

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, karena membutuhkan kebersamaan dalam kehidupannya. Salah satunya dapat berhubungan dengan orang lain di lingkungannya adalah komunikasi, baik secara verbal maupun *non* verbal. Menurut Rogers dan Kincaid dalam Cangara (2018:27) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.

Komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk mencari berbagai informasi salah satunya adalah dengan komunikasi massa. Menurut Cangara (2018:71) komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung di mana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan film. Media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat membaca dan mendengarnya Cangara (2018:32). Media dalam komunikasi massa ini terbagi menjadi dua macam, yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak seperti halnya surat kabar, majalah, buku, brosur, dan sebagainya. Sementara itu, media elektronik, yaitu radio, film, televisi, dan sebagainya. Pesan komunikasi massa berlangsung satu arah dan tanggapan baliknya lambat dan sangat terbatas, akan tetapi dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat khususnya media massa elektronik seperti televisi, maka umpan balik dari khalayaknya bisa dilakukan cepat.

Munculnya media televisi dalam kehidupan manusia memang menghadirkan suatu kemajuan dalam proses komunikasi dan informasi. Televisi bisa dikatakan salah satu media massa yang memiliki audiens paling besar dan sifatnya yang disajikan dalam bentuk audio visual membuatnya dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, mulai dari dewasa bahkan anak-anak. Menurut Latief dan Utud (2015:5) secara umum program televisi di bagi menjadi dua bagian, yaitu program hiburan populer yang disebut dengan *entertainment* dan informasi yang disebut berita (*news*). Program hiburan (*entertainment*) terbagi menjadi dua, yaitu program drama dan *non* drama.

Naratama (2013:71) menjelaskan bahwa, program acara *non* drama merupakan format acara televisi yang di produksi dan diciptakan melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Program drama merupakan sebuah format acara televisi yang di produksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang di rekayasa dan di kreasi ulang. Program hiburan dapat di kategorikan sebagai program acara yang mempunyai pengaruh besar dalam stasiun televisi. Hal ini lah yang membuat berbagai stasiun televisi berlomba mengemas suatu program acara yang menarik dengan kreativitas agar mendapatkan banyak perhatian dari penonton.



Semakin pesatnya pertumbuhan industri televisi di Indonesia, salah satunya dengan banyak hadirnya stasiun televisi lokal. Kehadiran stasiun televisi lokal menambah variasi bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi, hiburan dan pendidikan. Televisi lokal juga bisa menjadi tolak ukur dalam masyarakat lokal mengenai isu-isu atau persoalan yang ada di daerah tersebut. Televisi lokal dituntut untuk menciptakan, memproduksi dan mengemas suatu program acara yang benar-benar menarik dan dekat dengan masyarakatnya. Mulai dari program acara berita, musik, hiburan, pendidikan, serta program kesenian dan budaya lokal.

Ismartv berdiri sejak tahun 2016 yang merupakan salah satu stasiun televisi lokal di Bandung dibawah naungan PT. Ismart Media Indonesia. Program televisi yang di tawarkan Ismartv sangat bervariasi dan menarik, mulai dari program berita, *feature*, hiburan, *talkshow*, sampai pendidikan mulai dari program acara *newstaiment*, Ceria (cerdas, mandiri dan aktif), Prestasi Indonesia, Bincang Bincang Musik, *Hunting Kuliner*, Ini Indonesia, dan *Smart Vacation*. Untuk menghasilkan suatu tayangan program yang menarik, diperlukan adanya suatu proses sehingga dapat menciptakan suatu sajian yang bukan hanya bersifat menghibur tetapi juga bernilai dan bermakna bagi para *audience*.

Salah satu jenis program acara televisi yang bersifat informatif, hiburan dan memberikan unsur persuasif kepada pemirsa adalah program *feature*. Cara *feature* sendiri dapat diartikan sebagai suatu acara kreatif, terikat pada dasar-dasar jurnalistik dan artistik, terutama yang bersifat ringan, menghibur, menyenangkan, merangsang dan menimbulkan emosional perasaan pemirsa. Program acara ini dapat memberikan, menambah dan meningkatkan informasi tentang kejadian atau peristiwa, masalah, dan nilai-nilai sosial. (Sikunantindri 2019:52).

Hunting Kuliner adalah salah satu program acara di Ismartv. Program *Hunting Kuliner* bisa menjadi pilihan pemirsa untuk ikut merasakan kuliner-kuliner yang ada di Bandung. Program acara ini menayangkan tentang kuliner dan memberikan referensi tempat makan yang unik dan menarik. Program *feature* kuliner yang tidak hanya menyajikan tentang makanan, tetapi juga memberikan referensi tempat makan unik. Hal tersebut sangat cocok sekali untuk para generasi milenial yang lebih mementingkan keunikan dari bentuk makanan dibandingkan rasa dan tempat yang memiliki keunikan. Program acara ini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai macam kuliner yang enak dan menarik baik dari sisi historis maupun cita rasa. Berharap acara ini mampu menjadi referensi bagi penonton yang ingin menambah wawasan dan pengalaman berwisata kuliner di Kota Bandung.

Program *Hunting Kuliner* ini ditayangkan setiap satu minggu sekali dengan bentuk *tapping*, sehingga program ini akan melalui proses editing sebelumnya. Selanjutnya, tayangan *Hunting Kuliner* bisa di tonton melalui kanal Youtube Ismartv. Tahap produksi pada program acara *Hunting Kuliner* ini meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Menurut Ahmad Maburi (2013:24) manajemen produksi program acara televisi adalah semua aktivitas atau proses pembuatan produksi program acara tv sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien atau tindakan memikirkan dan mencapai hasil yang di inginkan melalui usaha *team work* yang terdiri dari tindakan mendayagunakan bakat-bakat manusia dan sumber daya manusia televisi.



Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut rumusan masalah yang akan di bahas dalam Laporan Akhir ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses produksi dalam program acara *Hunting Kuliner* di Ismartv?
- 2) Apa hambatan dan solusi yang terjadi dalam proses produksi program acara *Hunting Kuliner* di Ismartv?

Tujuan

Beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam Laporan Akhir ini memiliki tujuan diantaranya:

- 1) Mengetahui proses produksi dalam program acara *Hunting Kuliner* di Ismartv.
- 2) Mengetahui hambatan dan solusi yang terjadi dalam proses produksi program acara *Hunting Kuliner* di Ismartv

METODE

Lokasi dan Waktu

Lokasi pengumpulan data untuk penulisan Laporan Akhir ini, diperoleh pada saat melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di PT Ismart Media Indonesia (Ismartv) yang beralamat di Jl. Venus Raya No.10, Gumuruh, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Waktu pengumpulan data dilaksanakan selama 2 (dua) bulan terhitung mulai tanggal 1 Maret 2021 sampai dengan 1 Mei 2021.

Data dan Instrumen

Data merupakan bahan penting yang digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dan dapat membuktikan permasalahan apa yang diangkat, sedangkan instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk pengumpulan data, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan informasi ini melalui pertanyaan dalam wawancara dengan staf yang ada di Ismartv. Beberapa alat yang digunakan untuk mendapat berbagai informasi seperti alat tulis, ponsel dan kamera untuk melakukan dokumentasi pada saat melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL), serta segala sesuatu yang mendukung untuk mendapatkan berbagai informasi. Jenis data dan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data untuk Laporan Akhir adalah sebagai berikut :

- 1) Data Primer
Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber atau objek penelitian yang bersangkutan. Data yang digunakan untuk mendukung isi laporan berupa observasi, partisipasi langsung, wawancara serta diskusi dengan pembimbing lapangan dalam program acara yang terkait.

