanshur 2016 : 89).

Dalam menyusun laporan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang berpola investigasi, dimana data-data dan pernyataan di peroleh dari hasil interaksi langsung antara penulis, pada objek yang diteliti dan orang-orang yang ada di tempat penelitian tersebut.

Pada penelitian kualitatif, teori hanya digunakan sebagai pedoman agar penelitian tidak melenceng dari fakta di lapangan. Landasan teori pada penelitian kualitatif juga berfungsi sebagai latar belakang penelitian dan bahan pembahasan. Dan dalam penelitian ini Penulis terlibat secara langsung dalam kegiatan selama Praktek Kerja Lapangan (PKL).

1.7.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian kualitatif dilakukan melalui proses induktif, yaitu berangkat dari konsep khusus ke umum, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi yang dikembangkan berdasarkan masalah yang terjadi di lokasi penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan secara simultan dengan analisis data selama penelitian berlangsung (Djunaidi ghoni, Fauzan Almanshur 2016 : 73).

Dalam pengertian yang lebih luas, paradigma merupakan *disciplinary, matrix* yang meliputi generalisasi-generalisasi, asumsi-asumsi, values, beliefs dan contoh-contoh yang menjadi pusat perhatian disiplin ilmu tertentu. Suatu paradigman mempunyai empat fungsi sebagai berikut (Djunaidi ghoni, Fauzan Almanshur 2016 : 73) :

- a. Menjadi pedoman bagi para ahli tertentu, karena paradigma menunjukkan masalah-masalah dan isu-isu apa saja yang dihadapi disiplin ilmu tersebut.
- b. Mengarahkan pada pengembangan suatu *explanatory scheme* , misalnya model-model atau teori-teori yang dapat menempatkan masalah-masalah dan isu-isu tersebut dalam kerangka yang memungkinkan pada praktisi untuk mencoba memecahkan masalah-masalah dan isu-isu tersebut.
- c. Memberikan kriteria asas, misalnya metodologi, instrumen, dan jenis, serta teknik pengumpulan data yang paling tepat untuk selanjutnya digunakan memecahkan masalah-masalah dalam disiplin ilmu tertentu.
- d. Memberi suatu epistemologi di dalam tugas-tugas terdahulu sehingga dapat dilihat sebagai prinsip-prinsip pengorganisasian guna melaksanakan pekerjaan moral disiplin ilmu tersebut.

Paradigman bukan saja memungkinkan suatu disiplin ilmu dapat menjadikan berbagai fenomena menjadi masuk akal, melainkan juga memberikan suatu kerangka dimana fenomena tersebut dapat ditunjukkan sebagai sesuatu yang memang ada. Arti yang paling nyata, untuk memahami paradigma kita harus memahami proses bagaimana paradigma itu ditemukan. Artinya, bagaimana paradigma itu menjadi cara untuk melihat fenomena tertentu (Djunaidi Ghoni, Fauzan Almanshur 2016 : 74).

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam metode penelitian ini penulis telah melakukan beberapa metode pengumpulan data atau bahan pada saat melakukan praktek kerja lapangan (PKL) guna untuk membahas tentang topik yang di angkat, diantaranya :

1. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara penulis dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya mengkap pemahaman atau ide, tapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motif, yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan (W Gulo, 2002 : 119).

Untuk memperoleh informasi dan bahan sebagai pembahasan topik tersebut, penulis telah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber, diantaranya :

- a) Kartika Endyasari sebagai *Chip Assitant Production* MNC TV.
- b) Eva Bangun sebagai *Assistant Production* pada program acara *sports* MNC TV.
- c) Dedy Sefriady sebagai Program *Director* MNC TV.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa peristiwa bisa denga melihat, mendengar, merasakan, yang kemudian di catat seobyektif mungkin (W Gulo, 2002 : 116).

Dengan metode ini penulis terjun langsung dalam setiap kegiatan di bidang Broadcasting televisi pada program acara MNC Muslim dan MNC *Sports* yang sudah di jadwalkan. Observasi di lakukan oleh penulis guna mengetahui apa yang terjadi, proses kerjanya hingga masalah apa yang di temui serta bagaimana cara penanganannya.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara mencari referensi melalui buku-buku, catatan-catatan, ataupun laporan tentang komunikasi penyiaran dan produksi program televisi. Selain itu penulis juga mencari data melalui *website* yang dapat dipertanggungjawabkan isinya.

1.7.3 Sumber Data/ Jenis data

1) Data berdasarkan sumbernya

Jika berdasarkan sumbernya maka data ini dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu :

a. Data primer

Data primer ialah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang kita jadikan objek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data (Umi Narimawati, 2008 : 98)

b. Data sekunder

Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan bacaan (Sugiono, 2008 : 402). Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari studi-studi sebelumnya. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, laporan, dan sebagiannya.

2) Data Berdasarkan Sifatnya

Jika berdasarkan sifatnya, data dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

a. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk selain angka. Data kualitatif dapat dikumpulkan dengan cara wawancara, analisis dokumen, *focus group discussion* (FGD), observasi, pemotretan gambar atau perekaman video.

Umumnya data kualitatif pada akhirnya dituangkan dalam bentuk kata per-kata. Menurut Soeratno dan Arsyad (1993), sekalipun data kualitatif tidak berbentuk angka namun bukan berarti data itu tidak dapat digunakan pada analisis statistik.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka atau bilangan. Data kuantitatif biasanya dijadikan sebagai bahan dasar bagi setiap permasalahan yang bersifat statistik. Data ini umumnya diolah memakai teknik perhitungan matematika.

3) Data Berdasarkan Waktu Pengumpulannya

Data berdasarkan waktu pengumpulannya dibedakan menjadi dua, yaitu :

a. Data berkala (*Time series*)

Data berkala merupakan (*time series*) merupakan data yang dikumpulkan secara berkala dari waktu ke waktu. Pengambilan data ini biasanya digunakan untuk melihat perkembangan dari waktu ke waktu.

b. *Data cross section*

Data cross section merupakan data yang diperoleh pada waktu yang telah ditentukan untuk mendapatkan gambaran atau kegiatan pada saat itu juga.

Jadi dari sekian jenis jenis data diatas jika di lihat berdarkan sumbernya, penulis menggunakan sistem data primer dan sekunder. Jika di lihat berdasarkan sifatnya, penulis menggunakan sistem data kualitatif, dan jika di lihat berdasarkan waktu pengumpulannya, penulis menggunakan sistem data *cross section*.

1.8 Analisis / Olah data

Pegumpulan data merupakan pekerjaan penelitian yang tidak dapat dihindaridalam kegiatan penelitian. Hubungan kerja antara peneliti atau kelompok peneliti dengan subjek penelitin hanya berlaku untuk pengumpulan data dengan melalui kegiatan atau teknik pengumpulan data melalui melalui teknik observasi partisipan, wawancara yang mendalan dengan informan/ subjek penelitian, pengumpulan dokumen dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai referensi-referensi yang mmang relevan dengan fokus penelitian (M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, 2012 : 163).

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan melalui pengaturan data secara logis dan sistematis, dan analisis data itu dilakukan sejak awal peneliti terjun ke lokasi penelitian hingga pada akhir penelitian (pengumpulan data). Pada penelitian kualitatif yang melakukan analisis data adalah peneliti yang sejak awal terjun ke lokasi penelitian berinteraksi dengan latar dan subjek peneliti dalam

rangka pengumpulan data secara umum dinyatakan bahwa analisis data merupakan suatu pencarian, pola-pola dalam data perilaku yang muncul, objek-objek terkait dengan fokus penelitian (M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, 2012 : 246).

Analisis data yang penulis dapatkan yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, karena penulis berusaha mendeskripsikan seluruh kegiatan berdasarkan fakta-fakta yang tampak dan sebagaimana adanya.

Data metode analisis data ini penulis dapatkan dengan cara wawancara, analisis dokumen, *focus group discussion* (FGD), observasi, pemotretan gambar atau perekaman video. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak awal peneliti terjun lokasi penelitian, yakni sejak penulis mulai melakukan pertanyaan-pertanyaan yang dihasilkan pada proses yang paling awal dalam penelitian.

Analisis data untuk penelitian kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan berkerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih-melilihnya menjadi satuan *unit* yang dapat dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa-apa yang penting dan apa-apa yang dipelajari, dan memutuskan apa-apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, 2012 : 250).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan praktek kerja lapangan (PKL) ini, penulis membuat judul “Peran dan Strategi *Assistant Production* Dalam Program Acara Futsal Profesional MNCTV” yang di maksud adalah :

- Peran : proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya (Soekanto, 2009:212-213)
- *Assistant production* : Asisten produksi (*production assistant*) biasa disebut PA. Diistilahkan juga sebagai asisten produser (*producer asisstant*) adalah petugas yang membantu PD dalam pelaksanaan produksi (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015)
- Program acara : Berasal dari *programme* (Inggris) atau *program* (Amerika), yang berarti acara atau rencana. Acara atau program adalah segala hal yang ditampilkan oleh stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan atau yang diinginkan *audience*-nya (Iman Santoso, 2010)
- Strategi : Suatu cara atau trik yang berkaitan dengan perencanaan yang sudah dibuat dalam kurun waktu tertentu.
- *Sports* : Dalam bahasa Indonesia *sports* artinya adalah olahraga. Olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang.
- MNCTV : Merupakan salah satu pelopor stasiun televisi swasta di Indonesia.

