

Pengaruh Konten Program *Magazine* terhadap Pengetahuan Penonton

Winda Dewita, Rosita Anggraini, Kresno Yulianto, Guntur F.P

Prodi Ilmu Komunikasi

STIKOM InterStudi

Jakarta, Indonesia

Windadwt@gmail.com, Rosita.tagor@gmail.com,

Kresno.yulianto@ui.ac.id, Gunturf.prisanto@gmail.com

Abstract—This study aims to determine whether the influence of the content of the program "World Has a Story" on TRANS TV on the knowledge of Instagram followers @duniapunyaceritatanstv and how much influence. This research uses the concept of television, programs, magazine programs, and audience knowledge. The paradigm used is positivistic, quantitative research approaches with explanative research types. The population of the study was 5,849 Instagram @duniapunyaceritatanstv followers and a sample of 100 respondents obtained by simple random sampling. Based on the results of the study shows that the content of the program "The World Has a Story" on TRANS TV affects the knowledge of Instagram followers @duniapunyaceritatanstv and its influence is strong.

Keywords: Program Content, Magazine Program, Audience Knowledge.

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh konten program "Dunia Punya Cerita" di TRANS TV terhadap pengetahuan followers Instagram @duniapunyaceritatanstv dan seberapa besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan konsep televisi, program acara, program magazine, dan pengetahuan penonton. Paradigma yang digunakan adalah positivistik, pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. Populasi penelitian adalah followers Instagram @duniapunyaceritatanstv sebanyak 5.849 dan sampel berjumlah 100 responden yang diperoleh dengan simple random sampling. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa konten program acara "Dunia Punya Cerita" di TRANS TV berpengaruh terhadap pengetahuan followers Instagram @duniapunyaceritatanstv dan pengaruhnya kuat.

Kata kunci: Konten program, program magazine, pengetahuan penonton.

I. PENDAHULUAN

Sebuah program televisi terdapat beberapa konten atau isi program, yaitu : presenter, narasumber, dekorasi studio, setting lokasi, make up, kostum, talent, tata cahaya, musik, editing, narasi, materi acara, dan gimmick (Ayawaila, 2009 : 38) Isi program yang terkait dalam penelitian ini adalah narasi, materi acara, keunikan(gimmick).

Program magazine di televisi saat ini sangat ditentukan dengan konten yang diberikan untuk menarik audien. Bagaimana mengemas suatu acara agar menjadi menarik. Program magazine dikenal di Indonesia sebagai program

majalah udara. Sebagaimana majalah cetak, program magazine memiliki jangka waktu terbit, mingguan, bulanan, dwi bulanan, tergantung dari kemauan produser.

Dalam program itu juga terdapat rubrik-rubrik tetap yang berisi bahasan-bahasan. Program magazine biasanya berdurasi 30 sampai 50 menit. Setiap rubrik dapat disajikan dengan format yang berbeda beda. Misalnya wawancara, uraian, vox-pop, dan pagelaran, yang perlu diingat program magazine bukanlah majalah cetak, melainkan majalah udara audio visual.

Program ini merupakan karya jurnalistik yang padat informasi namun pengemasannya dengan gaya artistic. Program ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan penonton mengenai cerita dunia yang tidak kita ketahui sebelumnya. Dan masyarakat dapat menambah pengetahuannya lewat akun sosial media Instaram untuk dapat lebih mengetahui tayangan apa yang sudah program ini sajikan.

Setiap manusia memperoleh pengetahuan melalui berbagai cara untuk mendapatkan sebuah pengetahuan diperlukan informasi sebagai sumber pembelajaran bila hanya sekedar ingin tahu tentang sesuatu, cukup dengan menggunakan pertanyaan secara sederhana. Adakalanya pengetahuan diperoleh melalui pengalaman yang berulang-ulang terhadap sesuatu peristiwa dan kejadian, ada juga pengetahuan diperoleh dari usaha dalam mengatasi sebuah permasalahan. Televisi sebagai media massa elektronik yang banyak di gunakan manusia, merupakan salah satu sumber informasi yang dapat memberikan pengetahuan (Rakhmat, 2004:26)

Dengan menggunakan kekuatan pemikiran setiap manusia bisa mendapatkan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan kemauan yang dibutuhkannya, melalui panca indera. Klasifikasi pengetahuan menurut Rakhmat (2004:89) terdiri dari : Sensasi, persepsi, dan berpikir.

Penelitian oleh Hanif (2016) menunjukkan terdapat pengaruh antara program televise dengan pengetahuan yaitu sebesar 54,6%

Penelitian lain oleh Abdullah (2018) menunjukkan terdapat pengaruh yang signifkandari sosialisasi diseminasi informasi terhadap pengetahuan pelajar di SMKN 1 Pangandaran.

