



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Televisi merupakan salah satu wadah untuk mendapatkan berbagai macam informasi maupun hiburan di dunia maupun di Indonesia. Acara TV di dunia masih memiliki tayangan populer dan peminat yang banyak untuk mendapatkan informasi. Sebagai contoh yang dilansir oleh mldspot (2017), terdapat empat acara TV *talkshow* yang populer mempunyai rating tertinggi di Amerika, yaitu Jimmy Kimmel Live!, Full Frontal with Samantha Bee, The Late Show with Stephen Colbert, dan Conan. Sedangkan salah satu program acara hiburan berupa TV Serial yang populer di dunia, seperti menurut Kabuto (2017), delapan TV Serial yang terpopuler di dunia, yakni Arrow, The Handmaid's Tale, 13 Reason Why, Riverdale, American Gods, The Flash, Twin Peaks, dan Game Of Thrones. Hal ini membuktikan, jika TV masih diminati oleh masyarakat dunia dengan berbagai macam program acara.

Nielsen (2017), di Amerika Serikat minat dari televisi masih tinggi hingga ratusan juta penonton. Jumlah ini sangat tinggi dan membuktikan di luar negeri minat dari televisi itu tinggi.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Nielsen (2017), terdapat 11 kota di Indonesia, di mana televisi berada diposisi pertama dengan jumlah 96%, persentase ini disusul oleh Media Luar Ruang (53%), Internet (44%), Radio (37%), Koran (7%), Tabloid dan Majalah (3%). Survei ini membuktikan bahwa TV masih menjadi media populer dan

juga sejalan dengan yang ada di Indonesia, jika penontonnya cukup tinggi. Minat masyarakat terhadap TV lebih unggul dibandingkan dengan media lainnya.

Di Indonesia dengan adanya acara Indonesian Idol yang tayang di RCTI dapat membuat masyarakat Indonesia masih ingin menonton TV. Berdasarkan yang dilansir oleh akun twitter Indonesian Idol (2018), berlangsungnya acara Indonesian Idol saat enam besar, di twitter menjadi *trending topic* nomor satu di Indonesia dengan *hashtag* #IdolSpektaTop6. Sampai menjadi *trending topic*, hal seperti ini memperlihatkan TV masih diminati masyarakat Indonesia hingga saat ini untuk mendapatkan hiburan. Berdasarkan paparan di atas bahwa TV masih bisa dijadikan wadah untuk membuat makanan tradisional, lebih dikenal masyarakat Indonesia.

Menurut (Aksakal, 2015, p. 1236), program TV yang mengedukasi penonton tidak hanya seputar mengenai topik pendidikan sekolah, namun masih banyak topik-topik lainnya yang dapat mengedukasi. Salah satu program TV yang memberikan edukasi terhadap penonton adalah program kuliner. Hadirnya program ini mampu membuat masyarakat Indonesia lebih banyak lagi mengetahui kebudayaan Indonesia melalui makanan tradisional yang kurang terekspos. Oleh karena itu, tidak hanya kebudayaan dari luar negeri saja yang diketahui.

Rahman Fadly (2012), di dalam era globalisasi ini keberadaan teknologi internet berkembang pesat yang mempermudah budaya asing masuk dan masakan Indonesia bersaing dengan masakan luar negeri. Maka dari itu dengan berkembangnya teknologi jangan sampai makanan Indonesia kalah populer dengan makanan luar negeri.

Acara kuliner yang pernah populer di dunia, berdasarkan artikel yang berjudul *Ini Dia Acara Kuliner TV Paling Sukses di Dunia!* (2012), program acara kuliner yang berjudul *Iron Chef*, *Come Dine With Me*, *Hell's Kitchen*, dan *Master Chef*. Keempat acara tersebut lebih menonjolkan sisi kompetisi dalam makanan.

Program televisi makanan di Indonesia sudah ada sejak tahun 1990-an. Seperti artikel yang diunggah oleh situs Rahman Fadly (2012), informasi kuliner sebelumnya hanya didapatkan melalui majalah dan buku. Program makanan yang pertama tayang di televisi Indonesia berjudul *Wok With Yan*. Acara ini diimpor dari televisi Kanada (CBC), di mana program ini menginspirasi program memasak di Indonesia yang berjudul *Selera Nusantara* pada pertengahan tahun 1990-an.

