

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Televisi saat ini merupakan salah satu media elektronik yang memiliki kekuatan besar dalam memengaruhi masyarakat. Televisi merupakan salah satu media untuk menyebarkan pesan kepada masyarakat luas. Pesan yang dikirim, diterima baik secara audio dan visual. Kekuatan yang dimiliki televisi menjadikannya sebagai alat komunikasi yang sempurna. Sehingga tayangan yang disiarkan pun mudah ditangkap pesannya oleh masyarakat. Secara harafiah, televisi kini merupakan alat elektronik yang dapat menyiarkan gambar berwarna, dan bergerak serta suara sama sesuai keadaan yang sebenarnya. Hingga saat ini, televisi masih dianggap sebagai pusat informasi bagi sebagian besar orang di dunia, termasuk di Indonesia.

Televisi merupakan gabungan dari media gambar yang bisa bersifat politis, informatif (*information*), hiburan (*entertainment*), dan pendidikan (*education*), atau bahkan gabungan dari keempat unsur tersebut. “Sesuai dengan fungsinya televisi dalam program pendidikan dapat dibedakan secara konseptual kedalam fungsi pengayaan, pengganti pengajaran langsung, dan penggerak (*motivator*)”. (Hadi Miarso, 2004:420)

Secara etimologis, “televisi” terdiri dari dua kata yaitu tele dan visi. Secara harfiah, kata televisi berasal dari penggabungan dua kata, yakni tele dari bahasa Yunani yang berarti jauh dan visio dari bahasa Latin yang memiliki arti penglihatan. Jadi, televisi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk melihat sesuatu dari jarak yang jauh.

Televisi menjadi pilihan masyarakat Indonesia untuk mendapatkan informasi. Menurut survey yang dilakukan pada tahun 2011 oleh Nielsen Indonesia (dilansir oleh beritasatu.com), sebanyak 95% masyarakat Indonesia senang menonton televisi dan menghabiskan setidaknya 4,5 jam. Tidak heran banyak perusahaan media yang berkembang di Indonesia. Saluran-saluran televisi lokal pun semakin banyak dan variatif.

Di awal kemunculannya, televisi digunakan untuk menyiarkan berbagai acara penting, seperti Asian Games, Upacara Kemerdekaan RI, memberikan program berita, dan sebagainya. Seiring dengan perubahan zaman, program televisi menjadi semakin bervariasi dengan adanya program televisi yang lebih bersifat menghibur ketimbang unsur pendidikan. Perkembangan program televisi Indonesia antara lain, program berita dan pendidikan, program hiburan berupa sinetron, acara musik, realiti hingga *variety show*.

Ditengah-tengah persaingan global yang sangat ketat dan berdaya saing tinggi menuntut manusia sebagai individu harus memiliki kualitas diri baik secara personal dan juga keahlian sehingga dapat diperhitungkan sebagian besar perusahaan. Tidak hanya itu, perusahaan juga dituntut memiliki perangkat teknologi yang canggih dan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat bersaing di era globalisasi ini. Untuk itu, perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan yang selalu melahirkan sumber tenaga manusia dituntut pula untuk dapat menyediakan tenaga lulusan yang berkualitas dan berkeahlian.

Berbekal pada bekal ilmu *broadcasting* pertelevisian, mahasiswa mempunyai dasar untuk dapat menciptakan karya-karya audio visual dengan menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Disamping itu melalui tahapan penciptaan kreativitas karya atau yang sering disebut dengan produksi, mahasiswa dapat menemukan titik berat ilmu sebagai keahlian yang dapat dikembangkan sehingga dapat mencapai standar profesionalitas yang dibutuhkan dalam persaingan kerja. Pengalaman mahasiswa dalam proses produksi bertujuan untuk kepentingan edukasi yang berpedoman dengan tuntunan tugas semata, namun melalui pelaksanaan belajar atau magang mahasiswa memperoleh kesempatan untuk berkarya dalam situasi yang sebenarnya, bukan dalam konteks pencapaian tahapan standar kompetensi belajar saja, melainkan juga pemenuhan standar implementasi karya sebagaimana dituntut di dunia kerja atau industry pertelevisian. Selain itu kegiatan magang ini juga bertujuan

mengasah *hardskill* dan *softskill* mahasiswa dan menjadi koreksi kurikulum bagi perguruan tinggi untuk tahun berikutnya.

Setiap program televisi harus tunduk dan patuh pada regulasi dan peraturan yang berlaku di negara atau wilayah stasiun mengudara. Di Indonesia ada Undang-undang Nomor 32 tahun 2003 tentang penyiaran. Dalam UU tersebut, sebuah lembaga yang disebut KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) dibentuk untuk mengawasi seluruh aktivitas lembaga penyiaran yang menyiarkan untuk program televisi dan program iklan, baik itu stasiun televisi publik, nasional, swasta, berlangganan, asing, maupun komunitas serta stasiun penyiaran radio.

ADiTV merupakan Stasiun Televisi Lokal yang berpusat di kota Yogyakarta. Format program ADiTV adalah informasi, edukasi dan budaya lokal yang disajikan dalam bentuk hiburan yang bermaksud untuk menjangkau pemirsa dari segala usia. Dalam setiap produksinya, ADiTV Jogja tentu membutuhkan Editor untuk melaksanakan tugas *Editing*, agar program yang disajikan menjadi menarik dan layak untuk ditonton oleh pemirsa. Tidak hanya itu, dengan adanya Editor, setiap program yang ada di ADiTV Jogja memiliki nilai estetika tanpa meninggalkan nilai edukasi dan budaya yang ada di dalamnya.

