

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini merupakan kajian di bidang pertelevisian sebagai lembaga yang fokus pada budaya Indonesia. Manusia dan budaya tidak dapat dipisahkan, bersama-sama mereka membentuk kehidupan. Manusia bersatu dalam unit sosial budaya, menjadi masyarakat. Publik manusia melahirkan, menciptakan, menumbuhkan dan mengembangkan kebudayaan: tidak ada manusia tanpa kebudayaan, dan sebaliknya tidak ada kebudayaan tanpa manusia; tidak ada budaya tanpa masyarakat.

Pengertian kebudayaan mencakup pengertian “sempit” dan “luas”. Di dalamnya Dalam pengertian "sempit", budaya dipahami sebagai "seni", oleh karena itu dianggap sebagai seniman sebagai seorang humanis, seni pertunjukan sering disebut sebagai acara budaya, misi artistik sering dikatakan bahwa bepergian ke luar negeri adalah misi budaya. Pandangan dan praktik seperti itu tentu mengurangi pemahaman tentang budaya, terutama dalam hal unsur budaya atau konten sebagai strategi perluasan budaya. Pemahaman seperti itu tidak sepenuhnya salah karena seni juga merupakan unsur budaya yang penting.

Sosiolog Pemimpin Inggris, Anthony Giddens (1991) tentang budaya dalam kaitannya dengan masyarakat dijelaskan di bawah ini. “Saat kita menggunakan istilah tersebut dalam percakapan sehari-hari, kita sering menganggap "budaya" sebagai setara dengan 'hal-hal yang lebih tinggi dari pikiran': seni, sastra, musik dan lukisan. Konsepnya termasuk kegiatan tersebut, tetapi juga banyak lagi. Budaya

mengacu pada seluruh cara hidup orang. anggota suatu masyarakat. Itu termasuk cara mereka berpakaian, kebiasaan pernikahan mereka, dan kehidupan keluarga mereka. pola kerja, upacara keagamaan dan kegiatan santai. Ini termasuk barang-barang Anda juga. buat dan pedulikan: busur dan anak panah, bajak, gilingan dan mesin, komputer, buku, tempat tinggal”¹

Salah satu strateginya adalah memperlakukan budaya (kata/istilah) sebagai gantinya sebagai "kata benda" melainkan sebagai "kata kerja". Budaya bukan lagi sekedar koleksi karya seni, buku, instrumen atau museum, gedung, ruangan, kantor dan benda lainnya. Budaya terutama terkait dengan aktivitas manusia yang bekerja, merasakan, berpikir, berinisiatif, dan mencipta. Dalam pengertian ini, kebudayaan dapat dipahami sebagai “hasil dari proses rasa, karsa dan kreasi manusia”. Dengan demikian, “yang terpelajar (manusia) adalah (manusia) yang bekerja untuk peningkatan harkat dan martabat manusia.

Kebudayaan nasional yang berlandaskan Pancasila merupakan perwujudan cipta, karsa, dan karya bangsa Indonesia serta merupakan segenap upaya bangsa Indonesia untuk mengembangkan harkat dan martabat sebagai bangsa, serta bertujuan untuk mewujudkan pengertian dan makna pembangunan nasional, yaitu pembangunan kebudayaan.

Budaya Indonesia dikenal sangat unik serta menarik perhatian wisatawan mancanegara untuk melihat keragaman budaya kita. Namun, budaya Indonesia

¹ Kristanto, N. H., (2017) Tentang Konsep Kebudayaan., Jurnal Kajian Kebudayaan., Vol No. 10, No. 2., Februari 2017. TENTANG KONSEP KEBUDAYAAN | Kistanto | Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan (undip.ac.id)

memudar seiring berjalannya waktu karena era digital dan media sosial. Transformasi komunikasi ini sejalan dengan perkembangan dan tantangan zaman. Perubahan zaman dari zaman masyarakat agraris ke zaman masyarakat industri dan zaman informasi juga mendukung proses transformasi komunikasi ini, menurut tafsir Vincent Mosco. Pada era informasi, produksi kayu tidak lagi bergantung pada energi seperti pada era industri, melainkan pada kekuatan teknologi komunikasi dan proses informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Manuel Castells.²

Kemajuan teknologi telah menyebabkan banyak budaya yang dilupakan dan ditinggalkan oleh para kaum generasi muda. Jika kita melihatnya dari segi teknologi di era digital sekarang ini, teknologi mempengaruhi kehidupan kita sebagai manusia. Teknologi dapat meningkatkan kehidupan kita sebagai sarana komunikasi jarak jauh. dan kita dapat melihat informasi dimanapun dan kapanpun kita berada, teknologi juga memudahkan kita untuk saling berinteraksi. Namun, teknologi juga memiliki dampak negatif yaitu dapat mengubah budaya dengan cepat, misalnya jarang berkomunikasi secara langsung, generasi milenial cenderung individualistis dan mengikuti gaya hidup di jejaring sosial.

