

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan antara komunikator dengan komunikan. Menurut Cangara (2016:20) komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. Proses penyampaian pesan itu sendiri terdiri atas adanya pesan yang ingin disampaikan, diharapkan dapat menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

Komunikasi terdiri dari komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal ialah komunikasi yang diucapkan melalui lisan dan tulisan. Berbeda dengan komunikasi verbal, komunikasi non verbal adalah komunikasi yang menggunakan bahasa isyarat atau tanda seperti: *gesture* tubuh, *symbol*, suara, bunyi atau warna. Ruliana dan Lestari (2019:189) bahwa dengan bahasa verbal, sesungguhnya kita mengomunikasikan gagasan dan konsep-konsep yang abstrak sementara, melalui bahasa nonverbal kita mengomunikasikan hal-hal yang berhubungan dengan kepribadian, perasaan, dan emosi yang kita miliki.

Menurut Cangara (2016:23) Awal tahun 1960-an David K. Berlo membuat rumus komunikasi yang lebih sederhana. Rumus itu dikenal dengan “SMCR” yaitu: *Source* (pengirim), *Message* (pesan), *channel* (saluran media) dan *Receiver* (penerima). Media yang dimaksud ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media bisa bermacam-macam bentuknya seperti media elektronik dan non elektronik. Media non elektronik seperti: surat, *banner*, poster sedangkan media elektronik seperti: radio, telepon dan televisi. Media-media tersebut sebagai saluran komunikasi.

Dewasa ini, perkembangan dan pertumbuhan sistem komunikasi sangat maju. Perubahan itu ditandai dengan perkembangan teknologi yang mampu mengubah sistem komunikasi menjadi lebih transparan dan membuat dunia terasa semakin kecil. Bahkan saat ini informasi telah menjadi hal yang tidak boleh tertinggal dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penguasaan informasi dan komunikasi sangat diperlukan oleh setiap bangsa agar dapat maju dan berkembang. Informasi dan komunikasi ini pun tersedia untuk publik dalam berbagai cara salah satunya adalah media massa.

Media massa termasuk saluran komunikasi massa (*mass communication*) yang berfungsi menyebarluaskan informasi, meratakan pendidikan, membuat pertumbuhan ekonomi, dan menciptakan kegembiraan dalam hidup seseorang. Menurut Cangara (2016:62) komunikasi tidak bisa diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi juga sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai pertukaran data, fakta, ide, oleh karena itu komunikasi massa dapat berfungsi sebagai informasi, sosialisasi, motivasi, bahan diskusi, pendidikan, memajukan kebudayaan, integrasi dan hiburan.

Program hiburan dalam media massa mampu menyita banyak perhatian untuk semua kalangan. Sifat estetika yang dituangkan dalam bentuk bunyi, suara, maupun gambar membawa orang pada situasi menikmati hiburan seperti halnya kebutuhan pokok lainnya. Salah satu media massa yang menyajikan hiburan



melalui tayangan adalah televisi (TV). Saat ini, TV sebagai bagian dari industri media massa yang paling digemari dan dipilih masyarakat. Masyarakat menggemari kebiasaan menonton daripada membaca, sebab daya tarik media elektronik yang dapat menampilkan visualisasi konsep sehingga lebih interaktif dan kebiasaan ini seiring waktu menjadi perubahan budaya pada manusia.

Stasiun TV di Indonesia cukup banyak dan menyediakan berbagai program acara yang menarik. Terdapat beberapa jenis TV yang diminati oleh khalayak seperti TV berlangganan. TV berlangganan adalah jasa penyiaran yang dilakukan khusus untuk pemirsa (penonton) yang bersedia membayar (berlangganan) secara berkala yang biasanya disebut TV berbayar dengan menggunakan jaringan kabel digital ataupun analog dan melalui satelit. TV berlangganan muncul karena minimnya informasi dan alternatif acara yang meliputi pengetahuan, acara anak-anak, hiburan internasional dan sebagainya yang ditayangkan oleh TV nasional.

TV berlangganan hadir dengan menyediakan berbagai acara nasional maupun internasional. Layanan TV berlangganan itu seperti, NexParabola, dihome, Matrix TV dan lain sebagainya. Program TV dihadirkan dengan berbagai jenis format seperti berita, *infotainment*, *feature*, dokumenter, dan *talk show*. Program yang paling banyak peminatnya adalah program hiburan yaitu segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur *audience* (penonton). Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (game), musik, dan pertunjukan.

