

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan globalisasi yang begitu pesat, mengakibatkan teknologi informasi selalu menarik untuk diamati, tak terkecuali media massa. Media massa merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media massa menyajikan berbagai realitas kehidupan dalam bentuk informasi kepada masyarakat. Munculnya kesadaran tentang arti dan nilai dari informasi membuat masyarakat tidak dapat melepaskan diri dari informasi yang disajikan oleh media massa.

Media massa terbagi dalam 2 jenis, yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak meliputi surat kabar dan majalah, sedangkan media elektronik meliputi radio, televisi, dan film. Media massa cetak maupun elektronik merupakan media massa yang banyak digunakan oleh masyarakat di berbagai lapisan sosial. 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.

Televisi merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki oleh komunikasi massa. Televisi telah banyak memberikan pengaruh-pengaruh dalam banyak kehidupan manusia. Televisi lahir karena perkembangan

teknologi semakin maju. Televisi lahir setelah adanya beberapa penemuan teknologi.

Alasan mengapa televisi dinilai sebagai media massa elektronik yang dapat mempengaruhi pemirsa lewat tayangan acaranya, yaitu karena sifat audio visualnya yang tidak dimiliki oleh media massa lainnya, sedangkan penayangannya mempunyai jangkauan yang relatif tidak terbatas. Dengan model audio visual yang dimilikinya, siaran televisi menjadi sangat komunikatif dalam memberikan pesan pesannya. Itu sebabnya televisi bermanfaat sebagai pembentuk sikap, perilaku, dan sekaligus pola pikir.

Masyarakat Indonesia masih menggunakan televisi sebagai media hiburan. Baik di pulau jawa maupun diluar pulau jawa. Dari sekian banyak bentuk komunikasi yang ada dalam televisi, Program acara merupakan salah satunya. Banyak program-program bermunculan di dalam televisi dengan tujuan untuk menghibur penonton mulai dari tayangan untuk orang dewasa hingga tayangan khusus untuk anak-anak.

Berbagai jenis acara tayang di televisi, acara-acara tersebut merupakan bentuk dari komunikasi masa yang menjadi alat untuk menanamkan makna simbolik melalui bahasa dan visualisasi pesan dari acara tersebut. Oleh karena itu terpengaruh tidaknya pemirsa sangat ditentukan sejauh mana acara itu mampu mengaplikasikan komunikasi sehingga dapat di cerna dengan mudah oleh masyarakat baik itu dikalangan orang tua maupun anak-anak.

Melalui sebuah tayangan suatu acara yang dikemas dengan sedemikian rupa, suatu pesan yang ingin di sampaikan oleh si pembuat acara akan terkesan terlihat lebih menarik. Karena dalam penyampaiannya tidak monoton itu di sebabkan oleh iringan berbagai hiburan yang terselip di dalam acara tersebut yang membuat penonton tidak merasa bosan dan ingin terus menontonnya. Sebuah acara diharapkan mampu menjadi jembatan untuk menanamkan sebuah kepercayaan kepada masyarakat akan tayangan televisi yang berkualitas dan memiliki pesan moral serta edukasi kepada penontonnya. Tayangan yang baik yaitu tayangan yang dapat di konsumsi oleh seluruh segmentasi publik terutama anak-anak.

Tayangan di televisi mempunyai pengaruh cukup besar terhadap penontonnya. Tayangan-tayangan seperti sinetron, *reality show*, *talk show*, dan film animasi memiliki pengaruh yang besar terhadap opini dan perilaku penontonnya terutama bagi anak-anak. Anak-anak sangat mudah sekali terpengaruh karena benak anak di bawah usia 10 tahun ternyata sangat mudah merekam sesuatu yang dilihatnya. Oleh karena itu anak-anak sangat mudah untuk di pengaruhi.

Persaingan berbagai staisun televisi sangat ketat pada tayangan-tayangan tertentu yang dirasa memiliki jumlah penonotn yang banyak. Sering terlihat persaingan sebuah acara dengan inti yang sama untuk menghibur dan mengedukasi namun dikemas dengan tampilan yang berbeda atau saling menonjolkan keunggulannya masing-masing. Artinya, para produser bersaing secara kretaif dalam membuat acara yang akan di suguhkan kepada penonton . Dan untuk itu, para pemilik staisun televisi tidak segan-segan menghabiskan uang begitu banyak untuk membuat sebuah tayangan dengan menghasilkan rating yang besar.

Namun dewasa ini acara televisi di Indonesia semakin kurang mendidik misalnya sinetron. Pemain sinetron yang dipilih hampir rata-rata berasal dari kalangan remaja atau sebagian masih dalam rentang usia anak-anak. Jenis peran yang dilakonioleh para artis remaja juga bertentangan dengan norma pergaulan masyarakat dan belum sesuai dengan tingkat perkembangan psikologisnya. Hal ini dapat dilihat dari dialog atau perilaku yang diperankan dalam sebuah sinetron. Mereka melakukan adegan dengan lawan jenis dengan mesraseperti berpelukan, menjalinhubunganpacaran, berpegangan tangan, mencium pipi atau kening dan bergendongan sesuai skenario cerita.