Laporan ini berisi tentang pembahasan peran seorang *Assistant Production* (PA) beserta strategi PA untuk program Futsal Profesional MNCTV.

2.2 Kajian Mengenai Televisi

2.2.1 Sejarah Televisi

Televisi merupakan media komunikasi modern, yang didalam perkembangannya televisi menjadi barang pokokatau kebutuhan pokok, sebab dalam kenyataanya seriap individu mempunyai televisi. Di era tahun kemerdekaan hingga era tahun 1990-an televisi menjadi barang yang sangat mewah, dapat dibayangkan dalam satu kampungbiasanya hanya ada satu pesawat televisi yang hanya dimiliki oleh Kepala Desa (Anton Mabururi 2013 : 4).

Berbica siaran televisi pertama tak bisa lepas dari stasiun televisi pertama di Indonesia yaitu Televisi Republik Republik Indonesia (TVRI). TVRI adalah stasiun televisi pertama di Indonesia, yang mengudara sejak tahun 1962 di Jakarta dan Starvision Plus pada tanggal 23 Agustus 1962. Siaran perdanannya menayangkan Upacara Peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-17 dari Istana Negara.siaranya ini masih berupa hitam putih (Anton Mabururi, 2013 : 4).

Memasuki tahun 2000-an pesawat televisi bukan lagi barang mewah, tetapi sudah menjadi barang pokok. Di tahun 2000-an pemerintah mendukung berdirinya stasiun stasiun tv swasta yang lain. Pemerintah dibawah KPI (Komisi penyiaran Indonesia) mengeluarkan Undang-Undang Penyiaran No 32 Pasal 13 (2) tahun 2002 Lembaga Penyiaran terbagi atas (Anton Mabururi KN 2013, 9-10).:

1. Lembaga Penyiaran Publik
2. Lembaga Penyiaran Swasta
3. Lembaga Penyiaran Komunitas dan,

4. Lembaga Penyiaran Berlangganan

Tak terbantahkan lagi bahwa perkembangan industri siaran televisi sudah sangat pesat perkembangannya, hingga tak seorang pun mampu membendung laju siaran televisi kecuali dengan mematikan pesawat TV dan berhenti menonton. Di Indonesia saat ini telah memiliki ratusan stasiun televisi swasta dan televisi publik hingga televisi berlangganan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat membuat dunia terasa makin kecil dan transparan, serta terasa makin cepat berubah. Apalagi dengan adanya isu globalisasi, batas-batas yang selama ini membedakan suatu bangsa dengan bangsa lain menjadi makin tipis.

2.2.2 Media Televisi

Televisi sebagai media komunikasi massa. Komunikasi massa merupakan suatu tipe komunikasi manusia (*Human Communication*) yang bersamaan dengan mulai digunakannya alat-alat mekanik, yang mampu melipat gandakan pesan komunikasi yaitu semenjak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Gutenberg dan semenjak saat itu dimulailah era komunikasi massa. Yang dimaksud komunikasi massa adalah komunikasi massa modern, yang meliputi surat kabar yang memiliki sirkulasi yang sangat luas, siaran radio dan televisi yang ditunjukkan secara umum, dan film yang dipertunjukkan di bioskop (Effendy, 2000 : 79).

Komunikasi massa dengan media televisi merupakan proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan (massa) melalui sebuah sarana, yaitu televisi. Kelebihan media televisi terletak pada kekuatannya yaitu menguasai jarak dan ruang, sasaran yang dicapai untuk mencapai massa cukup besar. Nilai aktualitas terhadap suatu liputan atau pemberitaan sangat cepat. Menurut Effendy, seperti halnya media massa lain, televisi pada pokoknya mempunyai tiga fungsi pokok berikutnya.

2.2.3 Fungsi Televisi Sebagai Media Massa

Dalam hakikatnya media televisi sebagai media komunikasi pandang dan dengar yang mempunyai tiga fungsi, diantaranya yaitu :

1. Fungsi Informasi (*The Information Function*)

Dalam melaksanakan fungsinya sebagai sarana informasi tidak hanya dalam bentuk siaran pandang mata, atau berita yang dibacakan penyiar seperti halnya radio, tapi dilengkapi gambar-gambar yang faktual. Ada juga yang menyiarkan bentuk lain seperti ceramah, diskusi dan komentar. Televisi dianggap sebagai media massa yang mampu memuaskan pemirsah di rumah jika di bandingkan dengan media massa lainnya. Hal ini di karenakan efek audio dan visual yang memiliki unsur *immediacy* dan *realism* (Effendy, 2000 : 88).

Immediacy mencakup pengertian langsung dandekat. Peristiwa yang disiarkan oleh stasiun televisi dapat dilihat dan di dengar oleh para pemirsa pada saat peristiwa itu berlangsung. Penyiar yang sedang membaca berita, pemuka masyarakat yang sedang membaca pidato atau petinju yang sedang melancarkan pukulannya, tampak dan terdengar oleh pemirsa, seolah olah mereka berada di tempat kejadian, tapi mereka dapat menyaksikan pertandingan dengan jelas dari jarak yang amat dekat. Lebih lebih ketika menyaksikan pertandingan sepakbola, misalnya mereka akan dapat melihat wajah seseorang penjaga gawang lebih jelas, dibandingka jika mereka berdiri di tribun sebagai penonton (Effendy, 2000).

Realism, yang berarti bahwa stasiun televisi menyiarkan informasinya secara audio dan visual dengan perantara mikrofon dan maera apa adanya sesuai dengan kenyataan ketika suatu acara ditayangkan secara langsung (*live*) . jadi pemirsa langsung dapat melihat dan mendengar sendiri. Bedanya televisi dengan media cetak adalah berita yang disampaikan secara langsung direkam dan hanya menggunakan sedikit editan untuk mendapatkan inti dari kejadian yang ingin disampaikan,

sedangkan bila media cetak, berita yang sama harus mengalami pengolahan terlebih dahulu oleh wartawan baru kemudian di sajikan pada pembaca (Effendy, 2000).

2. Fungsi Pendidikan (*The Education Function*)

Televisi merupakan sarana yang ampuh untuk menyiarkan pendidikan kepada khalayak yang jumlahnya begitu banyak dan disampaikan secara simultan. Sesuai dengan makna pendidikan, yakni meningkatkan pengetahuan dan penalaran masyarakat, televisi menyiarkan acaranya secara teratur dan terjadwal seperti pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan lainnya. Selain itu televisi juga menyajikan acara pendidikan yang bersifat informal secara sandiwara, legenda dan lain-lain (Effendy, 2000).

3. Fungsi Hiburan (*The Entertainment Function*)

Dalam masyarakat yang masih bersifat agraris, fungsi hiburan yang melekat televisi yang siarannya tampak lebih dominan. Sebagian besar pada alokasi waktu siaran diisi oleh acara –acara hiburan. Hal ini dapat dimengerti karena pada layar televisi dapat ditampilkan gambar hidup beserta suara bagaikan kenyataan, dan dapat dinikmati di rumah-rumah oleh seluruh keluarga, serta dapat dinikmati oleh khalayak yang tidak dimengerti bahasa asing bahkan yang tuna aksara (Effendy, 2000).

2.2.4 Program Siaran Televisi

Pengaruh siaran televisi terhadap sistem komunikasi tidak pernah terlepas dari pengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut Prof. Dr. R, Mar'at, acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan, persepsi dan perasaan bagi para penontonnya. Hal ini

disebabkan oleh pengaruh psikologis dari televisi itu sendiri, dimana televisi seakan-akan menghipnotis penonton, sehingga mereka terhanyut dalam keterlibatan akan kisah atau peristiwa yang disajikan oleh televisi (Effendy, 2002 : 122).

Frank Jefkins (Effendy, 2002 : 105 – 108) menyebutkan ada sejumlah karakteristik khusus dalam program acara, yaitu :

1. Selain menghasilkan suara, televisi juga menghasilkan gerakan, visi, dan warna.
2. Pembuatan program televisi lebih mahal dan lama.
3. Karena mengandalkan tayangan secara visual, maka segala sesuatu yang nampak haruslah dibuat semenarik mungkin. Sedangkan program acara televisi terdiri dari :
 - a. Buletin berita nasional, seperti : siaran berita atau buletin berita regional yang dihasilkan oleh stasiun televisi swasta lokal.
 - b. Liputan- liputan khusus yang membahas tentang berbagai masalah aktual secara lebih mendalam.
 - c. Program-program acara olahraga, baik olahraga di dalam ataupun di luar ruangan, yang disiarkan secara langsung atau tidak langsung dari dalam atau luar negeri.
 - d. Program acara mengenai topik-topik khusus yang bersifat informatif seperti acara memasak, berkebun, dan acara kuis.
 - e. Acara drama, terdiri dari sinetron, sandiwara, komedi, film, dan lainnya.
 - f. Acara musik, seperti konser musik pop, musik rock, dangdut, klasik, dan lain sebagainya.
 - g. Acara bagi anak-anak, seperti penayangan film kartun.
 - h. Acara-acara keagamaan seperti siraman rohani, acara Ramadhan, dan hari-hari besar keagamaan lainnya.
 - i. Program acara yang membahas tentang ilmu pengetahuan dan pendidikan.

j. Acara bincang-bincang atau sering juga disebut dengan *talkshow*.

