

**REMAJA TENTANG TAYANGAN *REALITY SHOW* 86 NET TV
(Studi Fenomenologi Pada Komunitas *EBRT*
Racing Team. Natar, Lampung Selatan)**

SKRIPSI

Oleh

ILHAM FAJAR MULYA



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

REMAJA TENTANG TAYANGAN *REALITY SHOW* 86 NET.TV. (Studi Fenomenologi Pada Komunitas EBRT *Racing Team*. Natar, Lampung Selatan)

Oleh
Ilham Fajar Mulya/ 1346031017
Jurusan Ilmu Komunikasi
Email: ilhamfzr96@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan remaja di komunitas EBRT Racing Team tentang tayangan *reality show* 86 NET.TV. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian. Tanggapan komunitas EBRT racing team mengenai tayangan 86 Net TV melalui pendekatan fenomenologi dapat dilihat bahwa para informan yang merupakan anggota komunitas EBRT racing team menganggap tayangan 86 Net TV hanya merupakan tayangan *reality show* yang hanya menampilkan citra baik pihak kepolisian dan menurut persepsi mereka, pihak kepolisian yang ada pada tayangan 86 Net TV sangat berbeda dengan pihak kepolisian yang telah mereka temui. Dari hasil analisis penelitian menggunakan pendekatan fenomenologi menurut *Edmund Hesserl* bahwa fenomena tertentu seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita sangat jelas menggambarkan tanggapan komunitas EBRT racing team terhadap tayangan 86 Net TV dilihat dari salah satu tahapan fenomenologi yaitu Horizon, dimana proses menemukan esensi dari fenomena yang murni, atau sudah terlepas dari persepsi orang lain adalah sebuah penilaian final berdasarkan pengalaman yang ada didalam sebuah ingatan.

Kata kunci: remaja, *reality show* 86 Net.TV, Komunitas EBRT *Racing Team*

ABSTRACT

YOUTH ABOUT REALITY SHOW 86 NET.TV. (Phenomenology Study on the EBRT Racing Team Community. Natar, South Lampung)

This study aims to determine the perceptions of adolescents in the EBRT Racing Team community about the reality show 86 NET.TV. This study uses a type of descriptive research with a phenomenological approach. Data collection techniques are carried out by interview, observation and documentation. Data analysis was carried out by qualitative descriptive analysis. Research result. EBRT racing team's community perception of 86 Net TV shows through a phenomenological approach can be seen that informants who are members of the EBRT racing team community consider 86 Net TV shows to only be reality shows that only display the good image of the police and according to their perceptions, the police there were 86 Net TV shows very different from the police they had met. From the results of perceptual analysis using a phenomenological approach and associated with DeVito's perception theory, giving perceptions, a person or group of people can be influenced by many things, various processes that influence perception according to DeVito's theory clearly illustrate the EBRT racing team's perception of 86 Net TV services judging from the implicit personality theory, predictions are fulfilled by their own perceptual and primitive accents.

Keywords: *perceptions of adolescents, reality show 86 Net.TV, Community EBRT Racing Team*

**REMAJA TENTANG TAYANGAN *REALITY SHOW* 86 NET TV
(Studi Fenomenologi Pada Komunitas *EBRT*
Racing Team. Natar, Lampung Selatan)**

Oleh

Ilham Fajar Mulya

Skripsi

**sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **REMAJA TENTANG TAYANGAN *REALITY SHOW86* NET TV
(Studi Fenomenologi Pada Komunitas *EBRT Racing Team*. Natar, Lampung Selatan).**

Nama Mahasiswa : **Waham Fajar Mulya**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1346031017

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

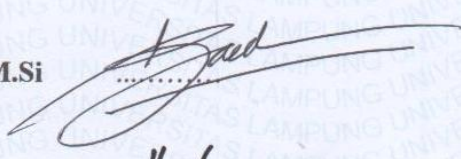
[Signature]

Dhanik Sulistyarini, S.Sos., M.Comn&MediaSt
NIP. 197604222000122001

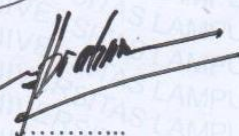
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si**