PT. Indonesian Entertainment Group (IEG) merupakan perusahaan yang menyediakan konten program TV serta mendistribusikan program TV, film nasional dan internasional. IEG adalah perusahaan yang mengelola 13 *channel* diantaranya, Channel Citra Drama, Citra Entertainment, dan Horee yang didistribusikan pada jaringan televisi berbayar NexaParabola, Indihome, Singtel (Singapura dan Malaysia), Matrix TV, Video Premiere dan Firstmedia. Channel Citra Entertainment adalah salah satu *channel* unggulan IEG karena program-program utama seperti FTV, Sinetron, Acara musik, dan lain sebagainya yang ditayangkan selalu mempunyai rating penonton yang cukup tinggi. Program tayang yang sukses tidak terlepas dari peran tim di belakang layar yang selalu menjaga kualitas program terutama dari peran divisi *Library*.

Divisi *Library* selalu siap menyiapkan materi program yang akan tayang di Channel Citra Entertainment. Pada divisi *Library* setiap karyawan yang ada didalam divisi *Library* disebut *Library*. *Library* menjadi salah satu bagian yang sangat berperan penting untuk kelancaran suatu tayangan, jika tidak ada *Library* maka tayangan tidak dapat berjalan dengan lancar. *Library* yang akan menyiapkan dan mengatur seluruh program tayang agar dapat ditayangkan sesuai jadwal dan waktunya, disisi lain *Library* juga ikut andil dalam manajemen penyiaran dalam setiap program yang berjalan di IEG. *Library* yang akan mengevaluasi suatu tayangan sudah cukup memenuhi target rating perusahaan atau belum dan *Library* juga selalu berhubungan dengan bagian lain tentunya membutuhkan komunikasi terutama memahami bentuk komunikasi media massa dalam membangun IEG lebih baik dan mengembangkan seluruh *channel* termasuk Channel Citra Entertainment.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada laporan akhir ini, yaitu:

1. Apa saja peran *Library* dalam menyiapkan materi program tayang pada Channel Citra Entertainment di IEG?
2. Apa saja program yang ada pada Channel Citra Entertainment di IEG?
3. Apa saja hambatan yang dialami *Library* dalam menyiapkan materi program tayang pada Channel Citra Entertainment di IEG dan bagaimana solusi untuk mengatasi hal tersebut?

Tujuan

Pembuatan laporan akhir ini memiliki beberapa tujuan. Tujuan tersebut merujuk pada rumusan masalah yang akan dibahas. Tujuan dari laporan akhir ini adalah:

- Menjelaskan peran *Library* dalam menyiapkan program tayang pada Channel Citra Entertainment di IEG.
- Menjelaskan program yang ada pada Channel Citra Entertainment di IEG.
- Menjelaskan hambatan yang dialami oleh *Library* dalam menyiapkan materi program tayang pada Channel Citra Entertainment di IEG dan solusi dalam mengatasi hal tersebut.

METODE

Lokasi dan Waktu

Laporan akhir ini disusun berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Indonesian Entertainment Group (IEG) yang beralamat di SCTV Tower, Senayan City 10270 Jakarta Pusat DKI Jakarta.

Waktu pengumpulan data dimulai sejak tanggal 6 Januari sampai dengan 28 Maret 2020. Pengumpulan data untuk Laporan Akhir dilaksanakan setiap hari Senin sampai Jum'at dengan jam kerja mulai pukul 10.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB. Kegiatan yang diikuti mulai dari memindahkan data, meminta materi tayang dari *database* mamSCTV dan IVM, meng-*upload* materi tayang, merecord tayangan *talk show*, menyimpan data untuk materi tayang.

Data dan Instrumen

Data adalah sekumpulan *symbol* yang mewakili persepsi fakta-fakta mentah, yaitu kejadian-kejadian dari mana dugaan atau kesimpulan dapat ditarik (Saleh *et al*, 2018:6). Data merupakan bahan penting yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan dan menjawab permasalahan yang ada. Data didapatkan secara langsung maupun tidak langsung. Jenis data dan instrumen yang diperoleh untuk membuat laporan akhir sebagai berikut:

Data primer