Di Indonesia sendiri nama-nama *host* program kuliner, seperti Bondan Winarno dengan acara *Wisata Kuliner*, Peppy dengan acara *OK Food*, dan Benu Buloe dengan acara *Benu Buloe*. Acara mereka terkenal dengan format yang mencicipi makanan diiringi dengan mengulas makanan-makanan yang ada di Indonesia.

(Wood Julia, 2013, p. 146), bahwa difusi merupakan peminjaman terhadap budaya lain dari sisi bahasa dan makanan, seperti meminjam budaya makanan dari negara Jepang, yaitu Sushi. Terlihat di beberapa tahun belakangan ini, negara barat mulai menyukai Sushi dan makanan ini tidak sulit untuk ditemukan. Seperti paparan di atas, budaya luar negeri dapat mempengaruhi budaya kuliner di Indonesia. Di Indonesia sendiri, makanan seperti McDonalds sudah dapat ditemui diberbagai macam kota di Indonesia. Maka program acara kuliner ini dibuat agar mengingatkan masyarakat Indonesia akan makanan khas daerah di Indonesia dan meminimalkan punahnya makanan tradisional. Terutama untuk anak remaja Indonesia untuk tetap melestarikan makanan khas yang ada di Indonesia. Jadi tidak hanya

makanan *modern* saja yang dinikmati, karena mereka yang akan menjadi penerus untuk melestarikan makanan daerah di Indonesia. Harapan dengan hadirnya program kuliner khas daerah ini membuat masyarakat Indonesia tertarik dan ingin mencoba untuk mencicipinya. Semakin banyak orang untuk tertarik untuk mencicipi, semakin juga membuat makanan khas daerah tidak pudar.

(Sedyawati Edi, 2008, p. 19), memaparkan bahwa apabila nilai-nilai budaya dibawa dengan cara seperti didiktekan melalui produk budaya dari luar negeri, di mana negara tersebut adalah negara maju. Hal ini dikhawatirkan nantinya identitas budaya kita menghilang. Pemaparan ini menggambarkan jika program acara di Indonesia memerlukan format untuk melestarikan budaya Indonesia, khususnya dalam bidang kuliner. Hal ini bertujuan agar memperkenalkan atau mempertahankan budaya Indonesia, salah satu caranya melalui makanan. Jangan sampai dengan masuknya budaya luar menjadi hilang jati diri Indonesia, sebab budaya itu mempresentasikan identitas suatu negara.

Berdasarkan pemaparan di atas, membuat program kuliner dengan membahasnya secara mendalam tepat untuk dibuat agar tetap terjaganya makanan khas Indonesia. Wadah yang akan dipakai untuk menyebarkanluaskannya adalah melalui televisi, di mana masih memiliki pengaruh besar sampai saat ini. Format acara yang dibuat tidak hanya sekedar hiburan semata, namun dapat mengedukasi masyarakat. Maka dari itu, akan membuat program acara dengan tajuk *Jelajah Kuliner Nusantara* untuk memperkenalkan budaya melalui makanan khas daerah yang berada di Indonesia.

1.2 Tujuan Tugas Akhir

- a. Memahami secara mendalam mengenai proses pembuatan episode program acara televisi yang kohesif
- b. Membuat program acara kuliner yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat mengedukasi
- c. Melatih kemampuan untuk mendalami suatu topik melalui proses peliputan yang terencana dan terstruktur, serta
- d. Memberikan pengetahuan kepada penonton mengenai topik yang dibahas. Hal ini terkait kuliner dari berbagai macam daerah di Indonesia.

1.3 Kegunaan Karya

Adapun kegunaan karya dari program televisi 'Jelajah Kuliner Nusantara' ini berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, antara lain:

- a. Menjadikan program Jelajah Kuliner Nusantara sebagai satu acuan program hiburan dan edukatif.
- b. Menyuguhkan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat mengenai berbagai macam makanan khas daerah di Indonesia.
- c. Membuat masyarakat tidak melupakan makanan khas Indonesia.
- d. Membuat masyarakat Indonesia turut serta untuk melestarikan makanan khas Indonesia.