Pada media massa televisi, terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam membuat suatu program acara agar pesan yang disampaikan melalui media televisi dapat diterima oleh khalayak sasaran (Ardianto dkk, 2009: 140-142).

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam program televisi adalah :

1. Pemirsa

Dalam setiap bentuk komunikasi dengan menggunakan media massa, komunikator akan menyesuaikan dengan latar belakang komunikannya. Namun untuk komunikasi melalui media elektronik, khususnya televisi, faktor pemirsa perlu mendapatkan perhatian lebih. Seorang komunikator pada media televisi, haruslah memahami kebiasaan dan minat pemirsa yang baik yang termasuk kategori anak-anak, remaja, maupun dewasa. Pentingnya memahami kebiasaan dan minat pemirsa karena berkaitan dengan materi pesan dan jam penayangan yang tepat dan sesuai agar setiap program acara yang ditayangkan benar-benar berdasarkan kebutuhan pemirsa. Untuk mencari tahu kebiasaan dan minat setiap kategori pemirsa, suatu stasiun televisi dapat melakukan penelitian dengan melakukan survei kelapangan.

2. Waktu

Setelah komunikator mengetahui minat dan kebiasaan setiap kategori pemirsa, langkah selanjutnya adalah menyesuaikan waktu penayangan dengan minat kebiasaan pemirsa. Faktor waktu menjadi bahan pertimbangan, agar setiap acara ditayangkan secara proporsional dan dapat diterima oleh khalayak sasaran atau khalayak yang dituju.

3. Durasi

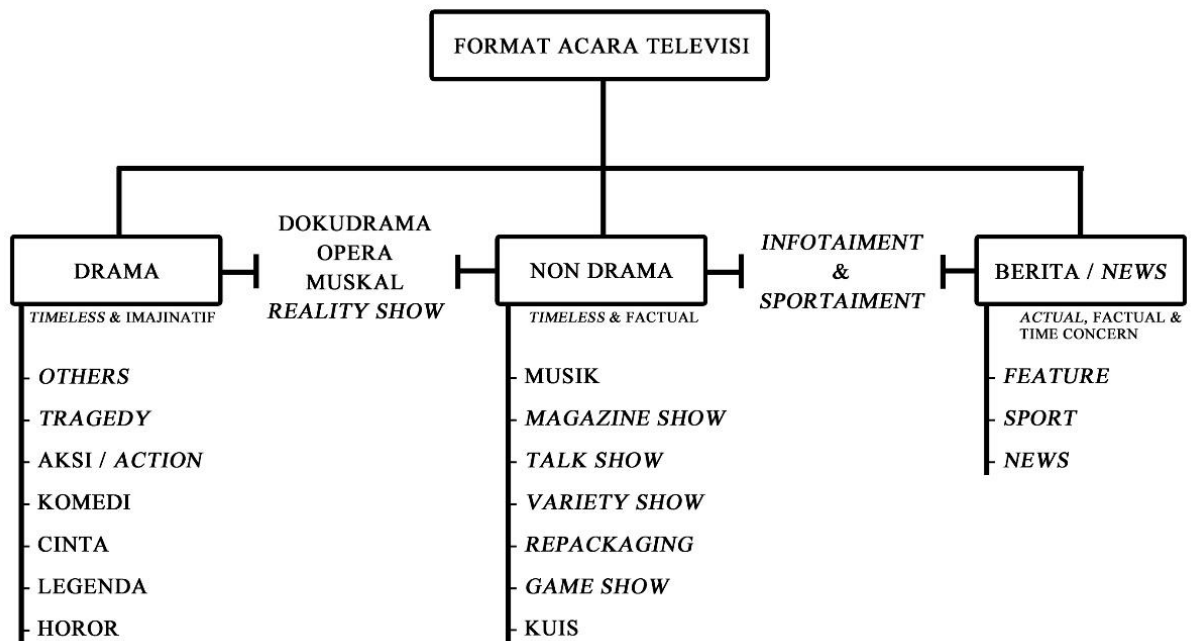
Durasi berkaitan dengan waktu, yaitu jumlah menit dalam setiap penayangan acara. Setiap durasi masing-masing program acara, haruslah

disesuaikan dengan jenis acara dan tuntunan sikap atau naskah, yang paling penting adalah dengan durasi tertentu, tujuan acara dapat tercapai.

4. Metode Penyajian

Pada suatu program acara di televisi perlu diperhatikan bagaimana penyajiannya. Suatu program acara akan berlangsung sukses dan dapat menarik perhatian serta minat para pemirsanya bila dibuat dengan suatu metode penyajian yang menarik, sehingga tidak menjenuhkan untuk disaksikan oleh para pemirsa dirumah melalui layar televisi. Faktor-faktor yang ada dalam menyiarkan program acara di televisi memang harus diperhatikan. Mulai dari tema yang memiliki program siaran yang bermutu, waktu siaran yang tidak lebih maupun tidak kurang (waktu yang cukup) agar tidak bosan, khalayak sasaran, serta kemasan acara yang digarap dengan kreatif. Sehingga peranan pada masing-masing komponen tersebut sangatlah penting agar tujuan daripada tayangan televisi dapat tercapai. (Vivian, 2008:224 – 226).

2.2.5 Format Acara Televisi



Bagan : Format acara televisi
Sumber : Anton Mabururi

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 kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa di acara tersebut (Anton Mabururi : 2013, hal 29-30)

1. Program Acara Televisi Drama

Drama (fiksi) adalah sebuah format acara televisi yang di produksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang di rekayasa dan di kreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan (*scene*). Adegan adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi, imajinasi atau khayalan para kreatornya.

Sinetron (Sinema Elektronik) yang tayang hampir di seluruh stasiun televisi adalah kategori program drama dengan berbagai genre drama , misalnya;

drama legenda, percintaan, misteri, komedi, legenda, aksi (*action*) dan sebagainya (Anton Mabruri : 2013, 34).

FTV (Film Televisi) juga termasuk kategori program televisi drama. Hanya saja sedikit berbeda dengan sinetron, karena dalam televisi tidak berepisode. Tayangannya lebih singkat, kira-kira hanya 60-90 menit langsung tamat, memiliki tema spesifik dengan gaya penuturan cerita yang mirip dengan film (Anton Mabruri : 2013, 35).

2. Program Acara Televisi Non Drama

Nondrama (Nonfiksi) adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Contoh program acara nondrama di antaranya; *talk show*, konser musik, dan *variety show*. Dalam bidang nondrama ada tujuh subkategori yang bisa dijadikan rumus baku yang berlaku di dunia broadcast, yaitu; *Talk show*, *magazine show*, *game show*, *quiz*, konser musik, *repackaging video*, dan *variety show* (Anton Mabruri : 2013, 35).

Bagi para broadcaster pemula, program acara televisi format nondrama adalah program yang paling mudah untuk diproduksi, karena eksplorasi dan eksploitasi tak terbatas, semua bisa saling bersinergi hingga mampu dikemas menjadi program acara televisi yang baru dan segar menjadi paket acara tersendiri (*repackaging*) (Anton Mabruri : 2013, 36).

Karena fleksibelnya program nondrama ini, sering dilakukan eksperimen suatu program dengan memasukkan unsur nilai jurnalistik dan drama sebagai pendukungnya. Hal ini diperlukan kemampuan kreativitas untuk memasukkan unsur itu. Meskipun unsur jurnalistik dan drama hanya sebagai pendukung, namun kadang unsur tersebut menjadi daya tarik tersendiri pada suatu program nondrama.

3. Program Acara Televisi Berita / News dan Olahraga

Berita dan olahraga adalah sebuah format acara televisi yang di produksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari baik yang bersifat *time less* atau *time concern* format ini memerlukan nilai-nilai faktual dan aktual yang disajikan dengan ketepatan dan kecepatan waktu dimana dibutuhkan sifat liputan yang independen. Contoh: Berita Ekonomi, Liputan Siang, dan Laporan Olahraga (Anton Maburi : 2013, 32).

Program Acara Televisi News inilah yang di era sekarang menarik perhatian khalayak, para pemilik stasiun tv bertarung memperebutkan jam tayang. Semuanya dalam rangka merebut merebut perhatian penonton, dan mendapatkan *rating* tinggi. Akhirnya muncul jargon baru bahwa selain acara musik dan lain-lain ternyata acara berita pun sekarang telah menjadi komoditas baru bagi industri televisi, yang hingga kini belum mampu ada yang mengontrol (Anton Maburi : 2013, 33).

2.2.6 Strategi Program Televisi

Program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Program atau acara yang disajikan adalah faktor yang membuat audiens tertarik untuk mengikuti siaran yang dipancarkan stasiun penyiaran (Morissan, M.A. 2008 : 200).

Program siaran televisi yang sukses tidak lepas dari dasar acuan perencanaan produksinya, yaitu ide, pengisi acara, peralatan produksi, satuan kerja, penonton, dana dan evaluasi yang sudah diperhitungkan dan berhubungan satu sama lainnya dari awal hingga program itu disiarkan. Kesuksesan sebuah program diukur dengan nilai rating (Rusman Latief, Yusieatie Utud, 2015 : 189).