Program yang ada di ADiTV Yogyakarta sekarang semakin bervariasi, mulai dari program *news*, kuliner, traveling, pendidikan, religi dan hiburan. Salah satu program hiburan yang baru saja tayang perdana di ADiTV adalah Guyon Gayeng Campursari. Yaitu program hiburan terbaru dalam bentuk program *variety show* yang berisi tentang informasi, edukasi, musik campursari dan tentunya komedi. Program Guyon Gayeng tayang seminggu sekali setiap hari Selasa malam dengan durasi penayangan selama satu jam.

Program tersebut diproduksi secara *tapping*. Untuk mengiklankan acara tersebut akan tayang, diperlukan promo program acara. Maka dari itu peran editor dalam program tersebut sangat penting untuk membuat tayangan promo yang kreatif dan menarik penonton serta merapikan tayangan *tapping*.

Berdasarkan uraian diatas saya mahasiswa *Broadcasting* Televisi ingin meneliti dan memahami bagaimana peran Devisi Editor Program dan Desain Grafis yang ada di lembaga stasiun televisi dalam program Guyon Gayeng. Editor dan desain grafis merupakan peran utama dan terakhir dalam memproduksi suatu program acara. Dalam hal ini kerja sama antara anggota tim sangatlah dibutuhkan. Karena kerja sama dan komunikasi yang baik antara produser dan semua *crew* program acara agar dapat menghasilkan sebuah karya yang memuaskan. Tugas editor dari pra-produksi sampai pasca-produksi yaitu membuat bumper program acara, desain grafis dan kemudian membuat promo program acara serta poster promo konten instagram sesuai yang diinginkan produser. Kemudian editor juga akan mengedit ulang dan menyempurnakan tayangan hasil *tapping* dan penambahan *telop* pada tayangan program tersebut hingga menjadi suatu karya siap tayang sesuai ketentuan durasi program Guyon Gayeng.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

- Apa saja tahapan produksi promo program acara Guyon Gayeng
- Peran editor promo program Guyon Gayeng di ADiTV
- Proses *editing* Promo Program Guyon Gayeng
- Apa saja dan bagaimana mengatasi kendala seorang editor promo program Guyon Gayeng

## **1.3. Maksud dan Tujuan**

### **1.3.1. Maksud**

Sebagai syarat menyelesaikan studi di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta salah satunya menyusun laporan praktek kerja lapangan guna mencapai kelulusan serta menambah pengalaman di dunia kerja dan relasi dengan lembaga penyiaran televisi.

Setelah melakukan praktik kerja magang, penulis dapat lebih memahami teori-teori dalam perkuliahan. Selain mendapatkan pengalaman bekerja di bidang professional, penulis mampu mengaplikasikan kinerja di industri pertelevisian, memahami proses produksi program televisi.

Penulis ingin mengukur seberapa jauh memahami dan menguji teori-teori dan praktik dalam dunia pertelevisian yang sedang berkembang sekarang ini. Dalam memasuki industri kerja, diharapkan dapat menambah nilai dan bahan pembelajaran untuk mengawali jaringan komunikasi setelah lulus nanti.

### **1.3.2. Tujuan**

Tujuan penulis melaksanakan praktek kerja lapangan di ADiTV Yogyakarta adalah :

- a. Untuk mengetahui dan mendapatkan pengalaman kerja terutama devisi editor dalam suatu program secara langsung di stasiun televisi.

- b. Mempelajari dan memahami secara langsung tentang siapa saja yang terlibat serta peran apa saja yang harus dipahami seorang editor program.
- c. Mengetahui segala tantangan serta kemungkinan hambatan yang didapat selama praktek kerja lapangan kemudian menemukan solusi dari permasalahan tersebut.
- d. Mengaplikasikan ilmu komunikasi khususnya bidang *Broadcasting* yang telah dipelajari selama perkuliahan.
- e. Sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Program Diploma III di STIKOM Yogyakarta
- f. Mengembangkan potensi diri dan mengasah kreatifitas dalam dunia *Broadcasting* demi menciptakan sumber daya manusia yang mandiri dan bermanfaat kelak jika sudah terjun di dunia kerja.
- g. Menjalinkan kerjasama yang baik antara ADiTV Yogyakarta dengan STIKOM Yogyakarta.

#### **1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan**

Waktu Praktik Kerja Media : 1 Februari 2020 s/d 1 April 2020  
 Setiap pukul 10.00 – 17.00 WIB  
 Hari Senin - Sabtu

Departemen/Bagian : *Editor Program dan Desain Grafis*

Perusahaan : PT. ARAH DUNIA TELEVISI (ADiTV)

Alamat : Jl. Raya Tajem, Km 3, Panjen, Ngemplak,  
 Wedomartani, Sleman, D.I. Yogyakarta

#### **1.5. Teknik pengumpulan data**

Proses penulisan laporan Prantek Kerja Lapangan ini menggunakan metode kualitatif, metode riset yang sifatnya memberikan penjelasan dengan menggunakan analisis. karena penulis menggunakan riset dari

lapangan yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan 5 metode yaitu :

**1. Data primer**

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui hasil pengamatan terhadap obyek tertentu . Data yang diambil dari sebuah penelitian dengan menggunakan instrument yang dilakukan pada saat tertentu dan hasilnya pun tidak dapat di generalisasikan hanya dapat menggambarkan keadaan pada saat itu seperti kuesioner.

**2. Data Sekunder**

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Data yang sudah tercatat dalam buku atau pun suatu laporan namun dapat juga merupakan hasil dari laboratorium.

**3. Studi Dokumen**

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumen digunakan untuk memperkuat penelitian kualitatif agar dapat lebih dipercaya.

**4. Wawancara mendalam**

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang telah diteliti untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.