

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan dimana komunikator memberikan pesan kepada komunikan baik verbal maupun nonverbal melalui suatu saluran (channel) kemudian pesan tersebut mendapatkan tanggapan dari komunikan sehingga terjadi kesepahaman antara komunikator dengan komunikan. Zaman sekarang informasi mudah didapatkan di media masa. Menurut Nadie (2018:8) Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan-pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis, seperti surat kabar, film, radio, TV. Soyomukti (2010:191) mengungkapkan bahwa sebagai salah satu konteks komunikasi, komunikasi massa adalah komunikasi antar manusia yang memanfaatkan media massa sebagai alat komunikasi. Komunikasi massa adalah salah satu dari empat jenis komunikasi yaitu komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok kecil, komunikasi publik, dan komunikasi massa (Cangara 2016:33).

Ada 2 jenis media massa, yaitu media massa cetak dan media massa elektronik (Effendi 2004:97). Media cetak meliputi surat kabar dan majalah, sedangkan media elektronik meliputi radio, televisi, dan film. Media cetak maupun elektronik merupakan media massa yang banyak digunakan oleh masyarakat di berbagai lapisan sosial, terutama di masyarakat kota. Suatu media massa selain ditunjang dari segi kualitas juga harus didukung oleh faktor kecepatan dan ketepatannya dalam mengulas sebuah informasi, dan media massa yang sesuai dengan faktor ini adalah media massa elektronik. Salah satu media massa elektronik yang digunakan adalah televisi.

Perkembangan media masa semakin pesat terutama televisi. Televisi merupakan media massa yang paling efektif dalam penyebaran informasi di kalangan semua umur. Dibanding dengan media lainnya, televisi dinilai lebih dapat memuaskan masyarakat dalam memperoleh informasi. Menurut Badjuri (2010:39) Televisi adalah media pandang sekaligus media dengar (audio-visual), dimana orang tidak hanya memandang gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengarkan atau mencerna narasi dari gambar tersebut. Televisi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat karena menurut Oramahi (2015:7) televisi adalah media massa yang beroperasi secara linier atau satu arah (linier communication) yang bermuatan informasi, hiburan, pendidikan, dan berita.

Awalnya, televisi nasional merupakan televisi yang dianggap paling dapat diandalkan sebagai sumber informasi utama masyarakat, tetapi seiring berkembangnya teknologi dan berkembang zaman, media informasi baru mulai bermunculan, salah satunya yaitu aliran informasi digital melalui televisi berlangganan atau televisi kabel (satellite television dan cable television). Daya tarik televisi kabel bagi konsumen juga semakin besar dengan berbagai layanan yang semakin beragam dan menarik misalnya pembayaran berdasarkan program yang ditonton (pay-per-view), fasilitas internet dan program interaktif. Kapasitas saluran televisi kabel juga semakin lebar sehingga dapat menampung lebih banyak channel dan banyak hiburan.

Indonesian Entertainment Group (IEG) merupakan perusahaan yang menyediakan produksi konten program televisi serta mendistribusikan program TV, film nasional dan internasional. IEG adalah perusahaan yang mengelola 12 *channel* yaitu, *channel* Citra Drama, Citra *Entertainment*, dan Horee yang didistribusikan pada jaringan televisi berlangganan Nex Parabola, Vidio Premier, First Media, Matrix TV dan Indihome. Dalam IEG terdapat divisi *Electronic Program Guide* (EPG). EPG yang juga dikenal sebagai program interaktif panduan (IPG) atau panduan layanan elektronik (ESG), menampilkan jadwal siaran televisi dalam set top box, secara real time untuk beberapa jangka waktu tertentu. EPG akan mempermudah pemirsa dalam mencari tayangan atau program favorit tersebut akan dimulai, termasuk durasi dari program itu.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah laporan akhir adalah sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan EPG?
2. Bagaimana proses pembuatan EPG dalam *channel* IEG?
3. Apa hambatan dan solusi pada proses EPG dalam *channel* IEG?

### Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan dapat beberapa tujuan dari penulisan Laporan Akhir yang membahas mengenai proses EPG dalam industri *channel* IEG ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan EPG.
2. Menjelaskan proses pembuatan EPG dalam *channel* IEG.
3. Menjelaskan hambatan dan solusi pada proses EPG dalam *channel* IEG.

### METODE

#### Lokasi dan Waktu

Lokasi pengumpulan data laporan akhir adalah di Indonesia Entertainment Group (IEG) yang berlokasi SCTV Tower, lantai 11, Senayan City, Jl. Asia Afrika Lot. 11, RT 01/RW 03, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota. Waktu pengumpulan data dilakukan saat Praktik Kerja Lapangan (PKL).

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan selama 3 bulan, mulai dari tanggal 6 Januari 2020 dan berakhir pada tanggal 6 April 2020 dengan waktu kerja lima hari dalam seminggu yaitu dari hari Senin sampai dengan hari Jumat mulai pukul 10.00 WIB hingga 18.00 WIB.