Untuk menarik perhatian penonton, meningkatkan atau mempertahankan rating program, suatu program tidak cukup menyodorkan cerita menarik, tetapi

diperlukan metode lain untuk memelihara, menjaga, membujuk, melayani, memperhatikan penonton bukan hanya sekedar menyukai melainkan juga tidak pindah channel ke program lain (Rusman Latief, Yusieatie Utud, 2015 : 190)

Setiap program acara televisi memiliki strategi untuk menarik perhatian para pemirsa yang menonton. Produk program yaitu program itu sendiri, yang dipilih haruslah yang bagus dan diharapkan akan disukai *audien*. Media penyiaran ada karena menayangkan program untuk ditawarkan kepada *audien* yang akan dipertukarkan dengan waktu yang dimiliki *audien*. Ditinjau dari jenisnya, program yang ditawarkan terdiri atas dua bagian besar yaitu program informasi dan program hiburan (Morissan, 2008 : 239).

Program tidak melulu merupakan tayangan yang dapat dilihat dan didengar, namun merupakan suatu gabungan dari berbagai manfaat yang dapat memuaskan kebutuhan *audien* yang tidak saja bersifat fungsional namun juga menjadi kebutuhan sosial dan psikologis. Dengan demikian, suatu program bagi *audien* menjadi simbol yaitu arti atau makna dari suatu program bagi *audien* dan apa yang mereka alami ketika menikmati program bersangkutan (Morissan, 2008 : 240).

Memilih satu nama bagi suatu program merupakan kegiatan penting ditinjau dari *perspektif* promosi karena nama program berfungsi menyamakan atribut dan makna. Dalam memilih nama suatu program, pengelola program harus memilih nama yang dapat menginformasikan konsep program dan dapat membantu menempatkan atau memosisikan program di memori otak *audien*. Suatu nama program harus dapat menyampaikan manfaat yang diperoleh *audien* jika mereka menonton atau mendengar program bersangkutan dan pada saat yang sama juga menciptakan *image* bagi program itu (Morissan, 2008 : 241).

Kemasan (*packaging*) program adalah aspek lain dari strategi pemasaran yang perannya dirasa semakin penting. Secara tradisional, kemasan memiliki fungsi sebagai tempat perlindungan atau penyimpanan suatu produk. Bagi pengelola program penyiaran, kemasan dapat diartikan

segala sesuatu yang perlu dilakukan untuk menarik perhatian audien melalui penampilan suatu program yang mencakup antara lain : pembawa acara (*presenter*), busana yang dikenakan, penampilan latar belakang (*background*), *bumper* program yang menarik. Kemasan program menjadi penarik bagi audien untuk memberikan perhatian pada suatu program sehingga mampu memberikan kesan pertama yang baik (Morissan, 2008 : 241).

Kemasan program dipandang sebagai cara penting untuk berkomunikasi dengan audien dengan cara untuk menciptakan kesan terhadap terhadap program di memori audien. Kemasan dapat digunakan sebagai cara untuk menunjukkan citra dan identitas program. Aspek teknis suatu kemasan program, misalnya warna yang digunakan atau gaya penyajian memberikan kontribusi terhadap gaya tarik yang mempengaruhi *audien* yang mengonsumsi suatu program selain aspek fungsional (Morissan, 2008 : 242).

Pemilihan waktu siaran yang tepat berperan cukup penting dalam membantu keberhasilan program bersangkutan. Program siaran harus ditangkap dengan baik oleh *audien*, artinya tidak ada gangguan yang dapat merusak kenyamanan audien saat mengonsumsi suatu program. Upaya media penyiaran untuk menghasilkan program berkualitas dengan keuntungan yang menjanjikan akan menjadi sia sia saja jika *audien* tidak dapat menerima sinyal dengan jelas (Morissan, 2008 : 244).

Promosi program juga merupakan upaya bagaimana memperkenalkan dan kemudian menjual program sehingga dapat mendatangkan iklan. Stasiun penyiaran menggunakan berbagai instrumen promosi untuk menciptakan kesadaran dan ketertarikan *audien* dan pemasang iklan secara implisit berlangsung pada setiap unsur atau bagian dari bauran program, namun sebagian besar, promosi berlangsung sebagai bagian dari suatu program promosi yang diawasi dan direncanakan dengan hati hati (Morissan, 2008 : 244).

Kegiatan promosi diarahkan pada dua pihak, yaitu *audien* dan pemasang iklan. Dua pihak ini memiliki kontribusi yang sangat penting untuk menjamin

kelanjutan operasi media penyiaran. Tanpa adanya *audien* program yang sangat bagus sekalipun tidak akan mampu menarik pemasang iklan dalam jumlah yang berarti. Melalui promosi media penyiaran mencoba untuk membujuk khalayak untuk tetap mengikuti program-program yang disiarkan dan sekaligus membujuk pemasang iklan untuk membeli waktu waktu siaran yang tersedia. Promosi menjadi kegiatan yang sangat penting sehingga banyak media penyiaran yang membentuk bagian yang khusus menangani tugas ini, yaitu bagian promosi yang dipimpin oleh seorang manajer promosi (Morissan, 2008 : 419).

Tim PR (*Public Relation*) melakukan promosi dengan cara melalui kegiatan kuis di media sendiri maupun media lainnya. Di media sendiri, kuis dapat dibuat secara *live* dengan durasi terbatas. Setiap penonton menyebutkan *password* atau *tagline* dari program itu sendiri. Tujuannya untuk memudahkan untuk program tersebut diingat oleh penonton dan menjadi bagian dari penonton. Selain sebagai promo program, kuis juga sebagai ucapan terimakasih stasiun televisi kepada penonton yang sudah menyaksikan program tersebut. Karena program tidak ada artinya tanpa ada penonton (Rusman Latief, Yusieatie Utud, 2015 : 202).

Bagian program suatu media penyiaran harus menyadari suatu prinsip dasar dalam mengelola program siarannya bahwa setiap menit dalam setiap hari waktu siaran memiliki perhitungan sendiri. Ada audien untuk setiap waktu siaran selama 24 jam dalam sehari dan persaingan untuk merebut audien itu dalam setiap menitnya. Program siaran tidak hanya bersain dengan program siaran sejenis tetapi juga dengan media lain (Morissan, M.A. 2008 : 305).

Salah satu strategi agar audien tidak pindah saluran adalah dengan cara menampilkan cuplikan atau bagian dari suatu acara yang bersifat paling dramatis, mengandung ketegangan, menggoda dan memancing rasa penasaran yang hanya bisa terjawab atau terpecahkan jika tetap mengikuti saluran itu. Dengan strategi ini, audien diharapkan tidak akan pindah saluran jika ia tidak

ingin beresiko kehilangan moment atau gambar yang menimbulkan rasa penasarannya itu (Morissan, M.A. 2008 : 306).

Suatu program yang menarik audien yang sama sebagaimana audien yang dimiliki satu atau beberapa stasiun televisi saingan. Dalam hal ini, stasiun televisi mencoba menarik audien yang tengah menonton program televisi saingan untuk pindah ke stasiun sendiri dengan menyajikan program yang sama dengan televisi saingan itu. Jika terdapat program sejenis yang disiarkan secara bersamaan, maka pengelola program harus mempertimbangkan apakah program baru itu cukup kuat menarik audien dari stasiun saingan untuk pindah ke stasiun sendiri (Morissan, M.A. 2008 : 307).

Strategi *bloking* program adalah sama dengan konsep *flow through* Nielsen, di mana audien dipertahankan untuk tidak pindah saluran dengan menyajikan acara yang sejenis selama waktu siaran tertentu. Misalnya menyajikan program acara sinetron atau drama komedi sepanjang malam. Bagi penggemar pertandingan sepak bola disusun program diskusi atau analisis pertandingan yang akan dimainkan sebelum pertandingan dimulai. Setelah pertandingan selesai dilanjutkan dengan kuis interaktif mengenai bola (Morissan, M.A. 2008 : 307).

Adapun strategi pendahuluan kuat. Strategi penayangan yang dinamakan dengan “pendahuluan kuat” adalah strategi untuk mendapatkan sebanyak mungkin audien dengan menyajikan program yang kuat pada permulaan segmen waktu siaran, misalnya menyajikan program berita lokal atau kriminalitas yang kuat pada awal waktu siaran *day time* (sekitar pukul 10.00 atau 11.00) sebagai pengantar menuju program berita nasional (Morissan, M.A. 2008 : 308).

2.2.7 Tim Produksi Televisi

Untuk proses produksi program acara televisi memiliki satuan kerja yang dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu staf produksi (*staff production*), kru produksi (*production crew*), dan kru pascaproduksi (*post production crew*).

A. Staf Produksi (*Staff Production*)

Staf Produksi adalah personal yang terlibat sejak awal hingga akhir program. Bekerja mulai dari pra produksi, produksi, dan pascaproduksi diantaranya yaitu, Eksekutif Produser, Produser, Asisten Produksi, kreatif dan, Asisten Administrasi (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 123).

