

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang digunakan untuk memancarkan dan menerima siaran gambar bergerak, baik itu yang monokrom "*hitam putih*" maupun warna, biasanya dilengkapi oleh suara. "Televisi" juga dapat diartikan sebagai kotak televisi, rangkaian televisi atau pancaran televisi (wikipedia). Siaran televisi di Indonesia di mulai pada tahun 1962. Saat itu masyarakat Indonesia disugahi tontonan realita yang begitu memukau. Meskipun hanya siaran televisi hitam putih, tapi siaran televisi pertama di Indonesia itu menjadi momentum yang sangat bersejarah. *Booming* televisi di mulai pada tahun 1992 ketika RCTI mulai mengudara dengan bantuan *decoder*. Budaya menonton televisi memang sudah menjadi konsumsi masyarakat kita. Tak peduli di desa atau di kota. Tak peduli kalangan atas atau menengah dan bawah. Kini mereka menjadikan televisi sebagai kebutuhan pokok. Dalam arti ritme kehidupan masyarakat kita lama kelamaan terpengaruh tayangan televisi (Baksin, 2006 : 15).

Dengan semakin berkembangnya zaman, banyak televisi yang bermunculan, baik itu televisi nasional ataupun televisi lokal. Banyak cara untuk menarik penonton agar tertarik dengan program yang disajikan oleh televisi yang bersangkutan, contohnya dengan menghadirkan program-program acara yang cukup banyak menarik penonton seperti *reality show*. Realitas (*reality show*)

adalah genre acara televisi yang menggambarkan adegan yang seakan-akan benar-benar berlangsung tanpa skenario dengan pemain yang umumnya khalayak umum biasa. Acara *reality show* umumnya menampilkan kenyataan yang dimodifikasi, seperti menaruh partisipan di lokasi-lokasi eksotis atau situasi-situasi yang tidak lazim, memancing reaksi tertentu dari partisipan, dan melalui penyuntingan dan teknik-teknik pascaproduksi lainnya (wikipedia)

Reality show kini banyak digemari masyarakat karena *reality show* mampu menarik, menghibur dan membawa penontonya kedalam suasana tersebut dan dikemas hingga menyentuh emosi penonton. Rating untuk acara *reality show* cukup tinggi, ini disebabkan karena acara *reality show* merupakan acara yang mengangkat kehidupan masyarakat sekitar dan mudah dipahami oleh penonton. Banyak sekali stasiun televisi yang menayangkan program acara yang bertemakan *reality show*, seperti *Termehek-mehek* di Trans TV, *Minta tolong* di RCTI, *Uya Kuya* di SCTV, *Bedah Rumah* di RCTI, *Bosan Menjadi Pegawai* di Trans TV, *John Pantau* di Trans TV, dan yang berbeda dari tayangan *reality show* lainnya adalah *Tayangan Petualangan Panji* di Global TV.

Petualangan panji adalah sebuah acara *reality* yang ditayangkan di Global Tv, mengisahkan petualangan seorang anak muda bernama Panji. Ia selalu berkeliling tempat untuk bisa menemukan binatang kesukaannya, reptile terutama ular. Meski hanya fokus pada bintang tersebut, tidak menutup kemungkinan Panji akan memperlihatkan hewan lain yang ditemuinya sepanjang perjalanan. Pada tahun 2006 petualangan panji di tayang kan di lativi yang sekarang menjadi Tv One dan pada saat itu program acaranya bernama *Panji Sang Penakluk*. Nama

program Panji Sang Penakluk langsung booming begitu diluncurkan di stasiun televisi Lativi pada tahun 2006, bersamaan dengan meninggalnya tokoh reptil Australia Steve Irwin. Pemunculan Panji sendiri saat itu dianggap pemirsa setia tayangan petualangan dengan satwa liar sebagai pengganti Steve Irwin yang sudah meninggal, meski terinspirasi dengan Steve Irwin namun Panji memiliki ciri khas sendiri dalam berinteraksi dengan satwa-satwa liar khususnya reptil, seperti ular dan buaya. Gaya-gaya konyol dan berbahaya atau bisa dibilang jauh dari prinsip-prinsip yang aman dalam berinteraksi dengan satwa liar selalu ditunjukkan Panji dalam setiap episode Panji Sang Penakluk di Lativi, sejalan dengan waktu program Panji sang penakluk akhirnya berpindah stasiun ke Global TV pertengahan tahun 2009 dan berganti nama menjadi Petualangan Panji (www.panjipetualang.com).