Banyak program magazine yang sudah ada di stasiun televisi Indonesia contohnya yang dimiliki oleh stasiun televisi Trans TV, yaitu Dunia Punya Cerita. Program acara

“Dunia Punya Cerita” adalah program magazine yang dikemas menjadi berita yang unik yang berbeda setiap segmennya. Program magazine acara “Dunia Punya Cerita” mengangkat tentang Dunia, yang bisa saja mengenai panorama, kebudayaan, kekayaan alam, manusia, hewan, dan objek-objek yang unik untuk disajikan.

Program acara “Dunia Punya Cerita” merupakan program yang menyajikan berbagai informasi mengenai berbagai hal unik, heboh, inspiratif, dan menarik yang ada dan terjadi di Dunia. Konten yang ada dalam “Dunia Punya Cerita” disajikan dengan lebih ceria karena didalam program ini lebih mengungkap sisi positif dari Dunia, baik dari kuliner, tempat wisata, kebudayaan, kekayaan alamnya, sehingga masyarakat mendapatkan banyak informasi dan menambah wawasan.

Dari dasar itulah peneliti mencoba meneliti “Pengaruh Konten Program Magazine Terhadap Pengetahuan Penonton” penelitian ini memilih Program Dunia Punya Cerita Di TRANS TV dan peneliti memilih pengaruh program Dunia Punya Cerita terhadap followers di Instagram Dunia Punya Cerita.

A. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini menganalisis pengaruh konten program magazine terhadap pengetahuan penonton, dengan Studi Eksplanatif Pengaruh Acara “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV terhadap followers Instagram @duniapunyaceritatranstv

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui adakah pengaruh konten program magazine “Dunia Punya Cerita” di Trans TV terhadap pengetahuan followers Instagram @duniapunyaceritatranstv dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten program magazine “Dunia Punya Cerita” di Trans TV berpengaruh terhadap pengetahuan followers Instagram @duniapunyaceritatranstv

II. LANDASAN TEORI

A. Televisi

Media televisi merupakan media massa yang paling efektif dalam penyebaran informasi. Televisi merupakan media audio visual yang penyampaian informasinya menggunakan teknik audio atau suara dan visual atau gambar. Hampir di seluruh rumah tangga di setiap negara pasti memiliki televisi.

Keberadaan televisi di setiap rumah tangga memiliki dampak ketergantungan kepada yang menontonnya. Televisi menjadi salah satu hal yang tidak bisa terpisahkan dari kehidupan masyarakat oleh karena televisi dapat memberikan hiburan, informasi dan kepuasan yang maksimal kepada khalayaknya. Informasi ini berguna untuk menambahkan ilmu pengetahuan mereka akan berita yang diserap oleh masyarakat yang menggunakan media tersebut.

Fungsi televisi sama dengan fungsi media massa

lainnya (surat kabar dan radio siaran) yakni memberi informasi, mendidik, menghibur dan membujuk. Tetapi fungsi media televisi yang lebih dominan pada umumnya tujuan utama khalayak menonton televisi adalah untuk memperoleh hiburan, selanjutnya untuk memperoleh informasi (Ardianto, luk, sit.2012:137). Berdasarkan penjelasan di atas, televisi memang lebih diminati khalayak sebagai sarana hiburan, mengingat medianya yang audio visual, membuat televisi bisa memanjakan masyarakat yang butuh akan hiburan, masyarakat bisa mendengar sekaligus melihat peristiwa apa yang terjadi sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diterima.

B. Program Acara

Jenis program televisi dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu program informasi (berita), dan program hiburan (entertainment). Program informasi dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu berita keras (hard news) yang merupakan laporan berita terkini yang harus segera disiarkan dan berita lunak (soft news) yang merupakan kombinasi dari fakta, gosip, dan opini. Sementara program hiburan terbagi atas tiga kelompok besar yaitu musik, drama permainan (game show), dan pertunjukkan (Morissan2011:218).

Program acara televisi ialah bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur video yang ditunjang unsur audio yang secara teknis memenuhi persyaratan layak siar serta telah memenuhi standar estetik dan artistik yang berlaku. Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia, secara sederhana program diartikan sebagai susunan acara yang disajikan dalam bentuk siaran, pagelaran dan sebagainya.

Menurut Elvinaro (2007), ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat program acara yaitu: Pemirsa, Waktu, Durasi, Metode Penyajian. Pemirsa, Program acara televisi hadir karna adanya sumber informasi yang diberikan kepada pemirsa. Waktu, Frekuensi penggunaan media mengumpulkan data khalayak tentang berapa kali sehari seseorang menggunakan media dalam satu minggu.

Durasi, yaitu jumlah menit dalam setiap penyajian program acara. Masing-masing acara mempunyai durasi yang disesuaikan dengan jenis acara dan tuntutan skrip, agar tujuan dari acara tersebut dapat tercapai. Metode Penyajian, Kejelasan pesan adalah proses penyampaian pesan media televisi kepada pemirsa, maka pesan itu sangat jelas disampaikan menurut kebutuhan pemirsa.