– Eksekutif Produser

Eksekutif produser adalah jabatan tertinggi dalam memproduksi siaran televisi. Bertanggung jawab segala sesuatu yang berhubungan dengan kreatifitas dan dana program. Tugas utama eksekutif produser adalah bertanggung jawab pada stasiun televisi adalah atas ketersediaan program.

Bertanggung jawab pada beberapa program siaran, serta menjelaskan dan mencari pola kerja, memikirkan *setting* atau dekor untuk menjadi ciri keunikan agar berbeda pada program lain, berusaha mencari atau mendapatkan iklan. Eksekutif produser juga mengepalasi seluruh produser yang ada dalam satu bagian, misalnya program games, reality show, atau talk show, maka eksekutif produser yang bertanggung jawab seluruh kegiatan program tersebut (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 123-124).

– Produser

Produser adalah pimpinan produksi yang mengoordinasikan kepada seluruh kegiatan pelaksanaan sejak praproduksi, produksi, pascaproduksi, dan bertanggung jawab kepada eksekutif produser. Seorang produser harus memiliki kemampuan dan selera yang baik, karena ditangan produser suatu program bisa baik atau tidak.

Kinerja seorang produser adalah kunci keberhasilan program. Meskipun sistem kerja stasiun televisi adalah kerja kolektif, namun disinilah dibutuhkan kemampuan seorang produser dalam seni memimpin, menorganisasi tim kerja yang mempunyai keahlian, karakter, latar belakang, yang berbeda. Menyatukan dalam satu visi dan tujuan program yang menjadi tanggung jawabnya.

Dengan tanggung jawab yang besar maka seorang produser harus mengerti banyak hal, mulai dari masalah kamera, tata cahaya, tata suara, teknik editing, blocking, serta harus memiliki kemampuan inisiatif, kreativitas yang tinggi dan selera yang baik. Selera yang baik secara tidak langsung akan menyajikan hal-hal yang terbaik kepada penonton. Untuk menjaga dan menumbuhkan selera yang baik bagi seorang produser harus memiliki wawasan yang luas, banyak menonton program televisi, menonton film, membaca buku, mengikuti perkembangan teknologi produksi siaran televisi, mengikuti hasil riset, penelitian oleh bagian R&D (*Research and Development*) (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 124-125).

– Program Director

Program *director* (PD) diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pengarah acara. Banyak istilah yang melekat pada profesi ini, ada yang menyebut *director* atau *producer direktor*. Perbedaan ini terjadi karena, pada stasiun televisi memberikan porsi kerja yang luas, dapat menjadi *creator*, produser sekaligus direktor, sehingga istilah yang melekat padanya tergantung dari *job description* dan sudut pandang yang mengistilalkannya.

Program direktor adalah orang yang bertanggung jawab mengenai seluruh persiapan dan pelaksanaan produksi siaran televisi hingga disiarkan. Terlibat dalam proses kreatif, meskipun tidak intensif dibanding produser. Tujuannya, untuk mengetahui dan memahami tujuan dari program, sehingga pada saat eksekusi dapat memberikan panduan gambar mewakili konsep yang diinginkan. Seorang PD harus memiliki pengetahuan tentang kamera,

lighting, audio, performance, dan acting. Seperti juga produser, program *director* harus memiliki *sense of art* yang baik dan standar kerja yang tinggi, karena seorang program *director* dalam jenjang karier dapat menjadi seorang produser dan eksekutif produser.

Dalam eksekusi program seorang program *director* harus mengambil keputusan yang tepat. Jika program siaran langsung (*live*) program *director* dituntut bekerja 0 salah, tidak melakukan kesalahan sama sekali. Setiap keputusan dan perintah yang disampaikan harus jelas dan tepat kepada seluruh kerabat kerja (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 125-127).

– Asisten Produksi

Asisten produksi (*production assistant*) biasa disebut PA. Diistilahkan juga sebagai asisten produser (*producer asisstant*) adalah petugas membantu PD dalam pelaksanaan produksi. Berfungsi sebagai sekretaris dan juru bicara PD. Apa yang diperintahkan PD, hal itu yang disampaikan kepada seluruh tim kerja.

PA adalah seorang yang paling sibuk karena banyak tugas yang dilakukan, dari mulai pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pekerjaannya mulai dari mempersiapkan, mencari, mencatat, mengumpulkan, mengoordinasikan seluruh fasilitas produksi, studio, desain grafis, *backdrop, stage, warbdrobe, make up, camera, audio, lighting*, memperbanyak *rundown*, dan *script*, dan juga kadang terlibat dalam proses kreatif (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 127).

– Kreatif

Kreatif adalah istilah yang digunakan pada produksi siaran televisi hiburan nondrama, yaitu orang yang bertugas mencari ide mengumpulkan fakta dan menuangkannya dalam bentuk konsep, naskah, *rundown*, dan

mendampingi pengisi acara dalam pelaksanaan produksi. Kreatif sebenarnya adalah penulis naskah (*script writer*) pada program drama maupun nondrama yang bertugas menuangkan pikiran dan perasaannya dalam bentuk tulisan. Istilah penulis naskah masih digunakan stasiun televisi khususnya program drama, tetapi pada program nondrama beberapa stasiun televisi menggunakan istilah kreatif.

Saat *shooting* di lapangan kreatif menjadi *interviewer*, mendampingi *performer* atau pengisi acara, mengawasi materi yang disampaikan *host* atau *master of ceremony* (MC). Jika sistem produksi televisi *adlib* (*adlibitum*) pada naskah tidak ditulis secara lengkap, kreatif yang membuat *pointer*. Pada sistem produksi *blocking*, kreatif menulis naskah, meskipun tidak sedetail produksi drama (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 128-129).

– Asisten Administrasi

Asisten administrasi biasa disingkat AA, petugas yang mempersiapkan seluruh administrasi keuangan produksi. Pengertiannya sama dengan bendahara. Dialah yang mengatur penggunaan dan mencatat pengeluaran keuangan produksi, namun penggunaan dana bukan atas inisiatifnya, semua atas perintah dan persetujuan eksekutif produser/produser. Asisten administrasi hanya melaksanakan penggunaan dana sesuai perintah eksekutif produser/produser.

Saat pelaksanaan produksi asisten administrasi dibantu oleh bagian unit atau disebut juga *unit officer*, tugasnya mempersiapkan kebutuhan kru dan pengisi acara diantaranya transportasi, akomodasi, dan konsumsi. Jika *outdoor shooting* asisten administrasi mempersiapkan tenda, *sarnavile*, barikade, dan lain-lainnya (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 130).

B. Tim Produksi

Kru produksi adalah sekelompok orang yang bertugas membantu staf produksi mengubah konsep menjadi *audio visual* (AV) program siaran televisi sesuai yang direncanakan. Kru produksi terdiri dari (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 131) :

– Kameramen

Kameramen atau penata gambar adalah orang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi. Ada beberapa istilah yang melekat pada kameramen ini, diantaranya; (1) *operator camera* ; orang yang bertugas menangani kamera saat dilakukan produksi dengan multikamera. (2) *Campers (camera person)* ; adalah orang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan objek gambar yang direkamnya (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 131).

– Audioman

Audioman atau penata suara adalah petugas yang mengoperasikan peralatan audio di studio maupun di luar studio. Bertanggung jawab atas pelaksanaan seluruh pengoperasian peralatan audio, baik sifat analog maupun digital yang di gunakan di lokasi *shooting*.

Seorang penata suara harus mempunyai pengetahuan tentang beberapa karakteristik jenis-jenis fasilitas *audio* khususnya penggunaannya, misalnya berbagai jenis *microphone*. Seorang penata suara biasanya orang yang sudah mengikuti pendidikan atau pelatihan, namun banyak yang mahir karena pengalaman menekuni bidang audio tersebut (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 132).

– *Lightingman*

Lightingman atau penata cahaya adalah orang yang mendesain dan menentukan pencahayaan produksi program di studio maupun di luar studio. Tugas seorang *lightingman* tidak hanya menata cahaya agar lokasi

pengambilan gambar menjadi terang agar kamera dapat merekam gambar, tapi harus pandai merencanakan media televisi datar atau *flat* menjadi suasana pencahayaan yang bermakna, misalnya suasana sedih, marah, sakral, gembira, dan pesta.

Seorang penata cahaya adalah orang berselera baik dan memiliki tingkat kreativitas yang berbobot, Mampu merencanakan suatu keadaan lokasi atau panggung dari yang biasa saja menjadi luar biasa (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 133).

– *Technical Director*

Technical Director (PD) atau pengarah teknik adalah petugas yang mempersiapkan, mengawasi, dan mengatur seluruh fasilitas teknis yang diperlukan dalam produksi siaran televisi. Terutama menginstalasi penggunaan *switcher* (*vision mixer*) yang merupakan *unit control* dari seluruh kegiatan produksi. *Technical Director* membawahi satu tim kerja yang terdiri dari *cameramen*, *audiomen*, dan *lightingmen*.

Jika produksi di luar studio produksi PD bertanggung jawab atas penggunaan fasilitas OBVan (*out side broadcasting van*) kendaraan khusus yang memuat alat-alat produksi untuk siaran peliputan program televisi baik yang sifatnya langsung maupun tidak langsung (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 134).