Tayangan Petualangan Panji berbeda dengan acara *reality show* lainnya, karena di dalam acara Petualangan Panji terdapat nilai edukasi yang sangat tinggi bagi penontonya, tidak hanya menonjolkan aksi dalam tayangannya tetapi mengajarkan kita juga untuk mencintai alam sekitar, menjaga hewan yang di lindungi, memberikan edukasi mengenai binatang terutama reptil yang berbahaya dan mengajarkan kita bagaimana cara menghadapi binatang buas tanpa harus melukai atau membunuhnya. Petualangan Panji hadir setiap hari dengan cerita yang berbeda-beda dan unik setiap episodenya, namun tidak terlepas dari adegan-adegan yang sangat berbahaya ketika Panji menghadapi satwa liar. Sering sekali Panji memperlihatkan gaya-gaya yang memukai para penonton ketika

menghadapi ular salah satunya ular king kobra, seperti mencium kepala ular kobra yang terkenal sangat berbisa.

Saat penulis melakukan prariset disekitar wilayah Ciburuy khususnya RW 06, penulis mewawancarai beberapa warga yang sering menyaksikan petualangan panji dan masyarakat tersebut mengekspresikan kesenangannya, seperti dalam kutipan kata-kata berikut ini : “saya suka melihat petualangan panji, panji orangnya pemberani lain dari pada yang lain,punya kelebihan”. “saya suka melihat petualangan panji, memberikan pengetahuan tambahan tentang hewan liar terutama hewan melata”. Hal tersebut diatas merupakan bentuk suatu kesenangan masyarakat Ciburuy terhadap tayangan petualangan Panji, ini merupakan salah satu bentuk umpan balik (*feed back*) dari masyarakat terhadap tayangan petualangan Panji. Keahlian Panji dalam menaklukan binatang buas terutama ular dengan menggunakan komunikasi nonverbal, mampu membuat masyarakat terpujau dan menganggap Panji mempunyai kelebihan tersendiri dan berbeda dari yang lain

Kemajuan dan keberagaman program acara televisi memang menjadi hal urgen di Negara kita Program acara yang ada harus dikembangkan secara baik agar televisi yang kini hampir dimiliki oleh seluruh masyarakat Indonesia tidak hanya menjadi sarana hiburan, tapi juga sarana pendidikan dan penegakan moral Program acara televisi hendaknya tidak kebablasan, tidak menimbulkan kesan menjijikan dan nyinyir (Baksin, 2006 : 45)

Dari pemaparan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti, seberapa besar respon masyarakat Ciburuy terhadap tayangan televisi yang

bertema *reality show*. Karena di zaman era informasi ini stasiun televisi nasional yang banyak di minati masyarakat, stasiun televisi nasional mampu membawakan suatu program acara secara unik dan menarik hingga menyedot banyak penonton. Maka dari itu peneliti mengambil tayangan Petualangan Panji di Global TV untuk dijadikan objek penelitian, karena tayangan Petualangan Panji adalah tayangan *reality show* yang berbeda dari tayangan *reality show* lainnya, selain itu tayangan petualangan Panji mendidik dan menghibur masyarakat, dan juga sepengetahuan peneliti belum pernah ada yang meneliti dengan judul skripsi yang sama. Petualangan Panji dapat dikatakan tayangan yang berbeda dari acara *reality show* yang ada di Indonesia karena orang yang terlibat di dalamnya harus berhadapan langsung dengan reptil-reptil buas seperti ular dan buaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis memberikan rumusan masalah sebagai berikut

“Bagaimana Respon Masyarakat Ciburuy Terhadap Tayangan Petualangan Panji di Global TV ? ”

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penulis mengidentifikasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut

1. Bagaimana perhatian masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV?
2. Bagaimana pemahaman masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV?
3. Bagaimana penerimaan masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui perhatian masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV.
2. Untuk mengetahui pemahaman masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV.
3. Untuk mengetahui penerimaan masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Akademis

Kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah sebagai pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan jurnalistik