Era informasi yang didukung oleh teknologi media baru berdampak pada peningkatan kecepatan dan percepatan dalam proses informasi dan komunikasi. Melalui kecepatan dan percepatan teknologi, ruang dan waktu dikompresi. Terminologi ini dikenal dengan pemisahan ruang dan waktu dalam istilah Antony

² Arfilianto & Christiany Juditha (Ed)., Komunikasi di Era Teknologi Digital ; Kajian Ekonomi Digital, Media dan Budaya Komunikasi. (Jakarta : HIMPENINDO Cabang Kominfo, bekerja sama dengan ASPIKOM, dan Aswaja Pressindo Yogyakarta). Hal 235

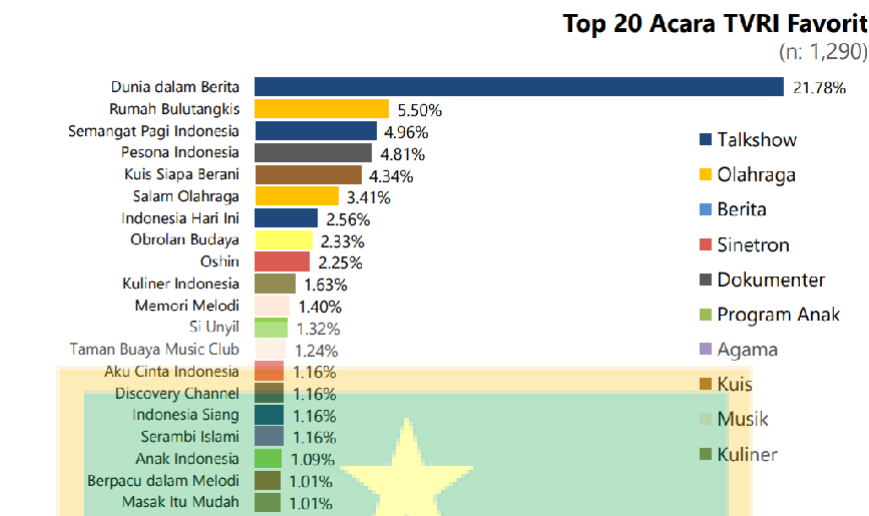
Giddens atau David Harvey yang menyebutnya sebagai pemampatan ruang dan waktu. Tentu saja pemampatan ruang dan waktu ini terkait dengan teknologi digital yang pada gilirannya mengubah media lama menjadi media baru. Mengenai sebaran karakteristik tersebut, Van Dijk mengategorikan era komunikasi tatap muka, era percetakan, dan era penyiaran sebagai media lama.³

Sedangkan jaringan komputer dan multimedia merupakan bagian dari media baru. Ada banyak perbedaan karakteristik antara media lama dan baru, antara lain: kecepatan pengiriman, akurasi, interaktivitas, perlindungan privasi, dll. Dari dimensi kecepatan pengiriman, komunikasi tatap muka dan percetakan termasuk dalam kategori rendah, sedangkan jaringan streaming dan multimedia memiliki kecepatan transmisi yang sangat tinggi. Dari segi interaktivitas, komunikasi tatap muka memiliki interaktivitas yang tinggi, hampir sama dengan jenis multimedia dan jaringan yang interaktivitasnya termasuk dalam kategori sedang. Namun, salah satu hal yang membedakan waktu adalah perlindungan privasi. Protokol privasi dalam komunikasi tatap muka dan disampaikan termasuk dalam kategori tinggi. Itu sebanding dengan bola. dengan jenis komunikasi multimedia memiliki kategori sedang dan komunikasi berbasis jaringan komputer tergolong rendah dalam tingkat perlindungan privasi. Untuk memudahkan pengkategorian tersebut, tabel berikut menunjukkan perbedaan karakteristik media lama dan media terkini dari sudut pandang Van Dijk.

³ Ibid hal 236

Maraknya digitalisasi membuat generasi muda meninggalkan nilai-nilai budaya dan agama. Hal ini sesuai dengan data yang dipaparkan Kemenpora, bahwa terdapat 10 masalah yang bersifat kebangsaan pada generasi muda yaitu meningkatnya tingkat kekerasan di kalangan pemuda, kecenderungan ketidakjujuran, kurang hormat kepada orang tua, guru, pemimpin, saling curiga dan saling membenci, memburuknya penggunaan bahasa Indonesia, berkembangnya perilaku menyimpang (narkoba, pornografi), kecenderungan mengadopsi nilai-nilai budaya asing, melemahnya idealisme, cinta tanah air dan meningkatnya pragmatisme dan hedonisme, serta masih banyak hal negatif lainnya. pengaruh dampak negatif globalisasi di kalangan generasi muda.⁴ Dengan digitalisasi generasi muda dan anak-anak jarang mempertahankan budaya Indonesia. Banyak permainan tradisional yang ditinggalkan, seperti bola bekel, congklak, lompat tali, gobak sodor, dll. Mereka lebih memilih berjejaring sosial, padahal generasi muda sangat penting untuk melestarikan budaya tradisional, agar bisa mengasah otak mereka dan anak-anak mereka untuk lebih berkembang dan kreatif dalam melakukan aktivitas yang berdampak pada diri mereka sendiri.