Banyak alur cerita sinetron remaja yang mengambil setting anak sekolah lengkap dengan seragam sekolah, lokasi sekolah, aneka pergaulan di dalam maupun di luar kelas. Beberapa adegan ber-settingkan sekolah jika diamati lebih berfokus pada kisah persahabatan, percintaan dan permusuhan. Hanya sedikit adegan yang menceritakan tentang bagaimana seorang anak termotivasi untuk berprestasi dibidang pendidikan. Mayoritas sinetron menggambarkan pelajar dengan baju yang dikeluarkan dari rok atau celana, rok diatas lutut, kaus kaki yang melebihi lutut, make up yang berlebihan, dan menampilkan musuh atau rival di sekolah. Tayangan sinetron remaja yang vulgar menampilkan unsur pornografi, sehingga dalam jangka panjang dapat mengotori jiwa dan pikiran anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan yang sangat membutuhkan bimbingan dan keteladanan.

Tayangan yang harus diwaspadai untuk ditonton oleh anak-anak tidak hanya berjenis sinetron. Peneliti telah melakukan pengamatan terhadap tayangan anak dan memperlihatkan bahwa secara umum tayangan tersebut bersifat menghibur, namun

ada kalanya terdapat pesan yang berbau kekerasan. Seperti halnya tayangan animasi *Spongebob Squarepants* yang memiliki alu rcerita mengenai Spongebob yang selalu di-bully dengan diremehkan dan diintimidasi oleh rekan kerja yang juga merupakan tetangganya, yaitu *Squidward*. Tayangan animasi selanjutnya adalah *Tom & Jerry*, dengan jelas menampilkan kekerasan antara Tom si Kucing dan Jerry si Tikus yang selalu berkelahi untuk mempertahankan diri masing-masing.

Anak – anak memiliki karakteristik sebagai penonton yang mudah meniru apa yang dilihat dan didengar, imajinatif, menganggap apa yang ditampilkan pada tv merupakan kegiatan yang bisa ditiru, seperti superhero yang bisa terbang, cara berbicara dengan teman di sekolah, dan memiliki kecenderungan menyerap segala informasi yang ia lihat, serta belum begitu ahli untuk membedakan mana yang merupakan kejadian nyata (*real*) dan mana yang tidak nyata (*unreal*).

Dampak yang akan terjadi, anak-anak bisa tumbuh dan menerapkan pada kehidupan sosilanya atas apa yang telah mereka tonton selama ini. Sehingga hal yang seharusnya belum bahkan tidak pantas mereka lakukan atau ketahui kini telah mereka ketahui dan lakukan begitu saja tanpa adanya arahan yang tepat. Dan hal ini juga tentunya berdampak pada psikologis anak tersebut.

Perkembangan tayangan televisi yang kurang memihak kepada kepentingan anak mendapatkan angin segar dengan hadirnya tayangan Laptop Si Unyil. Tayangan Laptop Si Unyil adalah salah satu tayangan anak yang hadir dan berani tampil untuk memunculkan anggapan bahwa tayangan anak-anak bisa menjadi

sebuah tren. Beberapa program dengan segmentasi anak disajikan dalam bentuk animasi dan musik.

Program Laptop Si Unyil dapat menampilkan perkembangan teknologi modern saat ini dan tetap menampilkan beberapa kreativitas sederhana dengan cara yang menyenangkan. Tayangan Laptop Si Unyil Unyildengandemikian dapat menjadi alternatif tayangan yang mendidik bagi anak.. Trans7 memberikan rentang waktu khusus yang diisi dengan program anak yang bertemakan pendidikan dan pengetahuan melalui tayangan Laptop Si Unyil.

Berdasarkan sumber berita koran pikiran rakyat, rogram Laptop Si Unyil telah mendapat beberapa prestasi sebagai program yang edukatif untuk anak. Program Laptop Si Unyil masuk dalam nominasi sebagai program anak terfavorit dan animasi pada *Panasonic Gobel Award* tahun 2006 dan 2007. Pada tahun 2017 program Laptop Si Unyil menjadi pemenang dalam kategori program siang terpopuler di acara *Indonesian Television Award*. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menganugrahi Program Laptop Si Unyil sebagai program edukatif anak terinspirasi selain itu menurut hasil survey NIELSEN Laptop si unyil adalah program edutainment yang paling banyak di tonton. Yaitu oleh 323 ribu anak atau memperoleh rating sebesar 3,2 poin rating (50% lebih tinggi daripada rating disemua target pemirsa). Sebuah acara yang banyak di gemari semua orang dari anak sampai dewasa. Laptop Si Unyil merupakan tayangan yang mampu menambah ilmu pengetahuan dan membentuk perilaku anak. Dimana, peran Unyil sebagai pembawa acara menggunakan bahasa yang sopan. Laptop si unyil adalah program edutainment yang paling banyak di tonton.