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna sebagai informasi tentang “Respon Masyarakat Ciburuy Terhadap Tayangan Petualangan Panji di Global TV”, Juga sebagai masukan kepada masyarakat dan media massa khususnya media massa elektronik agar menghadirkan program-program reality show yang menarik, unik, dan juga mendidik bagi penontonya

F. Kerangka Pemikiran

Media massa sangat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat terutama media elektronik. Dari cukup banyak media massa, televisi merupakan media yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Televisi mampu menarik penonton dari berbagai kalangan karena televisi dikemas secara unik dan menarik. Televisi mampu memberi informasi, mendidik, menghibur dan membujuk (Ardianto, Komala, Karlinah, 2004: 137)

Televisi di Indonesia memiliki pengaruh sangat kuat terhadap kehidupan masyarakat, televisi tidak terlepas dari fungsi utama pers yaitu sebagai informasi (*to inform*), edukasi (*to educate*), koreksi (*to influence*), rekreasi (*to entertain*), mediasi (*to mediate*) (Sumadira, 2006: 32). Dunia Pertelevisian di Indonesia bersaing untuk menyajikan program-program acara yang unik agar mendapatkan respon positif dari masyarakat dan menarik banyak penonton.

Respon adalah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menamakan reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indera. Respon biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku yang muncul setelah dilakukan perangsangan.

(wikipedia) Respon masyarakat terhadap tayangan televisi nasional sangat tinggi, karena selain bersifat global televisi nasional mampu menyajikan program-program yang menarik sesuai kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu respon masyarakat sangat penting untuk suatu program acara televisi, jika respon masyarakat positif terhadap tayangan tersebut maka rating terhadap program acara tersebut akan naik dan biasanya akan ada perpanjangan episode. Maka dari itu dalam penelitian "Respon Masyarakat Ciburuy Terhadap Tayangan Petualangan Panji di Global TV" menggunakan teori S-O-R untuk mengetahui seberapa besar respon masyarakat terhadap tayangan petualangan Panji.

Teori S-O-R sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response, ini semua berasal dari psikologi. Kalau kemudian menjadi juga teori komunikasi, tidak mengherankan, karena objek material dari psikologi dan komunikasi adalah sama. Yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi.

Menurut stimulus response ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan (Effendy, 2003: 254). Jadi unsur-unsur dalam model ini adalah :

1. Pesan (Stimulus, S)
2. Komunikan (Organism, O)
3. Efek (Response, R)

Pesan (Stimulus, S) disini adalah tayangan Petualangan panji, Komunikan (Organism O) disini adalah masyarakat Ciburuy yang menonton Petualangan

Panji, Efek (Response, R) adalah sikap masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji

Prof Dr. Mar'at dalam bukunya "Sikap Manusia, Perubahan serta Pengukurannya, mengutip pendapat Hovland, Jains, dan Kelly yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variable penting, yaitu

a. Perhatian

Proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat saat stimuli lainnya melemah, perhatian terjadi apabila kita mengkonsentrasikan diri kita pada salah satu alat indra kita dan mengesampingkan masukan-masukan alat indra lain (Rakhmat, 2005 52)

b. Pemahaman

Menurut terjadinya, pengertian atau pemahaman dapat dibagi kedalam 2 macam yaitu dengan sengaja dan tidak sengaja Dengan sengaja adalah dengan sadar dan sungguh-sungguh memahami hasilnya lebih mendalam dan luas, sedangkan tidak sengaja adalah dengan tidak sadar ia memperoleh sesuatu pengetahuan dan hasilnya tidak teratur (Ahmadi dan Umar, 1992: 40-41/ Skripsi Lutfi Anwar UIN Bandung, 2006 11)

