

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak memasuki era digital dan internet, Industri Penyiaran di Indonesia menunjukkan perkembangan yang sangat cepat. Peraturan di bidang penyiaran yang membawa berbagai perubahan memberikan tantangan baru bagi pelaku media penyiaran. Industri penyiaran saat ini telah mencapai tingkat persaingan yang tinggi dan ketat sehingga dibutuhkan strategi yang baik dan segar untuk memenangkan persaingan. Keberhasilan media penyiaran ditopang oleh tiga pilar utama yaitu program, pemasaran dan teknik. Strategi pengelolaan yang baik terhadap ketiga bidang tersebut akan membawa keberhasilan pada media penyiaran.

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 dengan komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang memiliki sirkulasi yang sangat luas, siaran radio dan televisi yang ditujukan secara umum, dan film yang dipertunjukkan gedung-gedung di bioskop (Effendy, 2000:79) dalam jurnal. (<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=8771>) diakses tanggal 10/01/2017

Komunikasi massa dengan media televisi merupakan proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan (massa) melalui sebuah sarana, yaitu televisi. Kelebihan media televisi terletak pada kekuatannya menguasai jarak dan ruang, sasaran yang dicapai untuk

mencapai massa cukup besar. Nilai aktualitas terhadap suatu liputan atau pemberitaan sangat cepat

Stasiun Televisi setiap harinya menyajikan berbagai macam jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan sebagai program untuk ditayangkan di televisi selama program tersebut menarik banyak penonton, memiliki *rating* yang baik dan tidak bertentangan dengan norma kesusilaan hukum serta peraturan yang berlaku. Media penyiaran dituntut untuk memiliki kreatifitas seluas mungkin untuk menghasilkan berbagai program yang menarik.

Program televisi sebagai faktor yang paling penting dalam mendukung finansial suatu penyiaran radio dan televisi adalah program yang membawa *audience* mengenal suatu penyiaran. Berbagai jenis program televisi tersebut dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu berita keras, berita lunak termasuk di dalamnya *current affair*, *magazine TV*, *dokumenter*, *talkshow*, musik dan drama. (Morrison, 2011:217)

Program *Magazine TV* adalah topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah. *Magazine* adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam, dengan kata lain *magazine* adalah *feature* dengan durasi lebih panjang, ditayangkan pada program tersendiri yang terpisah dari program berita. (Morrison, 2011:217)

Adapun jenis-jenis dari majalah udara menurut Riswandi (2009:40) yaitu :Majalah Berita (*News Magazine*), Majalah Masalah (*Subject Magazine*) berisi informasi tentang kesehatan, lingkungan, otomotif, kuliner dan *fashion*, Majalah Pendengar Khusus (*Special Audience Magazine*), dan Majalah Variasi (*Variety Magazine*)

Menurut pengertiannya kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan berupa lauk-pauk, panganan maupun minuman. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya

dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris yaitu *culinary* yang berarti berhubungan dengan memasak. Sedangkan orang yang bekerja di bidang kuliner disebut koki atau chef. Dalam perkembangannya, penggunaan istilah kuliner digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti Seni kuliner yaitu seni persiapan, memasak dan penyajian makanan, biasanya dalam bentuk makanan. Di masa modern ini kuliner sudah merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena makanan adalah sebuah kebutuhan sehari-hari.

Dewasa ini, makanan menjadi bagian dari pusat gaya hidup di kalangan masyarakat Indonesia. Semenjak maraknya acara - acara kuliner di hampir seluruh stasiun televisi di Indonesia, seluruh kalangan masyarakat Indonesia mengadopsi acara keliling mencari jenis - jenis makanan baru dan menentukan warung, restoran atau tempat makan favorit menjadi bagian dari keharusan gaya hidup.

Namun walaupun sudah menjadi sebuah gaya hidup, banyak dari masyarakat yang belum mengerti dengan kandungan dari apa yang mereka makan serta proses memasak makanan tersebut. Banyak dari masyarakat yang hanya berpikiran sebatas hanya agar perut mereka kenyang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mempunyai sebuah gagasan untuk membuat sebuah program *magazine* TV berkonsep kan kuliner dengan nama "DAILY CHEF" Dalam program tersebut disamping menghibur, merupakan sebuah tayangan yang akan memberikan informasi sekaligus mengedukasi penontonya terutama masyarakat modern dalam bidang kuliner atau makanan. Dimana dalam program ini selain menginformasi penontonya dengan konsep wisata kuliner, juga mengedukasi bahwa melalui sebuah segmen memasak dan juga menyisipkan informasi tentang makanan.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan menjelaskan dan menjabarkan tentang pemahaman materi kuliner “DAILY CHEF” dengan tema *junk and healthy food* mempunyai rumusan masalah yaitu, Bagaimana seorang pengarah acara merancang dan memproduksi program acara kuliner televisi “DAILY CHEF” yang informatif dan dapat mengedukasi penonton di bidang kuliner?

