

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini kebutuhan media informasi sangatlah penting bagi masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari semakin berkembangnya media komunikasi di era elektronik, yang mempermudah untuk mendapatkan informasi. Salah satu media elektronik yang mengalami perkembangan pesat yaitu adalah media industri televisi, karena televisi adalah media massa elektronik yang banyak dikonsumsi oleh khalayak, serta keunggulan yang ada di televisi adalah menampilkan suara dan gambar yang lebih dimengerti oleh orang banyak, jika mereka menonton media elektronik ini. (Effendy,2007:21).

Media massa televisi telah lama menjadi bagian hidup yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari baik itu individu, keluarga maupun masyarakat. Televisi menjadi sangat populer dan menjadi benda yang wajib dimiliki di tiap rumah. Di Indonesia banyak sekali station televisi, baik yang berskala nasional maupun lokal. Pada awal kemunculannya ditandai dengan berdirinya TVRI pada tahun 1962, dan hingga kini Indonesia sudah memiliki station televisi skala nasional antara lain RCTI (Rajawali Citra Televisi), Trans Tv, SCTV (Surya Citra Televisi), Indosiar, Trans 7, Net TV, TPI (Televisi Pendidikan Indonesia) yang sekarang berubah menjadi MNC TV (Media Nusantara Citra), Global TV, Tv One , ANTV, Metro TV. Kehadiran sejumlah station televisi tersebut secara tidak disadari ataupun kita sadari, telah menjadi kegiatan sehari-hari kita dan mampu membuat kita untuk duduk berjam-jam

menyaksikan tayangan yang disajikan oleh station tv swasta di televisi. Apalagi sebagai media audio visual, televisi mempunyai daya tarik tersendiri dengan gambar Bergeraknya. Karena itu, khalayak cenderung menggunakan sarana televisi sebagai sarana hiburan, informasi, maupun pengetahuan, sehingga membuat informasi yang disampaikan lebih menarik dan menyenangkan pemirsa dibandingkan media lainnya. Tumengkol (2009;87).

Pada saat ini muncul sebuah topik yang menarik yang sedang hangat diperbincangkan karena munculnya istilah dari *citizen journalism* yang menjadi trend baru di dunia di media informasi televisi. Produksi dan penyebaran informasi saat ini tidak dikuasai lagi oleh media massa. Tidak seperti jurnalistik tradisional yang menjadikan wartawan sebagai satu-satunya pekerja profesional yang berhak dan bertugas meliputi dan menyiarkan informasi kepada publik, ini justru menjadikan warga biasa yang tidak berprofesi sebagai jurnalis kini mempunyai kesempatan untuk melakukan hal yang sama seperti yang ada dalam slogannya *Oh my News* yaitu “*Every citizen is a reporter*”¹. Warga biasa nonjurnalis dapat berbagi informasi dengan menggunakan berbagai media, baik melalui media konvensional seperti (radio, program televisi, dan rubrik surat kabar, majalah, tabloid, dan media baru yakni internet). Dalam pengertiannya *citizen journalism* dapat dimaknai sebagai keterlibatan warga dalam memberitakan sesuatu. Seseorang tanpa memandang latar

¹http://www.academia.edu/30991152/CITIZEN_JOURNALISM_SEBAGAI_MEDIA_KOMUNIKASI_DALAM_PEMBANGUNAN

belakang pendidikan, keahlian, dapat merencanakan, menggali, mencari, mengolah, melaporkan informasi, (tulisan, gambar, foto, tuturan), dan video kepada orang lain. Jadi setiap orang bisa menjadi wartawan². Munculnya *citizen journalism* di Indonesia mendapatkan apresiasi yang cukup marak ini terbukti adanya media Indonesia yang telah memberikan ruang kepada *citizen journalism* untuk berkembang diantaranya Kompas dengan Kompasiana.