⁴ Zedi Muttaqin & Wahyun., (2019)., Pemahaman dan Implementasi Ideologi Pancasila di Kalangan Generasi Muda. Vol. 7, No. 2., September 2019.
<https://www.researchgate.net/publication/337752761> Pemahaman dan Implementasi Ideologi Pancasila di Kalangan Generasi Muda Studi Kasus di Desa Sumi Kecamatan Lambu Kabu paten Bima



Gambar 1.1 Data Acara TVRI Favorit

Sumber : Website TVRI (Survei Indeks Kualitas Program dan Berita TVRI)

Oleh karena itu, TVRI menghadirkan Program Pesona Indonesia yang merupakan acara yang mengulas berbagai pesona yang ada di Indonesia. Mulai dari pesona alam, pesona seni, bahkan pesona kuliner 10 Indonesia, acara ini tayang setiap hari pukul 14:00 WIB. Berangkat dari hal tersebut, penelitian ini bermaksud menganalisis strategi redaksi TVRI untuk menjawab tantangannya sebagai media dalam kebudayaan. Kajian ini berfokus pada analisis strategi redaksi program, bagaimana Program Pesona Indonesia tidak hanya dapat diterima dan dikenal oleh masyarakat, tetapi juga dapat dimanfaatkan perannya untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan budaya.

1.1 Rumusan Masalah

TVRI menjadi stasiun televisi pionir di Indonesia yang melokal di setiap wilayah Indonesia. banyak pemerintah daerah di Indonesia yang bekerja sama dengan TVRI lokal untuk mengenalkan program budaya daerah. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian adalah :

- Bagaimana Strategi Komunikasi Redaksi Program Pesona Indonesia TVRI Dalam Meningkatkan Pengetahuan Budaya?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- Guna Mengetahui Strategi Komunikasi Redaksi Program Pesona Indonesia TVRI Dalam Meningkatkan Pengetahuan Budaya

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian Secara Praktis

Bagi TVRI, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi para pimpinan dalam mengambil suatu kebijakan yang berkaitan dengan suatu bidang, khususnya bidang Komunikasi.

1.4.2 Manfaat Penelitian Secara Akademis

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberi ilmu dan wawasan baru terhadap kajian penelitian strategi komunikasi dan keilmuan didalam bidang ilmu komunikasi, serta menjadi bahan rujukan bagi penulis selanjutnya

yang nantinya melakukan penelitian yang relevan yakni strategi komunikasi dalam meningkatkan pengetahuan budaya di era digital.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulis dalam menguraikan isi dari proposal ini, penulis membuat sistematika pada tiga bab dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar penelitian yang penulis teliti. Dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga menulis sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka dari penelitian yang penulis teliti. Meliputi penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teoritis, hingga kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tujuh sub bab. Sub bab pertama menjelaskan tentang pendekatan penulisan dan metode yang digunakan dalam penulisan. Pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan kualitatif dan metode yang digunakan adalah deskriptif. Sub bab kedua menjelaskan penentuan informan yang digunakan penulis agar tepat sasaran dan keakuratan data tertulis dapat dipertanggung jawabkan.

Sub bab ketiga menjelaskan tentang sumber data yang berisikan dipenelitian penulis, yang dapat diartikan darimana diperolehnya data yakni terdapat data primer

dan data sekunder. Sub bab keempat berisikan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sub bab kelima menjelaskan teknik keabsahan data, dengan tujuan memeriksa kembali dan membuktikan keilmiahan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

BAB IV HASIL PENULISAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tiga sub bab. Sub bab pertama menjelaskan tentang gambaran umum TVRI Nasional yang meliputi dasar-dasar penetapan visi dan misi, serta struktur kepengurusan LPP TVRI. Sub bab kedua merupakan hasil tulisan berupa penemuan data yang diperoleh penulis selama menulis. Serta sub bab ketiga, memaparkan pembahasan berupa temuan-temuan yang diperoleh penulis.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi dua sub bab. Sub bab pertama menjelaskan kesimpulan penulis dari hasil penulisan secara umum. Seperti pada sub bab kedua, memaparkan saran-saran penulis yang ditujukan kepada Tim Produksi Program Pesona Indonesia mengenai aspek-aspek yang perlu dievaluasi untuk perbaikan kinerja di masa mendatang.