1.3 Tujuan

Untuk merancang dan memproduksi sebuah program kuliner televisi dengan tema “*junk and healthy food*” yang dikemas menghibur, informatif dan akan menjadi program yang menarik bagi masyarakat.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak meluas, penulis memberikan batasan untuk memfokuskan *job-description*, dalam sebuah karya produksi program televisi sebagai pengarah acara. Pengarah acara memiliki peranan masing masing, baik saat praproduksi, produksi, pascaproduksi. Suksesnya program acara televisi tentunya tidak terlepas dari peran Pengarah acara yang dapat merealisasikan sebuah ide dan konsep yang telah disusun sebelumnya kedalam sebuah pengambilan gambar yang baik. Dan dalam sudut pengambilan gambar tersebut, hasilnya penonton dapat menikmati sebuah tayangan yang menarik serta pesan informasi dan edukasi program dapat tersampaikan.

1.5 Manfaat Penciptaan

Dari sebuah karya program acara kuliner “DAILY CHEF” dapat ditarik beberapa manfaat yang dapat diambil diantaranya sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Akademis

1. Menambah referensi bagi masyarakat yang ingin mencari informasi tentang program acara kuliner

2. Menjadi referensi bagi masyarakat yang memiliki fokus di bidang kuliner
3. Menerapkan ilmu di bidang penyiaran atau *broadcasting* dalam sebuah program acara kuliner

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Mampu menerapkan tugas sebagai seorang pengarah acara yaitu mampu Mampu menciptakan sesuatu dari bentuk naskah ke dalam bentuk *audio visual*
2. Mampu menciptakan karya dari sebuah ide kreatif yang tidak hanya memberi hiburan namun juga memberikan unsur informatif dan edukatif

1.5.3 Manfaat Sosial

1. Memberikan pengetahuan bagi masyarakat tentang berbagai macam informasi tentang dunia kuliner mulai dari tempat, tips serta proses memasak.
2. Mengedukasi masyarakat tentang keterampilan dan panduan dalam memasak.
3. Memberikan solusi bagi masyarakat bagaimana cara menyalurkan kreatifitasnya.

1.6 Metode Pemilihan data

Dalam penulisan laporan ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

1. *Interview*

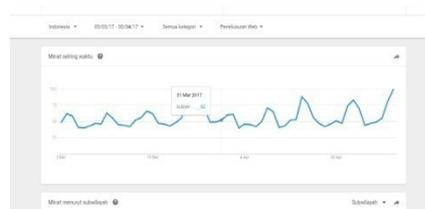
Dalam metode ini, penulis melakukan *interview* langsung dengan *host* yang juga merupakan seorang *chef* tentang dunia kulineran dan menawarkan langsung konsep acara sesuai dengan tema yang diangkat.

2. Studi Pusaka

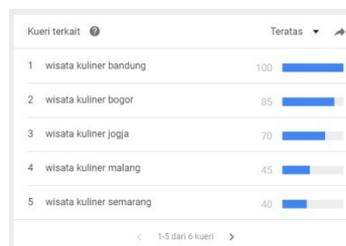
Mendapatkan bahan dari buku - buku kuliner dan juga internet yang memuat konten – konten seputar kuliner

3. Observasi

Dalam metode ini penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperhatikan serta bertanya tentang gaya hidup modern dan juga melakukan pengamatan melalui *google trends* untuk memperhatikan dan mengetahui tentang ketertarikan masyarakat dengan produk-produk dunia kuliner. Sebab gaya hidup akan berpengaruh pada jenis makanan yang dimakan. Hal tersebut berkaitan dengan tema yang diangkat penulis yaitu “*junk and healthy food*”.



Gambar 1.1 grafik google trends



Gambar 1.2 peringkat google trends

1.7 **Pemilihan pengisi acara**

Dalam proyek kali ini penulis memilih pengisi acara yang sangat paham dengan dunia kuliner dan memasak, yaitu seorang *chef* atau juru masak. Beliau akan dijadikan sekaligus sebagai seorang *host*.

1.8 **Pemilihan lokasi**

Lokasi untuk *shooting* program ini berada di beberapa tempat yaitu:

- a. Kawasan pecinan Semarang,
- b. Karuna vegetarian resto
- c. Danau kawasan Bukit Semarang Baru (BSB).