Pada umumnya budaya adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, susila, hukum adat dan setiap kecakapan, dan kebiasaan. Sedangkan menurut definisi Koentjaraningrat yang mengatakan bahwa pengertian kebudayaan adalah keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil yang harus didaparkannya dengan belajar dan semua itu tersusun dalam kehidupan masyarakat. Senada dengan Koentjaraningrat, menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soenardi, pada bukunya *Setangkai Bunga Sosiologi* (1964: 113), merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, cipta, dan rasa masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat. Dalam pengertian kamus, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata: kearifan (*wisdom*) dan lokal

²http://www.academia.edu/30959961/KEBERHASILAN_CITIZEN_JOURNALISM_DALAM_PEMBANGUNAN_BERBASIS_KEARIFAN_LOKAL

(local). Dalam Kamus Inggris Indonesia John M. Echols dan Hassan Syadily, lokal berarti setempat, sedangkan *wisdom* (kearifan) sama dengan kebijaksanaan. Secara umum maka *local wisdom* (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Menurut para ahli bahasa, kata pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri atas dua suku kata, yaitu pari dan wisatawan. Pari berarti seluruh, semua dan penuh. Wisata berarti perjalanan. Dengan demikian pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan penuh, yaitu berangkat dari suatu tempat, menuju dan singgah, di suatu di beberapa tempat, dan kembali ke tempat asal semula. Istilah “pariwisata” konon untuk pertama kalinya digunakan oleh Presiden Soekarno dalam suatu percakapan padanan dari istilah asing *tourism*. Menurut Soekadijo pariwisata adalah segala kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan. Semua kegiatan pembangunan hotel, pemugaran cagar budaya, pembuatan pusat rekreasi, penyelenggaraan pekan pariwisata, penyediaan angkutan dan sebagainya semua itu dapat disebut kegiatan pariwisata sepanjang dengan kegiatan-kegiatan itu semua dapat diharapkan para wisatawan akan datang (Soekadijo, 1997: 2).

Pariwisata adalah sebuah kegiatan dimana dilakukan oleh beberapa orang atau seseorang dalam suatu perjalanan yang mana dapat melebihi 24 jam dari tempat tinggalnya. Menurut Spilane (1987:21), dalam arti luas pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan

dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Ditambahkan pula bahwa pariwisata terbagi atas beberapa jenis, yaitu: pariwisata untuk menikmati perjalanan (*pleasure tourism*), pariwisata untuk berekreasi (*recreation tourism*), pariwisata untuk kebudayaan (*culture tourism*), pariwisata untuk olahraga (*sports tourism*), pariwisata untuk urusan usaha dagang (*business tourism*), pariwisata untuk berkonvensi (*convention tourism*).

Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang ada di Indonesia *citizen journalism*, budaya dan kearifan lokal, pariwisata sudah digabungkan menjadi satu dan dikemaskan didalam suatu program televisi yang berjenis tayangan reality show petualangan. Program dari tayangan ini adalah berjalan-jalan dan berkunjung ketempat yang masih memegang teguh budayanya baik itu dari segi permainan tradisionalnya (congklak,) , dari hasil karyanya (batik,) , keseniannya (wayang kulit, reog ponorogo, kuda lumping, karapan sapi) dan masih banyak lagi, dan berkunjung ketempat pariwisata yang keindahan alamnya tidak kalah dengan luar negeri seperti ketempat Raja Ampat yang ada di Papua, tujuan dari program tayangan ini adalah untuk mengekspor hasil dari warisan budaya dan pariwisata yang ada di Indonesia, berkat dari tayangan ini ekonomi yang ada di Indonesia meningkat ini dikarena banyak wisatawan dari mancanegara berkunjung ketempat seperti ini.