Peneliti tertarik untuk meneliti program televisi Laptop Si Unyil yaitu dari segi pemaknaan atau semiotika. Adapun pemilihan pada program televisi Laptop Si Unyil ini dikarenakan menurut pengamatan peneliti dari berbagai jenis acara *reality show* yang di tayangkan di televisi, acara *reality show* Laptop Si Unyil inilah yang dikemas dengan berbeda dan menarik dan juga memiliki manfaat yang positif bagi penontonya terutama untuk anak-anak. Dan acara laptop si unyil itu tidak hanya sekedar memberikan informasi tetapi memberikan edukasi kepada penontonya.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Ditengah kekhawatiran program acara televisi yang menayangkan kekerasan perilaku hedonisme, dan seks bebas yang tentunya tidak mendidik bagi siapapun itu penontonya terutama pada anak-anak. Ternyata masih ada program acara yang masih layak untuk memberikan sisi pendidikan dan hiburan bagi yang menontonnya. Laptop Si Unyil merupakan salah satu program acara yang dimiliki oleh stasiunTV Trans7 dengan genre *edutainment*.

Tujuan acara Laptop Si Unyil versi “Hasil Bumi Nusantara” adalah untuk memberi tahu dan mengenalkan kepada penonton bahwa hasil bumi Indonesia itu sangat beragam dan juga memiliki manfaat yang besar dan tidak kalah kualitasnya dengan apa yang di miliki oleh Negara-negara lain. Selain itu tujuan adanya tayangan ini adalah untuk memperlihatkan bahwa banyak pabrik dan rumah produksi lokal yang memiliki kualitas bagus dan sekali lagi tidak kalah dengan para pesaingnya yang sudah memiliki nama besar.

Dengan begitu acara ini bermaksud untuk mengajak para penonton nya agar mencintai dan menghargai produk lokal sekaligus mengajak untuk melestarikan kekayaan alam Indonesia agar tidak habis di makan zaman agar kelak generasi seanjutnya bisa merasakan dan mengetahui apa yang masyarakat tau dan masyarakat rasakan saat ini.

Peneliti mengambil objek program acara Laptop Si Unyil di Trans7 yang ditayangkan setiap hari pukul 12.45 WIB dengan alasan anak-anak zaman sekarang banyak yang tidak mengetahui kualitas dari hasil bumi Indonesia dan juga produk lokal yang di hasilkan dari sumber daya alam tersebut. Kebanyakan anak-anak sekarang lebih memilih produk impor di bandingkan dengan produk lokal.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah “Bagaimana makna edukasi dalam acara Laptop Si Unyil Versi Hasil Bumi Nusantara di Trans7?”, dengan pendekatan studi analisis semiotika Roland Brthes

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana makna denotatif edukasi dalam program acara Laptop Si Unyil episode Hasil Bumi Nusantara di Trans7?
2. Bagaimana makna konotatif edukasi dalam program acara Laptop Si Unyil episode Hasil Bumi Nusantara di Trans7 ?
3. Bagaimana makna mitos edukasi dalam program acara Laptop Si Unyil episode Hasil Bumi Nusantara di Trans7?



## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menjawab fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu: “ Mengetahui Makna Edukasi Dalam program acara Laptop Si Unyil episode Hasil Bumi Nusantara di Trans7”

### **1.4.2. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui makna denotasi edukasi dalam program acara Laptop Si Unyil episode Hasil Bumi Nusantara di Trans7
2. Mengetahui makna konotasi edukasi dalam program acara Laptop Si Unyil episode Hasil Bumi Nusantara di Trans7
3. Mengetahui makna mitos edukasi dalam program acara Laptop Si Unyil episode Hasil Bumi Nusantara di Trans7

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat akademis, yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan mengenai analisis semiotika
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat serta nilai guna bagi pengembangan ilmu pada ilmu komunikasi.

3. Dapat menjadi salah satu bahan dan juga acuan untuk jurusan ilmu komunikasi, Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas langlangbuana Bandung.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan ilmu yang telah didapat dibangku perkuliahan dalam membuat karya tulis dan melakukan penelitian.
2. Bagi program acara, diharapkan penelitian ini di harapkan dapat dijadikan motivasi untuk melakukan evaluasi dan mengembangkan lagi fungsi edukasi pada program acara Laptop Si Unyil.
3. Diharapkan dapat memberikan referensi dan dapat disempurnakan kembali oleh peneliti selanjutnya.