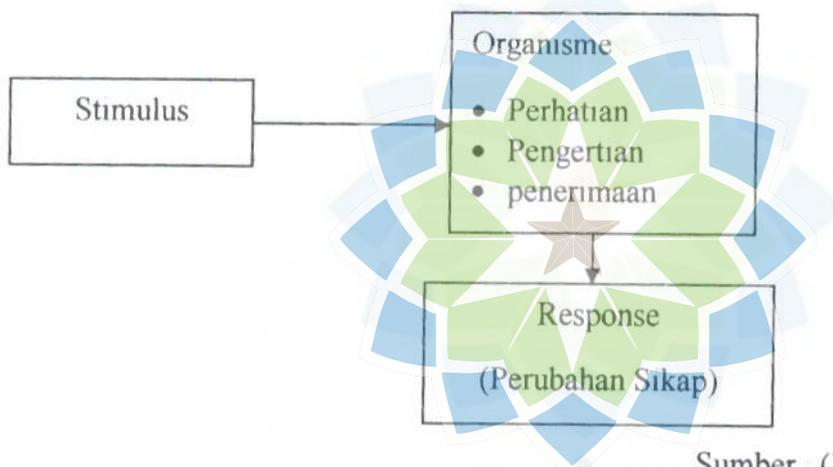
c. Penerimaan

Menerima adalah kemampuan berhubungan dengan orang lain tanpa menilai dan tanpa berusaha mengendalikan Menerima adalah sikap yang melihat orang lain sebagai manusia, sebagai individu yang patut dihargai Sikap menerima tidaklah semudah yang dikatakan, selalu cenderung menilai dan sukar menerima (Rakhmat, 2005 131)

Perhatian di ukur dengan sejauh mana masyarakat menyaksikan adanya pesan, pemahaman diukur dengan sejauh mana masyarakat memahami pesan, dan penerimaan dibatasi pada sejauh mana masyarakat menyetujui gagasan yang dikemukakan ([http //digilib petra ac id](http://digilib.petra.ac.id))

Gambar 1.

Teori S-O-R



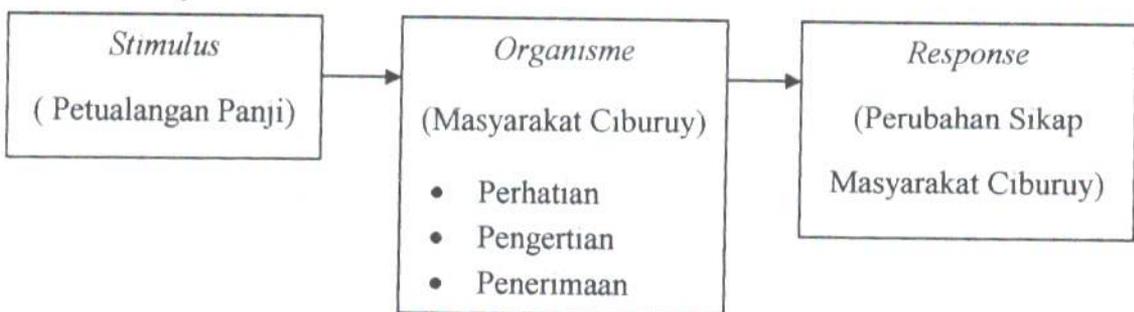
Sumber . (Mar'at, 1981 · 27)

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Gambar 2.

Skema Kerangka berfikir sesuai teori S-O-R



Sumber . ([http //digilib petra ac id](http://digilib.petra.ac.id))

Proses tersebut di atas menggambarkan “Perubahan Sikap” dan bergantung pada proses yang terjadi pada individu. Stimulus yang diberikan pada organisme dapat diterima atau dapat ditolak, maka pada proses selanjutnya terhenti. Ini berarti bahwa stimulus tersebut tidak efektif dalam mempengaruhi organisme, maka tidak ada perhatian (*attention*) dari organisme. Jika stimulus diterima oleh organisme berarti adanya komunikasi dan adanya perhatian organisme. Dalam hal ini stimulus adalah efektif dan ada reaksi. Langkah berikutnya adalah jika stimulus telah mendapat perhatian dari organisme, maka proses selanjutnya adalah mengerti terhadap stimulus (*correctly comprehended*). Kemampuan dari organisme inilah yang dapat melanjutkan proses berikutnya. Pada langkah berikutnya adalah bahwa organisme dapat menerima secara baik apa yang telah diolah sehingga dapat terjadi kesiapan untuk perubahan sikap (Mar’at, 1981 : 27)

Selain itu penulis menggunakan *model uses and gratifications* (model kegunaan dan kepuasan), *model uses and gratifications* berangkat dari pandangan bahwa komunikasi (khususnya media massa) tidak mempunyai kekuatan mempengaruhi khalayak, jadi khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi motif khalayak. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Pada akhirnya, media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak disebut media aktif (Kriyanto, 2006 : 204)

Gambar 3.