Penguji Utama : **Dr. Ibrahim Besar, M.Si**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya,
NIP. 195908031986031003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 13 Agustus 2019

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Ilham Fajar Mulya
NPM : 1346031017
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan/Prog. Studi : Ilmu Komunikasi
Alamat : Jl. Melati No.36B, Way Dadi ,Sukarame Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Remaja Tentang Tayangan Reality Show 86 Net TV (Studi Fenomenologi Pada Komunitas EBRT Racing Team. Natar, Lampung Selatan)”** yang telah dimajukan untuk diuji pada tanggal 20 Juni 2019 adalah hasil karya saya sendiri.

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam rangkaian kalimat atau simbol yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru, atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 13 Agustus 2019
Yang membuat

Ilham Fajar Mulya
NPM. 1346031017



RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Metro pada tanggal 25 Februari 1996, putra kedua dari dua bersaudara, pasangan berbahagia ibu Martini Dewi dan ayah Munsir Achmad.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) penulis selesaikan pada tahun 2001 di TK Mardisiwi, Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD N 2 Srimenanti Lampung Timur pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 1 Bandar Sribawono 2010 dan pada tahun 2013 menyelesaikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

Pada tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif berorganisasi di Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi sebagai anggota di Bidang *Advertising* dan menjabat sebagai anggota bidang. Pada Januari 2017, penulis melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata di Desa Sendang Asih Lampung Tengah. Pada bulan Juli s/d September 2017 penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan di Trans TV Jakarta.

Motto

Bilamana kaum yang telah menempuh pendidikan tinggi dan menganggap dirinya lebih baik dan pintar sehingga tidak mau melebur bersama masyarakat yang bekerja dengan cangkul, maka lebih baik pendidikan itu tidak diberikan sama sekali.

~

-Tan Malaka-

PERSEMBAHAN

Seiring dengan Puja, Puji serta ucapan Syukur kepada Allah SWT, atas segala kelancaran dan kemudahan serta nikmat sehat yang telah diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dengan seluruh rasa bangga penulis persembahkan karya skripsi ini untuk:

Diriku Sendiri.

Kedua orang tuaku, Papah Munsir Achmad dan Mamah Martini Dewi.

Seluruh teman-temanku.

Serta kepada almamaterku, Universitas Lampung.

Skripsi ini Saya persembahkan juga untuk yang selalu bertanya

“kapan skripsimu selesai?”

Terlambat lulus bukanlah sebuah kejahatan atau kriminal, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kepintaran seseorang dari siapa yang paling cepat lulus dengan IPK *cumlaude*. Jangan samakan prosesmu dengan prosesku, meskipun prosesmu baik, namun prosesku lebih menarik walaupun sedikit terik.

Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah yang selesai?, baik itu yang selesai tepat waktu maupun yang selesai tidak tepat waktu.

SANWACANA

Alhamdulillah segala puji hanya untuk Allah SWT atas segala berkat dan rahmat serta karunia-Nya yang telah diberikan dan shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW yang telah menyempurnakan akhlak manusia sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul

“Remaja Tentang Tayangan *Reality Show* 86 Net TV (Studi Fenomenologi Pada Komunitas *EBRT Racing Team*. Natar, Lampung Selatan)” disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Universitas Lampung. Selama proses penulisan skripsi ini penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu peneliti banyak memperoleh bimbingan, saran, gagasan dan masukan dari berbagai pihak yang sangat membantu bagi penulisan karya ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Syarief Makhya, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Ibu Dhanik Sulistyarini, S.Sos, M.Comn&MediaSt., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi.