Secara umum jenis program acara televisi terbagi dua bagian, yaitu program hiburan populer disebut program entertainment dan informasi disebut juga program berita (news). Program Hiburan, Program hiburan dibagi menjadi dua, yaitu program drama dan nondrama. Program Informasi, Program informasi adalah program yang bertujuan memberikan tambahan pengetahuan kepada penonton melalui informasi. Program informasi terbagi dalam dua format, yaitu hard news dan soft news.

Hard News adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran,

karena sifatnya terkait waktu (time concern) agar diketahui oleh pemirsa. Hard news dibagi dalam tiga kelompok : Straight News, One The Spot Reporting, Interview On Air. Sementara Soft news atau berita lunak adalah segala informasi penting yang disampaikan secara mendalam (in-depth), namun tidak bersifat harus secara tayang (timeless). Soft news dibagi dalam enam kelompok yaitu : Current Affair, Infotainment, Feature, Dokumenter, Sport, dan Magazine.

C. Program Magazine

Program magazine dikenal di Indonesia sebagai program majalah udara. Sebagaimana majalah cetak, program magazine memiliki jangka waktu terbit, mingguan, bulanan, dwi bulanan, tergantung dari kemauan produser. Dalam program itu juga terdapat rubrik-rubrik tetap yang berisi bahasan-bahasan. Program magazine biasanya berdurasi 30 sampai 50 menit. Setiap rubrik dapat disajikan dengan format yang berbeda beda. Misalnya wawancara, uraian, vox-pop, dan pagelaran, yang perlu diingat program magazine bukanlah majalah cetak, melainkan majalah udara audio visual.

Kalau dalam majalah cetak dua tiga foto cukup sebagai ilustrasi, dalam program magazine seluruhnya berupa gambar. Sebagaimana dengan feature, sajian program magazine diantarkan oleh salah satu atau dua (penyaji) yang sekali gus menjadi link (penghubung) antar rubrik yang lain. Penyaji akan lebih bagus kalau dipilih mereka yang cukup mengenal bidang bahasa. Program magazine bukan siaran berita. Oleh karena itu gaya bahasa, penampilan dan kostum perlu disesuaikan dengan spesifikasi program itu (Fred Wibowo, 2009 : 196-197)

D. Konten Program

Dalam buku Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi. Dalam sebuah program televisi terdapat beberapa konten atau isi program, yaitu : presenter, narasumber, dekorasi studio, setting lokasi, make up, kostum, talent, tata cahaya, musik, editing, narasi, materi acara, dan gimmick (Ayawaila, 2009 : 38)

Isi program yang terkait dalam penelitian ini adalah narasi, materi acara, keunikan(gimmick)

1. Narasi

Narasi merupakan salah satu jenis pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang rangkaiannya dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal, tengah, dan akhir. Narasi yang dimaksud adalah suatu bentuk ideal untuk cerita tentang orang yang pengalamannya reflektif dari suatu situasi atau masalah yang lebih luas (Ishwara, Luwi, 2011 : 170)

Pada program acara sebuah narasi sangat dibutuhkan, narasi tidak dapat berlangsung dengan baik apabila tidak ada naskah yang tersusun dengan baik. Naskah berita melalui media elektronik sifatnya hanya sekilas atau disebut juga dengan istilah "transitori" artinya, informasi tersebut hanya dapat didengar atau dilihat sepintas saja. Untuk itulah teknik penulisan berita di media elektronik dibedakan

dengan cara-cara penulisan berita untuk media cetak. Alasannya adalah karena karakter media elektronik adalah spesifik yaitu audio-visual, sehingga perlu mendesain cara-cara penulisan agar mudah dimengerti dan dipahami oleh pendengar atau penontonnya yang notabene terdiri dari berbagai lapisan masyarakat dengan latar belakang yang berbeda (Muda, Deddy Iskandar, 2008 : 47)

Seorang penulis naskah juga dituntut sifat kejujurannya. Maksudnya, agar informasi tentang peristiwa yang terjadi dapat ditulis apa adanya atau ditulis dengan objektif. Naskah untuk menuliskan narasi pada berita di televisi memiliki format yang khas. Kekhasan tersebut didasarkan pada sifat dari media tersebut yang audio-visual atau kasat mata. Oleh karena itu, format yang didesain pada umumnya terdiri atas dua kolom yaitu kolom "video" dan kolom "audio" (Muda, Deddy Iskandar, 2008 : 120)

Berikut merupakan aspek yang akan dinilai dalam keterampilan menulis narasi :

- a. Tema: tema adalah suatu perumusan dari topik yang bahkan dijadikan landasan pembicaraan dan tujuan yang akan dicapai melalui topik tersebut
 - b. Judul: judul merupakan daya tarik pertama. Karena itu, judul harus dibuat semaksimal mungkin ringkas, jelas, padat,serta mendeskripsikan isi cerita
 - c. Kerangka karangan: kerangka karangan adalah suatu rencana kerja yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan yang akan digarap.
 - d. Ejaan: ejaan merupakan kaidah-kaidah cara menggambarkan bunyi-bunyi (kalimat-kalimat) dalam bentuk tulisan serta penggunaan tanda baca. (Soedjito, Mansur Hasan, 1986:43)
2. Materi Acara

Materi acara dalam program dapat diartikan sebagai bentuk tertulis dari suatu gagasan atau pemikiran orang lain atau kelompok yang telah disistematika dan dimaksudkan untuk mencapai tujuan penyelenggaraan televisi (Darmanto, 1998:1). Hal-hal yang harus diperhatikan dalam naskah antara lain :

- Jelas

Yaitu kejelasan menempati prioritas utama dalam penulisan naskah, Clarity Has Top Priority kata dan kalimat yang disusun harus "sesekali ucap langsung dimengerti". Berbeda dengan pembaca koran yang dapat membaca artikel secara berulang-ulang sampai dapat memahami intinya secara jelas.