– VTRman

VTRman atau juru rekam adalah petugas di studio yang merekam menggunakan VTR (*video tape recorder*) setiap adegan yang direkam menjadi satu program. VTRman ini adalah orang yang memberikan aba-aba kepada PD bahwa VTR *standby* untuk merekam, dengan demikian PD akan

memberikan aba-aba kepada seluruh kerabat kerja untuk memulai adegan untuk direkam (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 134).

Selain merekam seluruh adegan, VTRman harus mencatat setiap hal yang terjadi dalam gambar yang direkam, misalnya beberapa kali adegan yang sama direkam. Hasil rekaman baik dan buruk dicatat, pada *timecode* berapa, pada segmen berapa adegan tersebut direkam (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 135)

– Penata rias

Penata rias (*make up*) adalah orang yang selalu dicari oleh pengisi acara khususnya para artis. Karena dengan sentuhannya tampilan wajah akan berubah sesuai dengan konsep dari program yang akan diproduksi. Jika konsep program membutuhkan rias karakter, penata rias akan meng-*makeover*-nya. Jika harus tampil anggun akan dibuatnya anggun. Penata rias tugasnya bukan hanya mempercantik atau memperindah penampilan pengisi acara, melainkan *make up* diperlukan untuk meng-*make over* pengisi acara mendukung *performance* atau peran yang dimainkan. Oleh karena itu, suatu program televisi kurang lengkap jika tidak didukung oleh penata rias (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 135).

– Penata busana

Penata busana (*wardrop*) adalah petugas yang menyediakan busana atau kostum untuk pengisi acara. Kadang penata busana ini juga merangkap *costume designer* yang mendesain berbagai kostum karakter sesuai dengan tuntutan cerita. Pentingnya penata busana dalam program televisi, karena dengan busana dapat memberikan pesan kepada penonton tentang latar belakang budaya, pengalaman, profesi, pesan emosi, tingkah laku serta diferensiasi pengisi acara televisi (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 137).

– Unit officer

Unit officer adalah perpanjangan tangan dari asisten administrasi (AA) di lokasi *shooting*. *Unit officer* disebut juga dengan *unit manager*. Tugasnya menyediakan dan melayani kebutuhan fasilitas pengisi acara, kerabat kerja, dan mengoordinasikan unit-unit kerja produksi. Utamanya urusan logistik dan mengontrol penyediaan dana di lapangan (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 138)

– Penata artistik

Penata artistik atau pengarah artistik, disebut juga dengan *art desaigner* atau *art director* adalah seseorang yang bertugas menata, mendesain lokasi pengambilan gambar baik di studio maupun di luar studio sesuai dengan karakteristik program yang akan diproduksi.

Seorang penata artistik adalah orang yang memiliki *sense of artistic*, kreatif, inovatif, dan cerdas. Untuk menjadi penata artistik dibutuhkan seseorang yang berpendidikan di bidang seni artistik, rekayasa seni, *commercial art*, atau berpengalaman yang cukup pada bagian penataan artistik sebelum bertanggung jawab penuh sebagai penata artistik program televisi (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 138).

– *Floor Director*

Floor Director (FD) yaitu seseorang yang bertanggung jawab membantu mengomunikasikan keinginan PD atau / pengarah acara /sutradara dari *master control room* (MCR). Pada pelaksanaan produksi FD berperan aktif mengatur seluruh pengisi acara, mengomunikasikan kesiapan fasilitas produksi dari audio, kamera, *lighting*, kostum, dan naskah. Jika terjadi perubahan naskah, *blocking*, atau urutan pengurutan gambar, FD segera menyampaikan kepada seluruh pengisi acara dan kru agar tujuan program televisi dapat berjalan lancar dan terwujud sesuai rencana (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 139)

C. Tim Pasca Produksi

Kru pelayanan pascaproduksi adalah orang yang bertugas menghimpun dan mengatur ulang rencana dan hasil kerja agar menjadi program siaran televisi yang siap tayang atau ditonton. Kru pascaproduksi terdiri dari (Rusman Latief, Yusiati Utud, 2015 : 140) :

– Editor

Editor atau penyunting gambar adalah sebutan bagi orang yang bertanggung jawab memotong gambar dan suara yang dihasilkan dari *tape*. Editor bisa disebut juga *picture editor* atau *video tape editor*. Pada sistem *editing linier* ada yang disebut *editor offline* dan *editor online*, namun setelah perkembangan teknologi *editin linier*, seorang editor tugasnya menjadi sebagai *editor offline* dan *editor online* sekaligus melakukan *mixing* program.

Seorang editor juga harus paham dengan *angel* kamera dan konsep program, sehingga dapat membedakan program musik dengan *reality show*. Karena dalam pemilihan gambar dan sentuhan artistiknya ada perbedaan. Kalau program musik akan sangat memerlukan gambar-gambar yang ringan, sedangkan program *reality show* lebih pada gambar yang natural. Editor bertanggung jawab dengan gambar yang ditentukannya. Editor harus tau makna, tujuan, dan informasi gambar, agar orang yang menonton dapat mengerti gambar yang ditampilkan (Rusman Latief, Yusiati Utud, 2015 : 140-141).

– Narator

Narator adalah orang yang bertugas mengisi suara atau membaca VO (*Voice Offer*). Umumnya untuk program berita tetapi beberapa program nondrama juga membutuhkan narasi. Syarat yang harus dimiliki oleh seorang narator diantaranya vokal yang baik, power, intonasi, artikulasi, dan penghayatan materi program yang dibawakan (Rusman Latief, Yusiati Utud, 2015 : 141-142).

– Desainer Grafis

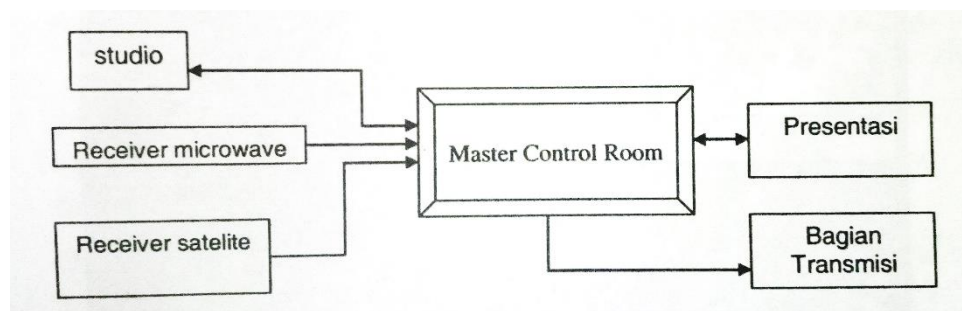
Desiner grafis adalah orang yang ahli di bidang pembuatan grafik, menciptakan dengan ilustrasi yang bermakna atau identitas suatu program siaran. Dari pembuatan *telop* nama, grafis *opening teaser*, *bumper*, *in/out* dan lain-lainnya, menjadi tanggung jawab dari desain grafis (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 142)

– *Music Director*

Di beberapa stasiun televisi *music director* adalah orang yang bertugas membuat *aransemen jingle* program atau musik ilustrasinya, *teme song* program, musik *opening teaser* program, musik *bumper in/out* dan lainnya. Keberadaan musik *director* di produksi siaran televisi sangat penting karena hampir seluruh program televisi memerlukan unsur musik dan bunyi (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015 : 142)

2.2.8 Program Siaran Langsung (*Live*)

Siaran langsung merupakan salah satu jenis program acara pada stasiun televisi broadcasting. Siaran langsung dapat dibedakan dalam dua kategori besar yaitu siaran langsung dari studio atau di area stasiun televisi itu sendiri dan siaran langsung yang berasal dari luar area stasiun televisi tersebut, baik di dalam maupun di luar kota (Ciptono Setyobudi, 2006:49).



Gambar 1 : Proses penyiaran program TV Langsung
Sumber : Ciptono Setyobudi, 2006:49

A. Siaran langsung dari studio

Siaran langsung dari studio lebih sedikit mempunyai resiko untuk gagal, karna sistem jaringan yang terhubung langsung dengan bagian penyiaran (*master control*) baik melalui kabel coaxial sebagai standar normal pengiriman sinyal video maupun melalui fiber optik (FO) untuk standar pengiriman sinyal video yang lebih bagus.

Antara studio dan *master control on air* terdapat hubungan jaringan pengiriman sinyal yang bolak balik. Sebab ada beberapa *event* siaran langsung dari luar yang harus dikirim dan diproses produksi di ruang studio terlebih dahulu sebelum ditayangkan.