Model Uses and Gratifications



Sumber (Kriyantono, 2006 : 206)

Model uses and gratifications menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus (Effendy, 2003 : 289)

Dalam penelitian ini masyarakat Ciburuy adalah khalayak yang menggunakan media berdasarkan motif-motif tertentu, yaitu ingin menyaksikan tayangan yang memang sesuai dengan kebutuhan masyarakat itu sendiri

G. Operasional Variabel

Variabel ada dua jenis yaitu variabel pengaruh/bebas (*Independent Variabel*), dan variabel tergantung/tak bebas (*Dependent Variabel*), variabel pengaruh atau bebas adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel lainnya, sedangkan variabel tergantung/tidak bebas adalah

variabel yang diduga sebagai akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel yang mendahuluinya. Operasional Variabel disebut juga operasionalisasi konsep, tahap operasionalisasi konsep mengubah konsep menjadi variabel yang dapat diukur (Kriyantono, 2006: 81). Dalam tahap operasional variabel penulis menentukan apa yang diukur atau dengan kata lain apa indikator-indikatornya, operasional variabel adalah landasan untuk membuat kuesioner, artinya kuesioner harus selaras dengan apa yang telah dirinci pada operasional variabel (Kriyantono, 2006: 82).

Tabel 1.
Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Variabel (X) Respon masyarakat Ciburuy terhadap Tayangan Petualangan Panji di Global TV	1. Perhatian	• Tingkat pengetahuan	10-11
		• Keinginan menyaksikan	12-13
		• Durasi tayangan	14-15
		• Frekuensi tayangan	16-17
	2. Pemahaman	• Pemahaman isi materi tayangan	18
		• Pemahaman isi pesan tayangan	19
		• Pemahaman gaya bahasa	20
		• Pemahaman alur cerita	21

	3	Penerimaan	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kesukaan • Tingkat perasaan • Tingkat kesetujuan 	<p>22-23</p> <p>24-25</p> <p>26-31</p>
--	---	------------	--	--

H. Langkah-Langkah Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian “Respon Masyarakat Ciburuy Terhadap Tayangan Petualangan Panji di Global TV” adalah deskriptif. Penelitian deskriptif ditujukan untuk (1) Mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, (2) Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, (3) Membuat perbandingan atau evaluasi, (4) Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang (Rakhmat, 2000: 25).

Dalam penelitian deskriptif untuk menggambarkan karakteristik (ciri-ciri) individu, situasi atau kelompok tertentu. Penelitian ini relatif sederhana yang tidak memerlukan landasan teori rumit atau pengajuan hipotesis tertentu, dapat meneliti hanya satu variable, dan termasuk pada penelitian mengenai gejala atau hubungan antara dua gejala atau lebih (Ruslan, 2006: 12).

Metode deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan dan mengumpulkan fakta-fakta yang terjadi dilapangan mengenai “Respon Masyarakat Ciburuy Terhadap Tayangan Petualangan Panji di Global TV”.

2. Jenis Data

Jenis data yang di kumpulkan atau dicari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a Data tentang perhatian masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV
- b Data tentang pemahaman masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV
- c Data tentang penerimaan masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV

3. Sumber Data

Secara garis besar, sumber data dibagi menjadi dua bagian yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu untuk mendapatkan data tentang perhatian, pengertian dan penerimaan terhadap tayangan petualangan panji di Global TV yaitu masyarakat Ciburuy. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku, artikel ataupun sumber dari internet yang berhubungan dengan pembahasan

4. Populasi dan sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan (Sugiono, 2007 : 80)

Sedangkan sampel yaitu sebagian dari keseluruhan objek atau fenomena yang akan diamati (Kriyanto, 2006 . 149)

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Ciburuy RW 06 terdiri dari 7 RT, dimana RW 06 merupakan masyarakat yang gemar acara televisi terutama *reality show* Jumlah populasi masyarakat Ciburuy RW 06 Kelurahan Ciseureuh, Kecamatan Regol, Kota Bandung adalah 2 829 jiwa (Data RW 06, Tahun 2011).