- Ringkas

Suatu ide untuk satu kalimat untuk dihindari pemakaian anak kalimat. Naskah harus disusun dengan kalimat-kalimat ringkas sebagai mana kalimat yang biasa diucapkan saat bercakap.

- Sederhana

Yaitu kata-kata yang digunakan harus sederhana, umum digunakan dalam percakapan sehari-hari, tidak rumit atau tidak teknis ilmiah yang kurang dikenal kalangan awam (penonton baru). Sekuat mungkin hindari istilah asing, gaya bahasa birokrasi, bahasa hukum atau arogan.

- Aktif

Yaitu digunakan kalimat aktif, bukan pasif. Contoh : mahasiswa memprotes dosen, bukan : dosen diprotes mahasiswa.

- Imajinatif

Yaitu naskah harus mengembangkan imajinasi penonton dengan kekuatan audio dan visual.

- Hindari akronim

Yaitu kalaupun harus menggunakannya beri keterangan sesudah atau sebelum dikemukakan.

- Bercerita

Yaitu gunakan kalimat tidak langsung atau hindari penggunaan kalimat langsung. Naskah harus berbicara, yakni menceritakan orang bicara apa, di mana, bagaimana, kapan dan sebagainya.

3. Keunikan (gimmick)

Gimmick adalah trik-trik yang digunakan untuk mendapatkan perhatian penonton dalam bentuk sound effect, music ilustrasi, ekspresi, candaan, teknik editing dan pergerakan kamera, gimmick dapat berdiri sendiri tanpa harus berkaitan dengan kesinambungan kamera (Naratama, 2004 : 112)

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil dua karakteristik gimmick yaitu sound effect dan musik ilustrasi, karena dalam program dunia punya cerita memiliki sound effect yang hits dan musik ilustrasi yang baik.

Dan dalam penelitian ini juga peneliti mengambil konten yang berpengaruh dalam program dunia punya cerita yaitu narasi , materi acara , dan keunikan (gimmick).

E. Pengetahuan (*knowledge*)

Setiap manusia memperoleh pengetahuan melalui berbagai cara untuk mendapatkan sebuah pengetahuan diperlukan informasi sebagai sumber pembelajaran bila hanya sekedar ingin tahu tentang sesuatu, cukup dengan menggunakan pertanyaan secara sederhana. Adakalanya pengetahuan diperoleh melalui pengalaman yang berulang-ulang terhadap sesuatu peristiwa dan kejadian, ada juga pengetahuan diperoleh dari usaha dalam mengatasi sebuah permasalahan. Televisi sebagai media massa elektronik yang banyak di gunakan manusia, merupakan salah satu sumber informasi yang dapat memberikan pengetahuan.

Pengetahuan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menuturkan hasil pengalaman seseorang tentang sesuatu. Dalam tindakan mengetahui selalu kita temukan dua unsur utama yaitu subyek (S) yang mengetahui dan sesuatu yang diketahui atau obyek pengetahuan (O). Keduanya secara fenomenologis tidak mungkin dipisahkan (Konrad, 2011:40).

Menurut Notoatmodjo (2003), pengetahuan adalah hasil —tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera penglihatan, pendengar, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Menurut Rakhmat (2004:26) pengetahuan adalah jiwa (mind) yang menjadi alat utamanya, bukan alat indra. Jiwa menafsirkan pengalaman inderawi secara aktif menciptakan , mengorganisasikan, menafsirkan, mendistorsikan dan mencari makna. Dengan menggunakan kekuatan pemikiran setiap manusia bisa mendapatkan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan kemauan yang dibutuhkannya, melalui panca indera.

Klasifikasi pengetahuan menurut Rakhmat (2004:89) terdiri dari :

1. Sensasi

Sensasi adalah fungsi alat indera dalam menerima informasi dari lingkungan. Melalui alat indera itulah manusia memperoleh pengetahuan dan semua kemampuan untuk berinteraksi (Rakhmat 2004:49). Sensasi adalah tahap awal dari penerimaan sebuah rangsang atau informasi. Sensasi yang berasal dari kata “sense” yang artinya alat penginderaan yang menghubungkan organisme dengan lingkungannya. Sensasi timbul pada saat alat indera mengubah informasi atau rangsangan pada saraf-saraf dan disampaikan ke otak.

