Universitas Indonesia Library >> UI - Skripsi Membership

Pengaruh Frekuensi Menonton terhadap Persepsi Kualitas Program Televisi "Tantangan" dan "Who Dares Wins" (Studi Eksperimental di kelurahan Tanjung Duren Utara Kecamatan Grogol Petamburan)

Moh. Dimas Faizal, author

Deskripsi Lengkap: https://lib.ui.ac.id/detail?id=20285925&lokasi=lokal

---

Abstrak

Berkembangnya industri pertelevisian di Indonesia berdampak pada berkembangnya pula industri production House yang menawarkan berbagai macam program televisi. Stasiun televisi pun berlomba untuk menayangkan program TV yang menarik dan memberikan nilai edukasi kepada khalayak. Dari sekian banyak program TV yang dihadirkan, game show adalah salah satu dari sekian jenis program non drama yang mencuri perhatian pemirsa. Tak jarang program tersebut adalah hasil adaptasi dari program luar, seperti Spontan yang diadaptasi dari candid camera dan Tantangan yang menjadi bahan penelitian dalam tuiisan ini- yang merupakan hasil adaptasi dari Who Dares Wins. Namun dalam proses pengadaptasian program luar ke program lokal tidak selalu berjalan mulus. Banyak pemirsa yang lebih menyukai program buatan luar karena di anggap lebih berkualitas' dibanding program lokal. Pada perkembangan selanjutnya, setelah sebuah program minimal melewati 13 episode, maka akan terbentuk dua kelompok besar, yaitu kelompok yang jarang sekali menonton bahkan tidak pernah, dan kelompok kedua yang selalu menonton dengan setia, dan menanti penayangan selanjutnya. Fenomena ini dijelaskan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch sebagai uses and gratification. Anggota khalayak atau pemirsa dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi. Penulis mendapatkan data dari SRI untuk mencari tahu bagaimana profil dari anggota kedua kelompok tersebut di acara Tantangan. Alasan penulis memilih subjek penelitian yang berasal dari pemirsa biasa adalah karena pada akhirnya merekalah yang memilih dan melakukan zapping di TV mereka. Penulis secara random memilih populasi untuk diadakannya eksperimen, lalu ditentukan bahwa Kelurahan Tanjung Duren Utara kecamatan Grogol Petamburan menjadi populasi penelitian. Lalu pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive mengingat penelitian eksperimen membutuhkan subjek yang sangat homogen, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan yaitu 30 subjek kelompok heavy viewers dan 30 subjek kelompok light viewers. Penulis membagi subjek ke dalam 6 kelas, mengingat diperlukan bimbingan yang intensive dalam pengisian kuesioner. Tiap kelas kemudian di putarkan acara Tantangan dan Who Dares Wins, kemudian subjek dipersilahkan mengisi kuesioner sambil di jelaskan cara pengisian pada pertanyaan yang berbau teknis oleh pembimbing. Setelah diadakan tes reliability dan validity didapatkan bahwa keseluruhan pertanyaan adalah reliable dan valid. Setelah dilakukan T Test terbukti bahwa Kelompok heavy viewers memiliki persepsi kualitas yang Iebih tinggi di banding kelompok light viewers. Namun kelompok heavy viewers dan light viewers tidak terbukti memberikan perbedaan persepsi kualitas antara program Tantangan dan Who Dares Wins, kecuali pada tahap Pra produksi, subjek menilai Who Dares Wins Iebih unggul dari pada Tantangan.