Menurut Hirlock didalam Isti Widayanti dan Sudarjwo (1999,206) Remaja merupakan masa peralihan dari massa kanak-kanak menuju massa dewasa yang mencangkup kematangan mental, sosial dan fisik. Ia dikatakan usia remaja ketika seseorang itu berumur antara 12-21 tahun. G. Stanley menjelaskan bahwa remaja

berada pada masa badai topan (*Strum and drung*), mencerminkan kebudayaan modern yang penuh dengan gejolak akibat pertentangan nilai. Menurut Erik Erikson, ciri khas remaja adalah belum memiliki identitas yang jelas dan sedang mengalami krisis identitas. Oleh karena itu mereka membutuhkan sarana ekspresi diri dan penerimaan dari lingkungan. Kemudian mereka meretas jalan yang lebih realistis. Namun, tidak sedikit remaja yang kebingungan untuk menemukan cara.

Menurut Erikson dalam Mönk (2002:279) pada masa usia remaja, mereka berusaha melepaskan diri dari orang tua dengan maksud untuk menemukan dirinya dan proses itu disebut sebagai proses mencari identitas ego. Marcia dalam Mönk (2002:279) berpendapat bahwa perkembangan identitas itu terjadi selain dari mencari secara aktif (eksplorasi) juga tergantung daripada adanya "*commitments*". Dalam proses perkembangan identitas maka seseorang dapat berada dalam status yang berbeda-beda. Oleh karena itu segala informasi yang diperoleh oleh remaja akan memungkinkan untuk mempengaruhi persepsinya terhadap dunia luar. Secara logika remaja itu selalu identik dengan kenakalannya. Tapi, pada dasarnya remaja itu memiliki sifat rasa ingin tahu dan penasaran yang kuat dan mencoba hal-hal baru yang belum pernah ia lakukan seperti mengembangkan minat mereka, minat dari remaja ini bisa berupa dari segi olah raga, bermain musik dan berpetualangan.

Sejalan dengan ketatnya persaingan pertelevisian swasta di Indonesia untuk menarik daya tonton masyarakat, maka pengelola station televisi berusaha sekeras mungkin untuk menyajikan tontonan yang sekiranya dapat menarik perhatian masyarakat. Persaingan dikalangan industri mulai terlihat dalam perang program

untuk menarik pemirsa dan pengiklan. Setiap station televisi berusaha memberikan program-program terbaru yang dikemas secara baik untuk menarik minat penonton, diantaranya *news*, *infotainment*, sinetron, musik, program religi, *reality show*, *variety show*. Masing-masing program acara tersebut mempunyai target sasaran yang berbeda. Oleh sebab itu penyajiannya dikemas dengan keunikan tersendiri. Fungsi hiburan didalam media massa elektronik itu sendiri menduduki peringkat teratas dibandingkan fungsi lainnya. Masalahnya masyarakat Indonesia masih menjadikan televisi sebagai media hiburan.

Keanekaragaman program acara televisi sangat memanjakan para penontonya. Penonton seakan-akan enggan meninggalkan tempat duduknya. Hal ini menjadikan mereka *addicted* terhadap media massa, khususnya televisi. Maka dari itu stasiun-stasiun televisi khususnya stasiun televisi swasta berlomba-lomba menyajikan program acara yang terbaik bagi pemirsanya. Dengan semakin banyaknya ragam tayangan di televisi membuat persaingan antar media semakin ketat. Mereka saling berlomba-lomba dalam membuat program acara yang menarik. Program acara yang informatif dan menghibur, sehingga menjadi salah satu acara yang sangat dibutuhkan oleh pemirsa untuk mengurangi rasa lelah setelah beraktifitas.

Program tayangan *reality show* mempunyai daya tarik sendiri bagi khalayak, khususnya tayangan yang bergenre dokumenter wisata yang banyak diminati oleh pemuda pemudi sekarang ini. Tercatat masih ada stasiun televisi yang menayangkan program *reality show* yang bergenre dokumenter wisata seperti *Celebrity on Vacation*

di (Trans tv), Gadis Petualang (Trans 7), Jejak Petualang (Trans 7), Indonesia Banget di (Rajawali Televisi), dan *My Trip My Adventure* di (Trans tv). Dalam hal ini yang ingin penulis soroti dalam tayangan *reality show* dokumenter wisata *My Trip My Adventure*.