Sensasi terjadi ketika dalam lingkungan eksternal atau dalam tubuh merangsang reseptor dalam organ-organ indera. Seperti yang kita tahu bahwa manusia mempunyai lima indera, yang berhubungan dengan lima organ inderawi : penglihatan (mata), pendengaran (telinga), pengecapan (lidah), perabaan (kulit), dan pembauan (hidung).

2. Persepsi

Persepsi adalah memberikan makna pada rangsangan dari alat indera manusia. Menurut Rakhmat (2004:51) Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Faktor yang sangat mempengaruhi yakni perhatian.

Persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya dipengaruhi oleh pengalaman , perubahan, pendapatan, dan perhatian. Pengalaman merupakan bagian dari persepsi yang didapat oleh seseorang secara bertahap dan diserap dalam pikiran manusia. Dengan pengalaman setiap manusia bisa mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dalam hidupnya. Faktor berikutnya setelah pengalaman adalah perubahan pendapat. Perubahan pendapat biasanya terjadi apabila mendapatkan rangsangan dari luar dan membuat pemikiran kita menjadi berubah. Perubahan pendapat inilah yang akan menghasilkan pendapat baru yang sesuai dengan apa yang dipikirkan. Dan faktor terakhir yang mempengaruhi persepsi adalah perhatian. Perhatian dilakukan jika ada rangsangan yang menonjol dibanding rangsangan lain.

3. Berpikir

Manusia menggunakan akalnyanya untuk berpikir. Dalam proses berfikir manusia mengolah semua informasi dimana informasi tersebut berasal dari luar dan diproses serta diserap sebagai pengetahuan baru dan menghasilkan respon terhadap informasi tersebut. Setiap manusia dimanapun, kapanpun, selalu menggunakan akalnyanya untuk berfikir. Berpikir adalah suatu mengolah dan memanipulasi

informasi untuk memenuhi kebutuhan dan memberikan respon juga mempengaruhi penafsiran itu terhadap stimuli (Rakhmat 2004:67).

Setelah berfikir manusia akan mengolah informasi dimana merupakan penerimaan informasi dari luar yang diproses dalam otak untuk diserap sebagai pengetahuan dan menghasilkan respon terhadap pesan tersebut. Setelah mengolah informasi maka manusia akan memberikan respon terhadap pesan yang diterimanya. Memberikan respon itu sendiri bisa diartikan sebagai pesan atau informasi yang telah diolah dan juga telah diserap maka dapat dihasilkan respon sesuai dengan apa yang dipikirkan oleh seorang tersebut.

Pengetahuan bisa dimaknai sebagai segala sesuatu yang diketahui, kepandaian atau segala yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). Pengetahuan dan ilmu selalu dihubungkan dengan sekolah dan pendidikan. Pengertian pengetahuan tidak hanya terbatas pada kedua hal tersebut. Kegiatan dalam kehidupan sehari-hari juga bisa memberikan pengetahuan, misalnya saat bermain, menonton televisi, mendengarkan radio, membaca koran, bermain internet dan kegiatan ringan lainnya.

Menurut Notoatmodjo (2014:27) pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya). Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga) dan indra penglihatan (mata). Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda.

F. Hipotesis

Hipotesis teoritisnya adalah ingin mengetahui pengaruh konten program magazine acara dunia punya cerita di trans tv terhadap pengetahuan followers instagram @duniapunyceritatransv

Hipotesis penelitiannya adalah

Ha : “Adanya pengaruh Konten Program Magazine “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV terhadap pengetahuan followers Instagram @duniapunyceritatransv”.

Ho : “Tidak adanya pengaruh Konten Program Magazine “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV terhadap pengetahuan followers Instagram @duniapunyceritatransv”.

Hipotesis statistiknya yaitu keduanya dipasangkan sehingga dapat diambil keputusannya dengan tegas, yaitu menerima Ho berarti menolak Ha, begitu sebaliknya. Hipotesis statistik dalam penelitian ini, yaitu :

Jika $r \neq 0$, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Jika $r = 0$, maka Ho diterima dan Ha ditolak..

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan paradigma penelitian positivistik, dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, jenis penelitian eksplanatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode survey, penelitian ini dilakukan

dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden berupa pernyataan yang sudah disiapkan peneliti dan menggunakan skala likert.

A. Populasi, sampel, dan teknik sampel

Populasi penelitian ini adalah followers di instagram dengan jumlah 5.849 followers per 30 Januari 2019. Sampel menjadi 100 responden menggunakan rumus Taro Yamane.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Probability Sampling, dengan teknik simple random sampling. Peneliti menggunakan teknik sampel random sampling yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan secara acak tanpa memerhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut dengan cara scrolling. Di dalam penelitian ini sampel akan diambil dari followers di Instagram @DuniaPunyaCeritaTransTv. Dari seluruh jumlah followers, peneliti melakukan scrolling setiap urutan ke 3 dan ke 6 dan diulang hingga mencapai 100 responden untuk mendapatkan 100 responden.