4. Bapak Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si., selaku Dosen Pembimbing saya. Terimakasih atas perhatian, kesabaran dan saran selama bimbingan.
5. Bapak Dr. Ibrahim Besar, M.Si., selaku Dosen Pembahas. Terimakasih atas kesabarannya selama masa bimbingan. Banyak ilmu, pengalaman, dan motivasi berharga yang saya dapat dari Beliau yang menjadi bekal saya di masa depan.
6. Seluruh Dosen, Staff Administrasi, dan Karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Mamah dan Papah, yang telah memberikan dan mengorbankan segalanya khususnya untuk perkuliahan saya.
8. Saudara kandung saya, dr. Aulia Insani, yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan studi perkuliahan.
9. Teman-teman yang telah membantu menyusun dan mengoreksi skripsi saya, Nidiyah, Amsal, Gagah, Sigit, Agustian, Meydina dan Metha.
10. Sahabat-sahabat baik saya, Nidiyah, Ridho, Gagah, Amsal, Sigit dan Eka yang telah mewarnai hari-hari saya dengan canda tawa.
11. Partner seperjuangan dalam mengurus urusan perkuliahan saya, Amsal, Kevin Fredrick, Vani Anindya, Agus, Daros dan Gilbran.
12. Kakak-kakak saya, Haniefan, Putra Gumilang, Ardika, Imam Dharma, Indra, Fachry Iko, Duta, Ridho Wasis, Rama Nugraha, Aji Bagus, Fikri, Chelsi, Calvin M, Riksa, Egy Dwika, Fajar Rais, Reza Saputra, Kevin Adi A, Agung Tri, Andri W, Aziz Alfi, Agung Suryo dan Kakak-kakak yang lainnya yang selalu memberikan saran dan nasihat.

13. Adik-adik saya, Agustian, Aginanda, Yusuf jr, M.Yusuf, Arief, Wahyu Adjie, Rama, Catur, Redi, Faiz, Hanief, Adji Wiragama, Gayuh, Donta, David F, Mori, Novaldi, Febri Zillie, Rizky Akbar, Dafa serta adik-adik yang lainnya.
14. Teman-teman KKN, Dedi, Kesuma, Ayu, Ani, Sherly, Tiwi serta teman-teman lainnya.
15. Sahabat-sahabat SMA saya, Chandra Irawan, Aldy Harri, Moh Decky, Aditya Raka, Abraham, Dimas Faizal, Rico Isadewa, Fahri Adrian, Ridho Alvarizie, Jevri Bangsawan, Edo Laksana, M.Iqbal, Yudistira Satria, Ditho, Bintang, Surya Aditya, Rezi Novaldi, Syarif Hidayat, Hilmy Farhan, Ega Kurnia, Deni Amanda, Angga Afrilian, Amrizal dan lainnya.
16. Teman-teman PKL saya, Yosi, Rizky, Vani, Johan, Randy dan Abay yang telah berbagi cerita dan pengalamannya.
17. Big Family Borokokok Lampung yang telah memberi saya pengalaman organisasi yang sangat luar biasa.
18. Serta untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan bantuannya.