My Trip My Adventure merupakan acara *reality show* yang memiliki kategori usia R-BO (Remaja dan Bimbingan Orang Tua) yaitu dengan kategori usia 13-21 dengan bimbingan orang tua saat menonton. Tayangan *Reality Show My Trip My Adventure* merupakan tayangan garapan dari trans tv yang didalamnya memiliki unsur informasi dan hiburan yang tayang pada hari sabtu dan minggu jam 08.30 WIB. Adapun pun isi dari program acara *My Trip My Adventure* adalah acara ini menayangkan kegiatan petualangan wisata yang asik, unik, dan eksream yang dilakukan oleh host acara diberbagai tempat di Indonesia, dengan tujuan memberikan informasi panduan wisata kepada para penonton yang menonton program *My Trip My Adventure* serta menggali potensi-potensi lokal wisata yang dimiliki oleh Indonesia agar menarik minat program untuk dapat berkunjung ketempat-tempat wisata yang ada di Indonesia. Karena Indonesia sendiri memiliki tempat wisata terkaya, terbukti dengan memiliki jumlah pulau lebih dari 17.508 pulau dan memiliki gunung-gunung yang masih aktif. Indonesia memiliki julukan "*Heaven Earth*" karena Indonesia kaya akan kekayaan alamnya³. Dalam tayangan pemirsa di ajak berkeliling kenusantara untuk menikmati keindahan alam khususnya ketempat-tempat yang belum pernah

³ <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab1/2014-2-01875-MC%20Bab1001.pdf> hal-2

dijamah banyak orang. Sehingga terlihat jelas bahwa keindahan alam tersebut masih alami tanpa adanya campur tangan warga dan orang asing. Selain menguk tempat wisata yang ada dikota maupun dipelosok daerah yang ada di Indonesia tayangan ini juga mengulas tentang sejarah suatu tempat serta mengulas budaya yang ada didalamnya. Dari banyaknya tayangan petualangan dimedia televisi, tayangan relity show my trip my adventure lebih banyak perhatian pemirsa ini dikarenakan tayangan *Reality Show My Trip My Adventure* merupakan tayangan *reality show* petualangan yang memiliki banyak follower di instagram. Follower tayangan *my trip my adventure* mencapai + 1.400.000 follower, jauh berbeda dengan tayangan serupa seperti tayangan jejak petualangan (Trans Tv) + 25,100 follower, tayangan survivor (Trans Tv) memiliki follower + 71,200 follower. Keeksistensian tayangan *my trip my adventure* terlihat jelas dari jumlah follower pada media sosial instagram. Program acara ini dipandu oleh host Hamish Daud Wylie, Vicky Nitinegoro, Nadine Chandrawinata, Deny Sumargo, Dion Wiyoko, Marshall Sastra, David John Schaap, Rikas Harsha, Richard Kyle. Setiap tayangan program hanya dipandu oleh dua host yang berganti diantara pasangan Nadine dan Deny berikutnya pasangan Vicky dan Hamish Daud, jadi disetiap episode disajikan host yang berbeda-beda.

Alasan penulis mengambil tayangan *My Trip My Adventure* adalah karena tayangan ini paling booming dikalangan anak remaja, seperti yang kita ketahui anak remaja zaman sekarang ini menyukai jalan-jalan ketempat yang indah seperti pantai, pegunungan, air terjun dan lain-lain, berkat adanya perkembangan teknologi komunikasi remaja ini berfoto selfi dan menguploadnya ke media sosial seperti

instagram, facebook. Secara tidak langsung remaja ini sudah mengeksplor keindahan alam di Indonesia.