Peneliti memilih responden sebagai sampel dengan memilih responden yang benar-benar mengetahui program televisi tersebut atau yang merupakan followers Instagram Dunia Punya Cerita. Teknik pengumpulan data

Peneliti menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data primer adalah kuesioner.

Dan dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder oleh peneliti adalah artikel, jurnal, buku, dan kepustakaan.

B. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif yang menggunakan analisa statistik. Yakni dengan menggunakan aplikasi atau program bantuan seperti menggunakan program SPSS statistik 2.00 untuk menghitung data berupa angka-angka yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus statistik.

C. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan 2 analisis yaitu Analisis Univariat, Analisis Univariat adalah analisis dari satu variable. Dan Analisis Bivariate, Yang dimana analisis bivariate terdiri dari 2 jenis, yaitu analisis korelasi sederhana, untuk mengetahui kuat lemahnya hubungan antar 2 variabel, dan analisis regresi sederhana, untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

D. Teknik Konfirmasi Data

Peneliti menggunakan Reliabilitas, Untuk menguji reliabel instrumen dalam penelitian kuesioner ini menggunakan teknik Alpha Cronbach. Sementara Validitas Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah analisis faktor variable dalam skala likert, dengan teknik ini, akan diperoleh nilai Kaiser-Meyer-Olkin (KMO).

E. Operasional Konsep

Dengan menggunakan operasional konsep, variabel dalam penelitian ini adalah Konte Program Magazine (Variabel X) dan Pengetahuan Penonton (Variabel Y). Dimana variabel Konten Program Magazine (X) terbagi menjadi 3 dimensi yaitu, Narasi, Materi Acara, dan Keunikan (gimmick). Yang masing-masing dibagi ke dalam indikator, dimensi Narasi indikatornya yaitu “Narator pada acara “Dunia Punya Cerita” dapat menjelaskan informasi setiap tema dalam episodenya”. Dimensi Materi Acara indikatornya yaitu “Kalimat yang disampaikan ringkas sehingga tidak membuat penonton merasa bosan”. Dimensi Keunikan (gimmick) indikatornya yaitu “Opening dalam acara “Dunia Punya Cerita” dibuka dengan backsound yang bersemangat berupa lagu populer saat ini”.

Sedangkan variabel Pengetahuan Penonton (Y) terbagi menjadi 3 dimensi yaitu, Sensasi, Persepsi, dan Berpikir. Yang masing-masing dibagi menjadi ke dalam indicator, dimensi Sensasi indikatornya yaitu “Gambar yang ditayangkan acara ‘Dunia Punya Cerita’ detail sehingga gambar yang dihasilkan berurutan dengan baik”. Dimensi Persepsi indikatornya yaitu “Setelah menonton acara “Dunia Punya Cerita” saya mempunyai informasi yang belum saya ketahui”. Dimensi Berpikir indikatornya yaitu “Setelah menonton “Dunia Punya Cerita” saya selalu mencari informasi tentang dunia (selain Indonesia) mulai dari kebudayaan, adat istiadat, maupu gaya hidup bangsa lain”

Dengan menggunakan kuesioner dan Skala likert, Sangat setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak setuju, Sangat tidak setuju pada pilihan jawaban responden pada setiap pernyataan yang akan diberikan kepada responden. Setelah itu data yang sudah dikumpulkan lalu diolah dengan menggunakan SPSS 2.0.

F. Hasil Uji Validitas Variabel Konten Program Magazine(X)

TABEL 1. HASIL UJI VALIDASI VARIABEL KONTEN PROGRAM MAGAZINE (X)

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.858
Bartlett's Test of Sphericity	693.682
Approx. Chi-Square	
df	36
Sig.	.000

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai KMO yang ditunjukkan dari Variabel X (Konten Program Magazine) adalah 0,858 dengan tingkat signifikansi 0,000.

G. Hasil Uji Validitas Variabel Pengetahuan Penonton (Y)

TABEL 2. HASIL UJI VALIDITAS VARIABEL PENGETAHUAN PENONTON (Y)

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.909
Bartlett's Test of Sphericity	814.167
Approx. Chi-Square	
df	36
Sig.	.000

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai KMO yang ditunjukkan dari Variabel Y (Pengetahuan Penonton) adalah 0,909 dengan tingkat signifikansi 0,000.

H. Hasil Uji Reabilitas Variabel Program Konten Program Magazine (X)

TABEL 3. HASIL UJI REABILITAS VARIABEL PROGRAM KONTEN PROGRAM MAGAZINE (X)

Cronbach's Alpha	.925	N of Items	9
Standardized Items	.928		

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach variabel X (Program Acara) adalah 0,925. Angka tersebut > 0,6 yang berarti merupakan variabel sangat reliabel.