Bandarlampung, 25 Juli 2019

Penulis,

Ilham Fajar Mulya

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR BAGAN | iii |
| DAFTAR TABEL | iv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 8 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 8 |
| 1.4 Pertanyaan Penelitian | 8 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 9 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 11 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu | 11 |
| 2.2 Komunikasi Massa | 13 |
| 2.3 Tinjauan Tentang Program Acara | 17 |
| 2.4 Program Acara Televisi <i>Reality Show</i> | 21 |
| 2.5 Tinjauan Mengenai Program 86 Net TV | 26 |
| 2.6 Tinjauan Mengenai Teori Fenomenologi..... | 28 |
| 2.7 Kerangka Pemikiran..... | 33 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 37 |
| 3.1 Tipe Penelitian | 37 |
| 3.2 Metode Penelitian..... | 37 |
| 3.3 Definisi Konsep..... | 42 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data | 43 |
| 3.5 Analisis Data | 44 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV GAMBARAN UMUM..... | 48 |
| 4.1 Sejarah Komunitas EBRT <i>Racing Team</i> | 52 |
| 4.2 Lokasi Komunitas EBRT <i>Racing Team</i> | 56 |
| 4.3 Visi dan Misi Komunitas EBRT <i>Racing Team</i> | 57 |
| 4.4 Penghargaan Komunitas EBRT <i>Racing Team</i> | 57 |
| BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN | 59 |
| 5.1 Hasil Penelitian..... | 59 |
| 5.2 Pembahasan Hasil Penelitian | 68 |
| BAB VI SIMPULAN DAN SARAN | 77 |
| 6.1 Simpulan..... | 77 |
| 6.2 Saran..... | 78 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Kerangka Pemikiran | 35 |
| Gambar 2. Logo pertama dari komunitas EBRT | 55 |
| Gambar 3. Logo kedua dari komunitas EBRT | 56 |
| Gambar 4. Keikutsertaan komunitas EBRT dalam kejuaraan daerah..... | 56 |
| Gambar 5. Bengkel Pupung (<i>Basecamp EBRT Racing Team</i> | 57 |
| Gambar 6. Piala Penghargaan Komunitas <i>EBRT Racing Team</i> | 58 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----------|
| Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu | 11 |
| Tabel 2. Identitas Informan | Lampiran |
| Tabel 3. Hasil Wawancara tentang Fenomena Informan yang Pro terhadap Pihak Kepolisian..... | Lampiran |
| Tabel 4. Hasil Wawancara tentang Fenomena Informan yang Kontra terhadap Pihak Kepolisian | Lampiran |
| Tabel 5. Hasil Wawancara Informan tentang Aspek <i>Epoche</i> | Lampiran |
| Tabel 6. Hasil Wawancara tentang Aspek Konstitusi | Lampiran |
| Tabel 7. Hasil Wawancara tentang Aspek Kesadaran Informan yang Pro Terhadap Dukungan Pihak Kepolisian | Lampiran |
| Tabel 8. Hasil Wawancara tentang Aspek Kesadaran Informan yang Kontra Terhadap Dukungan Pihak Kepolisian | Lampiran |
| Tabel 9. Hasil Wawancara tentang Program 86 NET.TV | Lampiran |
| Tabel 10. Hasil Wawancara tentang Program 86 NET.TV yang Pro .. | Lampiran |
| tabel 11. Hasil Wawancara tentang Program 86 NET.TV yang Kontra | Lampiran |
| Tabel 12. Hasil Wawancara Mengenai Tayangan 86 NET.TV yang Pro | Lampiran |
| Tabel 13. Hasil Wawancara Mengenai Tayangan 86 NET.TV yang Kontra | Lampiran |
| Tabel 14. Hasil Wawancara tentang Aspek Reduksi yang Pro | Lampiran |

Tabel 15. Hasil Wawancara tentang Aspek Reduksi yang Kontra Lampiran

Tabel 16. Hasil Wawancara tentang Persepsi Tayangan 86 NET.TV

yang Pro..... Lampiran

Tabel 17. Hasil Wawancara tentang Persepsi Tayangan 86 NET.TV

yang Kontra Lampiran

Tabel 18. Hasil Wawancara tentang Saran Tayangan 86 NET.TV

yang Pro Lampiran

Tabel 19. Hasil Wawancara tentang Saran Tayangan 86 NET.TV

yang Kontra..... Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan atau informasi oleh komunikator kepada Komunikan dengan perantara media sebagai alat yang menjembatani agar pesan sampai kepada komunikan. Media dapat digunakan sebagai sarana untuk proses penyampaian informasi tersebut. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak positif bagi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di seluruh dunia. Jika sebelumnya manusia hanya bisa melakukan komunikasi melalui surat menyurat sebagai alat komunikasi dan pertukaran informasi, namun kini sarana komunikasi semakin berkembang pesat dan memberikan kemudahan bagi manusia sebagai penggunaannya.