Tabel 2.
Jumlah Populasi RW 06

No	Laki-laki	Perempuan
1	1 395 Orang	1 434 Orang
	JUMLAH	2.829 Jiwa

Sumber : (Data RW 06, Tahun 2011)

Sedangkan teknik *sampling* yang digunakan adalah *sampling Insidental* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan / insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2007 . 85), jadi penulis menggunakan teknik *sampling insidental* tidak terlepas dari populasi dalam penelitian ini yaitu masyarakat Ciburuy RW 06 yang senang menyaksikan tayangan Petualangan Panji dan memenuhi kriteria atau cocok untuk dijadikan sampel

Kemudian penulis menentukan ukuran atau jumlah sampel dengan rumus slovin (Kriyantono, 2007 : 160)

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, misalnya 2 %, kemudian e ini dikuadratkan

Batasan kesalahan yang ditolerir ini bagi setiap populasi tidak sama Ada yang 1% , 2%, 3%, 4%, 5% atau 10% (Umar, 2002:134)

$$= \frac{2829}{1 + 2829 (0.1)^2}$$

$$= \frac{2829}{1 + 2829 (0.01)^2}$$

$$= \frac{2829}{1 + 28.29}$$

2829

= ----- = 96 58 dibulatkan menjadi n = 100 sampel

29 29

I. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dalam pengumpulan data yang digunakan adalah

1. Angket

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono, 2007 : 142) Angket dilaksanakan untuk memperoleh data lengkap mengenai respon masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV. Pertanyaan dalam angket terdiri dari tiga aspek yaitu mengenai perhatian, pemahaman, penerimaan masyarakat Ciburuy RW 06 terhadap tayangan petualangan panji di Global TV.

Angket yang akan digunakan adalah angket tertutup yaitu suatu angket dimana responden telah diberikan alternatif jawaban oleh periset. Responden tinggal memilih jawaban yang menurutnya sesuai dengan realitas yang di alaminya, biasanya dengan memberikan tanda X atau \surd (Kriyantono, 2006 : 94). Angket yang penulis gunakan menggunakan skala likert untuk mengukur respon masyarakat Ciburuy terhadap tayangan Petualangan Panji di Global TV, skala likert secara umum menggunakan peringkat lima angka penilaian, yang berarti nilai peringkat setiap jawaban atau tanggapan itu dijumlah sehingga mencapai nilai total (Ruslan, 2006 :

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara periset – seseorang yang berharap mendapatkan informasi – dan informan- seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya (Kriyantono, 2006: 96)

Wawancara akan dilakukan secara terarah sesuai dengan pokok permasalahan yang dibahas dan wawancara akan dilakukan dengan mengacu kepada pertanyaan yang sebelumnya telah dipersiapkan. Dalam penelitian ini wawancara merupakan teknik pengumpulan data sekunder atau data tambahan untuk melengkapi.

J. Teknik Analisis Data

Untuk perhitungan data prosentase hasil angket digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

- P = Angka Presentase
- F = Frekuensi Jawaban
- N = Jumlah Data
- % = Bilangan tetap

(Anas Sudijono, 1997 : 40)

Berdasarkan pada rumusan tersebut diatas data yang didapatkan akan ditafsirkan kepada standarisasi yang diuraikan oleh (Supardi, 1984 : 52) Yaitu :

100 %	Seluruhnya
90 % - 99%	Hampir seluruhnya
60 % - 89 %	Sebagian besar
51 % - 59 %	Lebih dari setengahnya
50 %	Setengahnya
40 % - 49 %	Hampir setengahnya
10 % - 39 %	Sebagian kecil
1 % - 9 %	Sedikit sekali
0 %	Tidak ada sama sekali

Kemudian dimasukkan ke dalam tabulasi, yaitu sebagai proses penyusunan data ke dalam bentuk tabel-tabel. Kegunaan tabulasi adalah untuk memecahkan data lebih lanjut dan dimana setiap satuan kesatuan data dalam setiap kategori menjadi dua atau lebih sebagai subsatuan (Ruslan, 2006 : 167).

Tabel 3.

Tabulasi

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
	Jumlah		

(Ruslan, 2006 : 167)

K. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Jalan Moch Toha Ciburuy RW 06 Kelurahan Ciseureuh, Kecamatan Regol, Kota Bandung 40255 Yang berjumlah 2 829 jiwa dan 734 kepala keluarga. Alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan masyarakat Ciburuy sebagian besar masyarakatnya adalah ibu rumah tangga yang tidak asing lagi dengan acara-acara yang ada di televisi, juga masyarakat Ciburuy mayoritasnya senang melihat acara televisi dan sebagian besar masyarakatnya adalah remaja yang aktif melihat tayangan televisi