I. Hasil Uji Reabilitas Variabel Pengetahuan Penonton (Y)

TABEL 4. HASIL UJI REABILITAS VARIABEL PENGETAHUAN PENONTON (Y)

Cronbach's Alpha	.939	N of Items	9
Standardized Items	.943		

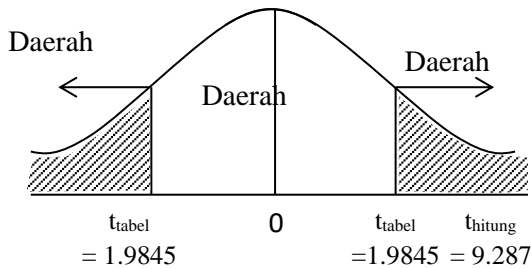
Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach variabel X (Program Acara) adalah 0,939. Angka tersebut > 0,6 yang berarti merupakan variabel sangat reliabel.

TABEL 5. MODEL SUMMARY

R Square	.468	Adjusted R Square	.463	Std. Error of the Estimate	5.46492
----------	------	-------------------	------	----------------------------	---------

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima
 Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
 $t_{tabel} = 1.9845$

Thitung(X) = 9.287



Gambar 1. Hasil perhitungan

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat dinyatakan bahwa thitung lebih besar dari tabel, dan thitung jatuh pada daerah penolakan H_0 , sehingga H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh yang cukup signifikan dari Konten Program Magazine “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV terhadap Pengetahuan followers Instagram @duniapunyaiceritatrstv

J. Uji Regresi

R, disebut juga sebagai koefisien korelasi. Dapat dibaca bahwa nilai koefisien korelasi antara variabel konten program magazine (X) dengan pengetahuan penonton (Y) adalah 0.684 atau sebesar 68.4% yang berarti terdapat Hubungan Yang Kuat antara variabel konten program magazine terhadap pengetahuan penonton.

R Square, disebut koefisien determinasi. Dari tabel dapat dibaca bahwa nilai R Square (R^2) untuk variabel X dan Y yaitu 0.468 atau dalam korelasi determinasi sebesar 46.8% itu artinya konten program magazine acara “Dunia Punya Cerita” di Trans TV, mampu menjelaskan informasi-informasi yang dapat menarik perhatian masyarakat sebesar 46.8% dengan kata lain variabel konten program magazine Mempunyai Pengaruh terhadap variabel pengetahuan penonton.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terkait dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Program “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV yang menjadi respondennya adalah penonton “Dunia Punya Cerita” yang bergabung dalam situs berjaring sosial Instagram.

Konten Program magazine “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV mempunyai pengaruh terhadap pengetahuan penonton, dalam hal ini ialah narasi, materi acara, dan keunikan(gimmick). Karena konten didalam suatu program acara adalah hal yang penting dalam menentukan dan menanamkan kualitas dari program tersebut dibenak masyarakat. Jika konten program dapat disajikan dengan baik dan menarik hal itu akan mempengaruhi pengetahuan penonton tentang bagaimana konten program tersebut dan bagaimana kualitas program yang penonton saksikan. Terbukti dengan jawaban responden yang banyak setuju dengan pernyataan tentang konten program magazine

“Dunia Punya Cerita” di TRANS TV ini mempunyai segmentasi pasar yang lengkap dimana informasi yang diberikan berdasarkan fakta dan mengikuti perkembangan terkini sehingga informasi yang disampaikan sangat bermanfaat dan lebih mengedepankan konsep-konsep yang berkualitas bagi target pemirsanya. Sehingga semua usia, semua kalangan, dan semua gander dapat menerima informasi-informasi yang disampaikan oleh program “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV.

Hasil dari pengaruh konten program magazine “Dunia Punya Cerita” yang ada di TRANS TV terhadap pengetahuan penonton sebesar 68.4% sisanya merupakan factor-faktor lain diluar pengaruh konten program, hasil penelitian dari konten program magazine “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV terhadap pengetahuan penonton yaitu antara variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat memiliki pengaruh yang kuat. Hasil analisis semua dimensi pada variabel X yaitu konten program magazine menunjukkan sebagian besar responden terletak pada titik 60%-80% yang berarti kuat. Hasil analisis univariat semua dimensi variabel Y yaitu pengetahuan penonton menunjukkan sebagian besar responden terletak pada titik 60%-80% yang berarti kuat.

Dilihat dari hasil Analisa yang diperoleh tanggapan responden Konten Program Magazine positif. Jika dilihat dari garis kontinum pada variabel X (Konten Program Magazine) nilai mean tertinggi pada dimensi materi acara dengan pernyataan Kalimat yang digunakan di program “Dunia Punya Cerita” jelas dan pada variabel Y (Pengetahuan Penonton) nilai mean tertinggi pada dimensi berpikir dengan pernyataan setelah menonton acara “Dunia Punya Cerita” saya selalu mencari informasi tentang dunia (selain Indonesia) mulai dari kebudayaan, adat istiadat, maupun gaya hidup bangsa lain. Maka dapat dikatakan informasi yang disampaikan Program Dunia Punya Cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada respondennya. Hasil penelitian ini menunjukkan responden percaya dan setuju bahwa Program Dunia Punya Cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada responden.