Media massa merupakan suatu sumber informasi dalam kehidupan modern dan bisa dianggap sebagai sumber berita dan hiburan. Televisi sebagai salah satu jenis media massa yang membawa pesan persuasif. Televisi adalah sistem elektronik untuk memancarkan gambar bergerak (moving images) dan suara kepada receiver. Kemampuan audio visual yang membuat televisi memiliki banyak peminat dan menjadikannya sebagai salah satu kebutuhan primer yang tidak dapat dipisahkan

dari kehidupan manusia dan mampu mempengaruhi hidup anggota masyarakat.(Taufik, 2012: 81)

Mabruri (2011) menjelaskan bahwa ada empat point utama yang menjadi fungsi dari siaran televisi dalam proses penyampaian pesan kepada khalayak yang menyaksikan program tayangan tersebut, yaitu fungsi menginformasikan (*information*), fungsi menghibur (*entertainment*), fungsi mendidik (*education*) dan fungsi ruang control bagi masyarakat (*social control*). Usman (2009) menjelaskan bahwa stasiun televisi di Indonesia yaitu televisi generalis. Televisi generalis adalah televisi yang menyajikan program acara beragam mulai dari *reality show*, sinetron, musik, film, hingga program berita.

Reality show adalah suatu acara yang menampilkan realties kehidupan seseorang yang bukan selebriti (orang awam), lalu disiarkan melalui jaringan TV, sehingga bisadilihat masyarakat. Reality show tak sekedar mengekspose kehidupan orang, tetapi juga ajang kompetisi, bahkan menjahili orang. Reality show secara istilah berarti pertunjukan yang asli (*real*), tidak direkayasa, dan tidak dibuat-buat. Kejadiannya diambil dari keseharian, kehidupan masyarakat apa adanya, yaitu realita dari masyarakat.

Dalam penyajiannya acara *reality show* terbagi menjadi 3 jenis, yaitu *Docu soap (documenter dan soap opera)* yaitu gabungan rekaman asli dan plot. Disini penonton dan kamera menjadi pengamat pasif dalam mengikuti orang-orang yang sedang menjalani kegiatan sehari-hari mereka, baik yang profesional maupun pribadi. Dalam hal ini produser menciptakan plot sehingga enak ditonton oleh pemirsa. Para kru dalam proses editing menggabungkan setiap kejadian

sesuaidengan yang mereka inginkan sehingga akhirnya terbentuk cerita berdurasi 30 menittiap episode. Contohnya: MTV's Real World The Temptation Island, *Hidden Camera* yaitu sebuah kamera tersembunyi merekam orang-orang dalam situasi yang sudah diatur.*Reality game show* yaitu sejumlah kontestan yang direkam secara intensif dalam suatulingkungan khusus guna bersaing memperebutkan hadiah. Fokus dari acara ini parakontestan menjalani kontes dengan tipu muslihat sampai reaksi yang menang dankalah.

Melalui televisi, berbagai pihak dapat meninggalkan kesan atau citra kepada khalayaknya, apalagi seorang tokoh populer yang dapat menyandang reputasi yang baik atau buruk (Jefkins, 2002). Keduanya bersumber dari adanya citra-citra yang berlaku yang bersifat negatif atau pun positif. Tokoh populer yang dapat menyandang reputasi tersebut adalah seperti selebriti, tokoh masyarakat, bahkan polisi.

Polisi Negara Republik Indonesia merupakan suatu lembaga penegak hukum yang bertanggung jawab langsung dibawah Presiden. Fungsi kepolisian Indonesia adalah salah satu fungsi pemerintahan Negara dibidang perlindungan, pengayoman,dan pelayanan kepada masyarakat.

Salah satu tayangan yang khusus memperlihatkan realita kehidupan penegak hukum yang tentu juga membawa pengaruh yang besar terhadap citra sebuah institusi kepolisian adalah tayangan *reality show* 86 yang merupakan sebuah kerjasama pihak stasiun televisi "NET." dengan Kepolisian Negara Republik Indonesia. Tayangan ini ditayangkan pada setiap hari Senin sampai dengan Jumat

pada pukul 22.00 WIB dengan durasi tiga puluh menit. Slogan dalam tayangan ini adalah “Melindungi, Mengayomi, Melayani.”