Gambar 1.1 : Lubuk Larok Kampar



**Gambar 2.1 : Latihan Perdana T.A 2017/2018 Bersama Calon Angkatan XX
Sispala SMAN 5 Pekanbaru.**



Sumber : Instagram Sispala Pelepah_5

Seperti yang kita lihat, semenjak adanya tayangan *My Trip My Adventure* ini banyak anak remaja yang tertarik untuk berpetualang, untuk melihat keindahan dan budaya yang ada di Indonesia, ini bisa kita lihat dari anak remaja zaman sekarang ini memakai atribut yang dikhususkan untuk berpetualangan. Dan dari minat berpetualang tersebut itulah banyak anak remaja khususnya Pekanbaru bergabung dengan komunitas *My Trip My Adventure* Pekanbaru.

Gambar 3.1 : Desa wisata Buluh Cina Kec. Siak Hulu Kab. Kampar



Sumber: Instagram my_trip_my_adventure_pekanbaru

Sispala (Siswa Pecinta Alam) adalah sekumpulan siswa-siswi yang memiliki visi dan misi yang sama terhadap kegiatan alam bebas. Mereka cenderung merumuskan, mencari data, mempelajari, dan belajar tentang semua hal kegiatan alam bebas bersama-sama dan mendirikan sebuah organisasi pecinta alam.

Karena hobi dan minat mereka yang bisa dikatakan sama inilah mereka yang mulai bergabung dan membuat suatu rumusan dan peraturan yang harus ditaati bersama. Selain itu mereka juga dapat belajar tentang kegiatan alam bebas dengan sispala atau mapala yang lebih dulu berkembang dibidang pecinta alam dibanding dengan mereka.

Menurut Bulletin Wanadri (2011: 11) secara umum kegiatan yang dapat mereka jalani dan pelajari dalam sispala adalah tali temali, IMPK (Ilmu Medan Peta Kompas), karakteristik sungai untuk arung jeram.

Tabel 1.1 daftar SMA Pekanbaru yang mempunyai Organisasi Sispala

NO	NAMA SMA
1	SMAN 5 PEKANBARU
2	SMAN 9 PEKANBARU
3	SMA HANDAYANI PEKANBARU
4	SMAN 4 PEKANBARU

Sumber: Drs. Ahmad Agusman Pembina Sispala Plepah 5.

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: **“Persepsi Siswa-Siswi SMAN 5 Pekanbaru Terhadap Tayangan Reality Show “My Trip My Adventure” Di Trans Tv.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas yang menjadi identifikasi masalah adalah bagi penulis adalah:

1. Banyaknya follower tayangan reality show my trip my adventure di instagaram.
2. Adanya siswa SMA mengikuti organisasi sispala
3. Adanya siswa yang beranggapan bahwa petualangan adalah sesuatu yang bernilai edukasi.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengidentifikasi fokus masalahnya adalah : bagaimana persepsi siswa-siswi SMAN 5 kota Pekanbaru terhadap tayangan *My Trip My Adventure* di Trans Tv .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi siswa-siswi SMAN 5 Kota Pekanbaru terhadap tayangan *reality show My Trip My Adventure* di Trans Tv ?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi siswa-siswi SMAN 5 Kota Pekanbaru terhadap tayangan *reality show My Trip My Adventure* di Trans Tv ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui

- a. Bagaimana persepsi siswa-siswi SMAN 5 kota Pekanbaru terhadap tayangan *reality show My Trip My Adventure* di Trans Tv.
- b. Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi siswa SMAN 5 kota Pekanbaru terhadap tayangan *reality show My Trip My Adventure* di Trans Tv.

2. Manfaat Penelitian

- a. Kegunaan akademis

Menurut peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan dokumentasi ilmiah untuk perkembangan penelitian ilmu pengetahuan terutama dibidang komunikasi.

- b. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa wawasan baru khususnya bagi peneliti maupun mahasiswa.