Pada *sub control room* terdapat perangkat teknis siaran utama penyiaran dalam mengontrol segala proses siaran televisi baik langsung (Live) maupun Taping. Berikut beberapa alat pada *sub control* :

- Character Generator (CG)
- Camera Control Unit (CCU)
- Video Server
- Vision Mixer atau Switcher
- Digital Effect Video (DVE)
- *Video tape recorder* (VTR)
- Audio Mixer

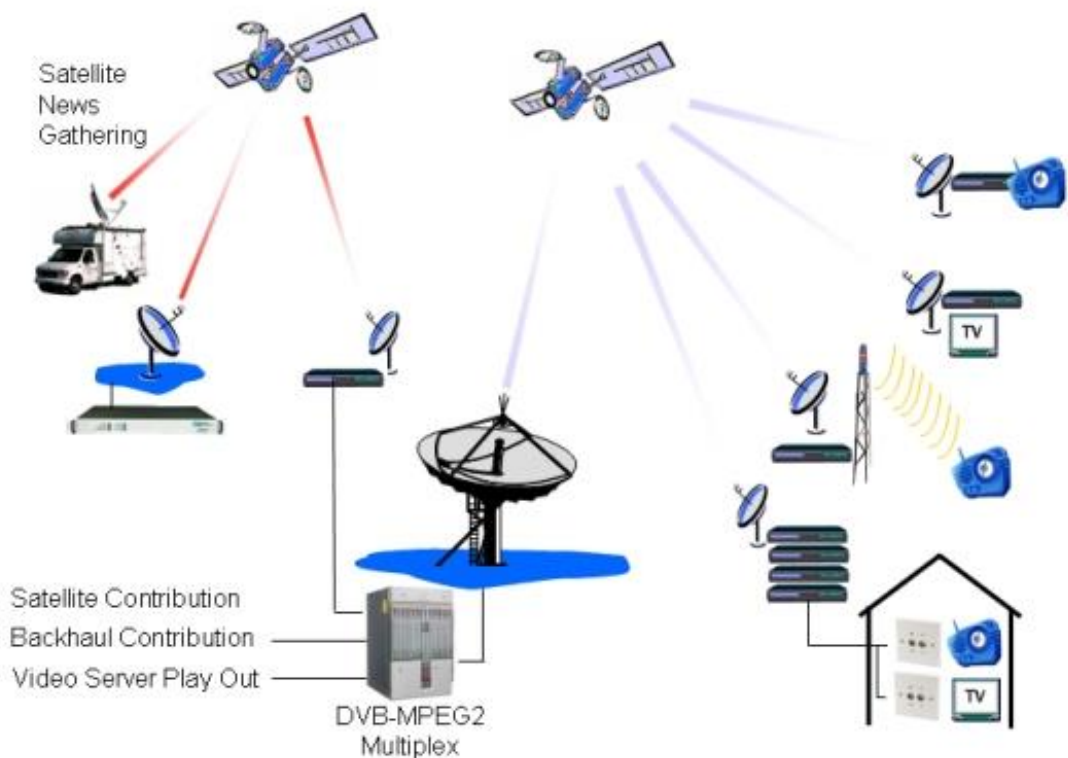
B. Siaran langsung dari satelit

Siaran langsung menggunakan jasa satelit sebenarnya tidak berbeda dengan sistem siaran menggunakan media gelombang pendek (*microwave*) untuk proses penyiarannya setelah masuk *master control room*. Perbedaan penggunaan perangkat tersebut akibat karakteristik sistem pengiriman

gambaranya yang berbeda, sehingga perlakuan pada sistemnya pun berbeda. Siaran langsung menggunakan satelit akan dipakai bila :

- Medan penyiaran yang digunakan sulit atau banyak penghalang seperti gedung bertingkat, gunung dan lain lain.
- Jauh dari pusat penyiaran televisi tersebut misalnya diluar kota.

Perangkat yang dipakai untuk siaran langsung menggunakan satelit banyak dijumpai adalah *Mobile SNG (Satellite News Gathering)*.



Gambar 4 : Proses siaran langsung dari satelit
Sumber : telkomtech.blogspot.com

C. Siaran langsung dari gelombang mikro

Untuk sistem gelombang pendek (*microwave*) dengan karakteristik “*point to point*”, akan digunakan bila alasannya cukup memungkinkan yaitu seperti :

- Medan penyiaran bebas pandang atau pada teknik telekomunikasi disebut "*Line Off Sight*" (LOS)
- Jangkauan antara tempat penyiaran tidak jauh dengan pusat penyiaran (MCR)
- Untuk tujuan penghematan biaya produksi sewa transponder satelit.

2.2.9 Rating

Pengelola stasiun penyiaran pada umumnya sangat peduli dengan peringkat atau *rating* dari suatu program yang ditayangkan di stasiun penyiarannya. *Rating* yang tinggi berarti penonton yang lebih banyak. *Rating* adalah suatu perkiraan karena perhitungannya didasarkan pada jumlah pesawat televisi yang digunakan oleh satu kelompok atau *audien* yang dijadikan sampel, dan sampel tidak akan pernah menghasilkan ukuran yang mutlak tetapi hanya perkiraan.

Menurut Head Sterling, bagaimanapun menariknya suatu program siaran, tidaklah mungkin mampu menarik seluruh rumah tangga untuk menyaksikan program itu. Ada rumah tangga yang tidak menghidupkan televisinya. Suatu rumah tangga tidak menghidupkan televisinya dengan berbagai alasan misalnya, orangnya ketiduran, ada anggota keluarga yang sakit, meninggalkan rumah untuk bepergian, pesawat televisi yang rusak, dan sebagainya (Morissan, 2008 : 347).

2.3 Kajian Mengenai Sepak Bola

2.3.1 Sejarah Sepak Bola Dunia

Olahraga sepak bola merupakan salah satu olahraga yang dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat. Cabang olahraga ini digemari oleh sebagian besar masyarakat dunia. Terlihat dari animo masyarakat yang menyaksikan setiap ada pertandingan sepak bola. Cabang olahraga ini dikenal sejak pertengahan abad 19, dimana Inggris merupakan tempat lahirnya olahraga rakyat tersebut. Namun demikian, sebenarnya manusia sudah mengenal aktifitas menendang bola ini sejak abad ke 3 sebelum masehi. Negara yang sudah mengenal aktifitas menendang bola ini adalah Tiongkok (Witono Hidayat, 2017 : hal 5).

Di masa Dinasti Han, masyarakat Tiongkok sudah mulai mengenal permainan menggiring bolag kulit untuk kemudian menendangnya ke jaring kecil. Permainan yang hampir mirip dengan tradisi Tiongkok ini juga dikenal oleh masyarakat Jepang dengan nama Kemari. Permainan yang menggunakan bola sebagai media permainan, juga dikenal oleh msyarakat Itali. Dimana pada abad ke-16, masyarakat mulai mengenal permainan menedang serta menggiring bola tersebut. Meski begitu, pada semua permainan tersebut belum terdapat aturan yang baku dan masih hanya sekedar sarana hiburan saja oleh masyarakat yang memainkannya (Witono Hidayat, 2017 : hal 5).

Namun demikian olahraga ini sempat mendapat hambatan pada masa Raja Edward III, yang disebabkan munculnya beberapa kekerasan dalam pertandingan sepak bola. Akhirnya secara resmi olahraga dilarang dimainkan pada tahun 1365. Pelarangan ini juga diikuti oleh raja James I dari Skotlandia. Namun pada tahun 1851, olahraga ini mulai dimainkan lagi di lingkungan universitas dan sekolah.

Dan pada tahun 1863, 11 sekolah serta klub sepak bolah berkumpul untuk membuat aturan baku mengenai sepak bola. Penyebaran olahraga sepak bola pun mulai terjadi. Dimana banyak pedagang, pelaut, serta tetara

Inggris dikirm ke penjuru dunia, mulai memainkan sepak bola di tempat mereka singgah. Masyarat dunia pun mulai mengenal sepak bola moderen.

2.3.2 Sepak Bola

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu atau tim yang berbeda dan masing-masing regunya beranggotakan dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannnya di daerah yang tertentu.

Adapun tujuan dari masing-masing regu atau kesebelasan adalah berusaha menguasai bola dan memasukkan bola ke dalam gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha untuk tidak kebobolan. Permainan dilakukan dalam dua babak, antara babak pertama dan babak kedua diberikan waktu untuk beristirahat, dan setelah beristirahat kemudian dilakukan pertukaran tempat, kemudian hasil kemenangan dapat diraih bagi kesebelasan yang mampu mencetak goal lebih banyak dari lawan (Aldio Rahardiyana Hawimbo Djati, 2017: hal 8).

Permainan sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang waktu pelaksanaanya memakan waktu satu setengah jam atau 2 x 45 menit. Dalam permainan sepakbola dikenal banyak teknik dsar yang biasa digunakan dan merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap pemain sepak bola. Teknik dasar yang dimaksud adalah teknik menendang bola, teknik menggiring bola, berlari kemudian berhenti dengan tiba-tiba, berlari sambil berbelok arah, melompat, meluncur (sledding), menahan bola, menyundul bola, merebut bola, beradu badan dan terkadang

bertabrakan dengan pemain lawan dalam kecepatan tinggi (Suranto, 2004: hal 16).