R square sebesar 46.8% menunjukkan bahwa variabel konten program magazine “Dunia Punya Cerita”(X) mempunyai Pengaruh yang signifikan terhadap variabel Pengetahuan Penonton (Y). Artinya, apa yang ditayangkan oleh Trans TV dalam program magazine dapat membuat masyarakat percaya pada informasi yang disampaikan. Dalam konten program magazine “Dunia Punya Cerita” informasi-informasi yang disampaikan jelas, sehingga penonton merasa tidak bingung dengan apa yang telah ditayangkan, informasi yang disampaikan pada program ini juga dapat memberikan informasi yang berdampak positif pada orang banyak yang menonton. Pembahasan yang berupa informasi-informasi seperti kebudayaan, kekayaan alam yang ada di dunia, tempat wisata, kuliner, kehidupan masyarakat maupun kreatifitas anak bangsa. Dengan narasi yang jelas, sederhana, dan singkat program ini membuat para penonton tidak jenuh untuk mendapatkan informasi. Gimmick yang digunakan yaitu sound effect dan musik

ilustrasi, karena dalam program dunia punya cerita memiliki sound effect lagu terhits dan musik ilustrasi yang baik.

Selain itu, materi acara yang diberikan program ini merupakan karya jurnalistik yang padat informasi namun pengemasannya dengan gaya artistik. Program ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan penonton mengenai cerita dunia yang tidak kita ketahui sebelumnya. Dan masyarakatpun dapat menambah pengetahuannya lewat akun sosial media instagram untuk dapat lebih mengetahui tayangan apa yang sudah program ini sajikan.

Setelah melakukan analisis data, terlihat bahwa konten program magazine “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV memberikan pengaruh yang kuat terhadap pengetahuan penonton, karena apabila dilihat dari tabel koefisien antara variabel konten program magazine “Dunia Punya Cerita” di TRANS TV (X) dengan pengetahuan penonton (Y) sebesar 68.4% bisa dikatakan pengaruhnya kuat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa konten program magazine Dunia Punya Cerita di TRANS TV berpengaruh terhadap pengetahuan responden, setelah responden menyaksikan program Dunia Punya Cerita di TRANS TV.

V. KESIMPULAN

Ada pengaruh dari Konten Program Magazine Terhadap Pengetahuan Penonton

Terdapat pengaruh yang kuat dari Konten Program Magazine terhadap pengetahuan penonton. Dilihat dari hasil Analisa yang diperoleh tanggapan responden Konten Program Magazine positif. Jika dilihat dari garis kontinum pada variabel X (Konten Program Magazine) nilai mean tertinggi pada dimensi materi acara dengan pernyataan Kalimat yang digunakan di program "Dunia Punya Cerita" jelas dan pada variabel Y (Pengetahuan Penonton) nilai mean tertinggi pada dimensi berpikir dengan pernyataan setelah menonton acara "Dunia Punya Cerita" saya selalu mencari informasi tentang dunia (selain Indonesia) mulai dari kebudayaan, adat istiadat, maupun gaya hidup bangsa lain maka dapat dikatakan informasi yang disampaikan Program Dunia Punya Cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada respondennya. Hasil penelitian ini menunjukkan responden percaya dan setuju bahwa Program Dunia Punya Cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada responden

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardianto, Elvinaro; Komala, Lukiaty; Karlinah, Siti. (2017). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [2] Ayawaila, Gerzon R. (2009). *Dokumenter: dari ide sampai produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- [3] Badjuri, Adi. (2010). *Jurnalistik Televisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [4] Baksin, Askurifai. (2016). *Jurnalistik Televisi Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [5] Daryanto; Rahardjo, Muljo. (2016). *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Gaya Media.
- [6] David, E. R., sodakh, M., & Harilama, s. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap

Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Acta Diurna*, 6(1), 1-19.

- [7] Hanif, Ahmad. Prodi, S., Komunikasi, I., Komunikasi, F., & Telkom, U. (2016). *Pengaruh Program Breakout Terhadap Pengetahuan Musik Penonton Net Tv Di Kota Bandung Influence Breakout Program To Knowledge Of Music The Audience In Bandung*. 3(1), 810–817.
- [8] Ishwara, Luwi. (2011). *Jurnalisme Dasar*. Jakarta: Kompas.
- [9] Kriyantono, Rachmat. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [10] Ks, Usman. (2009). *Television News Reporting & Writing*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- [11] Morissan. (2009). *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [12] Muda, Deddy Iskandar. (2008). *Jurnalistik Televisi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- [13] Naratama. (2013). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT.Grasindo.
- [14] N. N. Abdullah dan K. Nasionalita, “PENGARUH SOSIALISASI TERHADAP PENGETAHUAN PELAJAR MENGENAI HOAX (Studi Pada Program Diseminasi Informasi Melalui Media Jukrak Di SMKN 1 Pangandaran) Oleh .;,” vol. 6, no. 1, hal. 120–130, 2018.
- [15] Rakhmat, Jalaludin. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : Rosdakarya
- [16] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Di akses pada tanggal 30 Januari 2019 pukul 13:00