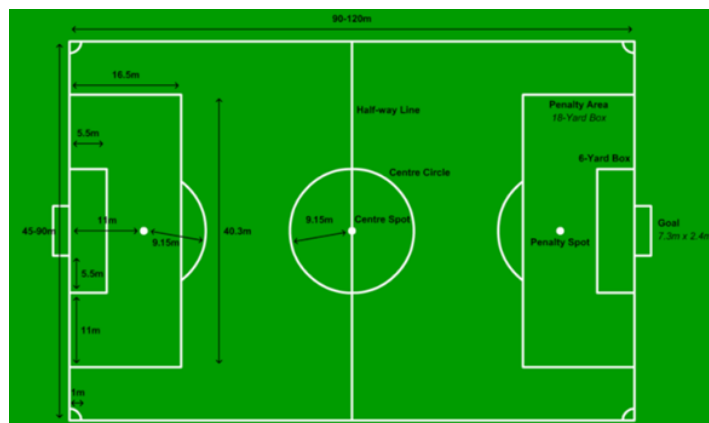
2.3.3 Peraturan Sepak Bola

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan diluar ruangan. Olahraga ini dimainkan diatas sebuah kawasan yang lapang oleh dua kelompok yang disebut tim. Setiap tim memiliki kotak yang dilengkapi dengan jaring sebagai gawang (Witono Hidayat 2017 : hal 6)

Adapun yang harus diperhatikan pada peraturan bermain sepak bola pada saat berlangsungnya bertanding baik aturan pada lapangan yang digunakan maupun aturan pada tim, diantaranya adalah ;

1. Lapangan

Untuk bermain sepak bola, dilakukan diatas lapangan yang memiliki ukuran panjang 100 – 120 meter. Sementara untuk lebar 65 – 75 meter (Witono Hidayat 2017 : hal 6).



Gambar 5 : Lapangan sepak bola
Sumber : <https://insanajisubekti.wordpress.com>

2. Gawang

Pada bagian tengah masing-masing ujung lapangan, terdapat area gawang. Bentuk area gawang ini berbentuk empat persegi panjang yang memiliki ukuran lebar 7,32 meter serta berketinggian 2,44 meter. Dilengkapi dengan dengan jaring untuk melihat apakah bola benar benar masuk ke dalam gawang (Witono Hidayat 2017 : hal 6-7).



Gambar 6 : Gawang sepak bola
Sumber : ukurandansatuan.com

3. Area penalti

Pada bagian depan gawang, diebut sebagai area penaltidengan jarak 16,5 meter dari gawang. Area ini merupakan wilayah dimana seorang penjaga gawang memiliki hak untuk menangkap bola menggunakan tangaannya.

Hukuman penalti adalah sebuah tendangan berjarak 11 meter dari depan gawang. Lokasi untuk menentukan tendagan penalti sudah ditentukan melalui titik putih yang berada lurus dari tengah gawang (Witono Hidayat 2017 : hal 7).

4. Durasi pertandingan sepak bola

Dalam sebuah pertandingan sepak bola, durasi waktu yang dimainkan adalah 2 x 45 menit.

5. Tendangan penalti

Dalam adu tendang penalti masing-masing tim akan melakukan tendangan sebanyak 5 kali secara bergantian. Bila terjadi selisih gol, maka tim yang berhasil mencetak gol lebih banyak menjadi pemenang (Witono Hidayat 2017 : hal 7).

6. Pelanggaran

Untuk melindungi keselamatan pemain dan menjaga pertandingan agar tetap dalam koridor sportivitas, maka ditetapkan aturan pemain. Apabila ada pemain yang melakukan pelanggaran maka wasit sebagai pengadil pertandingan akan melakukan tindakan menghentikan pertandingan melalui tiupan peluit (Witono Hidayat 2017 : hal 10).

Beberapa jenis pelanggaran yang layak mendapatkan kartu kuning :

- a. Melakukan sikap tidak sportif secara berulang
- b. Berselisih dengan pemain lain atau wasit
- c. Melakukan tindakan tidak terpuji seperti menjegal pemain lawan
- d. Menunda memulai kembali pertandingan
- e. Keluar masuk lapangan tanpa izin dari wasit
- f. Terlalu dekat dengan pemain yang hendak melakukan tendangan bebas atau melakukan lemparan kedalam.

Beberapa jenis pemain yang layak mendapat hukuman kartu merah (Witono Hidayat 2017 : hal 11):

- a. Melakukan pelanggaran berat yang membahayakan pemain, seperti sengaja memukul, atau menendang pemain lawan
- b. Meludah pada pemain lawan atau juga wasit
- c. Melanggar pemain lawan yang sudah memiliki kesempatan untuk mencetak gol
- d. Melakukan takling dari belakang tubuh lawan
- e. Menangkap bola diluar area kiper untuk penjaga gawang.

7. Wasit

Wasit memiliki wewenang penuh di lapangan dan bertugas memulai serta menghentikan pertandingan. wasit juga berhak menentukan hukuman atas pelanggaran yang dilakukan pemain (Witono Hidayat 2017 : hal 11)

8. Hakim garis

Hakim garis memiliki tugas untuk mengawasi setengah lapangan dari pinggir lapangan. Mereka membawa bendera yang terang sebagai pertanda terjadinya pelanggaran atau ada pemain yang *offside* atau berdiri di belakang pemain lawan (Witono Hidayat 2017 : hal 11).

9. Wasit cadangan

Wasit cadangan memiliki peran untuk mencatat waktu yang hilang pada saat pertandingan berhenti. Wasit cadangan juga bertugas untuk memeriksa pergantian pemain serta menjadi penghubung komunikasi antara manajer tim dengan wasit di tengah lapangan (Witono Hidayat 2017 : hal 12).

10. Penggunaan assesoris

Adapun peraturan assesoris untuk para pemain pada saat pertandingan sepak bola, diantaranya :

- a. Jersey, dalam satu pertandingan kedua tim tidak diperbolehkan memakai jersey satu warna. Setiap tim harus mempunyai identitas berbeda, setiap tim harus mempunyai 2 warna jersey. 1 untuk pertandingan rumah (Home) dan satu lagi untuk laga tandang (Away).
- b. Kaos kaki, dalam pertandingan resmi sepak bola warna kaos kaki harus sama. Kaos kaki juga bertujuan untuk melindungi tulang kering dan mencegah cedera.
- c. Sarung tangan, hanya boleh dipakai kiper (penjaga gawang) untuk mempermudah dalam menangkap bola dan melindungi tangan dari tendangan bola yang keras. Pemain lain juga diperbolehkan memakainya tetapi ketika berada di tempat dingin atau bersalju.
- d. Penutup kepala, hanya bisa digunakan pemain yang cedera.
- e. Aksesoris yang dilarang, meliputi anting, kalung, gelang, dan lainnya.

2.3.2 Penelitian Terdahulu

Untuk memudahkan penulis mengerjakan laporan ini, penulis menggunakan beberapa jurnal hasil penelitian dan laporan terdahulu sebagai referensi. Jurnal penelitian atau laporan yang di acui dalam pembuatan laporan ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh salah satu mahasiswi dari Universitas Sebelas Maret yaitu Shely Karnina Apriliant Santoso (2009) dengan judul “Peran *production assistant* pada program jejak petualang di Trans7”. Tujuan penelitian ini adalah mengaplikasikan teori dan materi yang didapatkan dari universitas pada dunia kerja sesungguhnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang semua datanya di peroleh secara langsung pada saat melakukan kegiatan praktek kerja lapangan. Persamaan pada penelitian ini terletak pada tipe *jobdesk* yang sama, yaitu *assistant production*.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh salah satu mahasiswa dari Universitas Sebelah Maret yaitu Virgo Manggala (2012) dengan judul “Peran *production assistant* pada program 100% ampuh Global TV”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana sistem kerja produksi televisi dan peran seorang PA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian yang selajutnya adalah salah satu skripsi yang dibuat oleh Aldio Rahardiyana Hawimbo Djati dari mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 dengan judul “Identifikasi Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola Anak Kelompok Umur 10-12 Tahun Di Sekolah Sepakbola (SSB) Kalasan”, dengan tujuan Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah untuk mengidentifikasi keterampilan dasar bermain sepakbola anak kelompok umur 10-12 tahun di SSB Kalasan. Tujuan penulis menggunakan referensi Skripsi ini untuk mengetahui tentang olahraga sepakbola seperti apa yang sudah di jelaskan secara rinci oleh peneliti.

Untuk mempermudah penulis dalam mempelajari komunikasi massa penulis juga menjadikan skripsi salah satu mahasiswi Universitas Esa Unggul

Jakarta yang bernama Risa Rachmatiah yang di buat pada tahun 2011 dengan judul “Strategi Kreatif Program Eight-Eleven Show Metro TV Dalam Meraih Target Penonton dan Rating” untuk referensi. Salah satu tujuan peniliti sesuai dengan judul yang dibuat yaitu Mengetahui format acara target penonton dan rating program Eight Eleven Show di Metro TV. Peneliti ini menggunakan metode penelitian kualitatif da kuantitatif, dimana peneliti mengamati dan mengumpulkan data berbentuk numerik atau angka.

Selain penulis menjadikan skripsi dan laporan tugas akhir sebagai referensi, penulis juga menggunakan referensi journal yang dibuat oleh Ricky Nikita R S, Adi Bayu Mahadian, dan Nur Atnan(2016, Vol 3) dengan judul “Pengaruh Program Siaran Liga Inggris Di TV Berbayar Terhadap Perilaku Nonton Bareng Pada Komunitas Suporter MU Indonesia Regional Bandng”. Adapun tujuan peneliti dengan di buatnya journal tersebut yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh program siaran liga inggris di TV berbayar terhadap perilaku nonton bareng bagi komunitas suporter MU Indonesia regional Bandung. Pendekatan dalam peneliti ini menggunakan metode kuantitatif yang dihimpun melalui penyebaran kuesioner yang telah di siapkan oleh peneliti.