Dalam program ini, pemirsa akan diajak bersama melihat keseharian beberapa anggota polisi yang memacu adrenalin, mulai dari menertibkan pelanggar lalu lintas, penggerebekan (seperti penipuan, perampokan, pembunuhan, dan lain-lain), hingga pengungkapan sindikat narkoba dan miras. Namun selain soal tugas mereka, akan dibahas juga sisi humanis dari seorang polisi yang tentunya merupakan seorang manusia biasa juga, terutama pengaturan prioritas tugas yang menuntut kesiagaan setiap saat dengan keluarga yang menunggu di rumah.

Tidak hanya mengikuti aksi polisi Indonesia dalam penggerebekan, tetapi kita juga menyaksikan kejadian yang sesungguhnya terjadi di lapangan serta melihat sedikit sisi lain dari kehidupan pribadi polisi sebagai manusia biasa dan kedekatan mereka dengan keluarganya. 86 memperlihatkan pekerjaan polisi Indonesia mulai dari kegiatan yang ringan, seperti mendisiplinkan pengguna lalu lintas, sampai kasus berat kepolisian. (netmedia.co.id).

Acara *reality show* 86 sangat identik dengan kasus kriminal yang ada dilingkungan kita, tak terkecuali pelanggaran lalu lintas yang kerap terjadi seperti sanksi tilang terhadap pengguna jalan yang tidak patuh terhadap peraturan lalu lintas dan balap liar. Dari sejumlah pelanggaran-pelanggaran lalu lintas tersebut tidak sedikit remaja yang menjadi aktor didalamnya. Remaja yang kerap melakukan aksi-aksi pelanggaran lalu lintas biasanya bersifat individu dan kelompok.

Kehidupan bermasyarakat tidak akan lepas dari persepsi masyarakat itu sendiri. Persepsi merupakan tanggapan atau penerimaan langsung dari seseorang. Menurut Jalaludin Rackhmat (2011: 50) persepsi merupakan pengalaman tentang obyek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Didalam masyarakat terdapat sebuah komunitas, salah satunya adalah komunitas remaja. Komunitas remaja adalah kelompok yang dihuni oleh para remaja dengan landasan pemikiran yang sama antara satu sama lain dan memiliki kepentingan serta tujuan yang sama. Pada penelitian ini, penulis telah memilih sebuah komunitas remaja sebagai subjek penelitian.

Terdapat komunitas remaja yang sering melakukan hal-hal yang memicu adrenaline di jalanan adalah komunitas EBRT Racing Team. EBRT *Racing Team* adalah sebuah komunitas sepeda motor yang sebagian besar anggotanya adalah remaja. EBRT *Racing Team* didirikan pada tahun 2015 dengan alasan kesamaan hobi antar satu sama lain. Sekretariat sekaligus bengkel EBRT *Racing team* terdapat di Jl. Lintas Sumatera, Branti Raya, Lampung Selatan. EBRT Racing Team adalah komunitas sepeda motor dengan segudang prestasi. Lebih dari 5 kali juara di kejuaraan *Drag Race* di provinsi Lampung sudah mereka raih sekaligus menjadi bukti kuat bahwa komunitas EBRT adalah salah satu komunitas sepeda motor terbaik di Provinsi Lampung.

Segudang prestasi yang telah diraih tidak menutup kemungkinan bahwa mereka juga kerap berurusan dengan pihak kepolisian karena pelanggaran-pelanggaran lalu lintas yang mereka lakukan, mulai dari sanksi tilang hingga sepeda motor harus disita karena melakukan balap liar. “Jelas Pupung salah satu anggota

sekaligus ketua EBRT *Racing Team*". Hal tersebut yang membuat peneliti menjatuhkan pilihan komunitas EBRT Racing Team sebagai Subjek penelitian, selain akses yang mudah untuk ditemui serta pengalaman-pengalaman menarik mereka sangat sesuai dengan objek penelitian yang akan diteliti.

Berdasarkan penjelasan diatas, kaitan dari beberapa aspek yang telah dijelaskan bahwa tayangan 86 NET.TV sengaja dihadirkan untuk menghibur sekaligus menjadikannya sebagai pelajaran untuk para pelaku tindak kriminal dikalangan masyarakat umum maupun dikalangan remaja, karena tidak sedikit obyek yang menjadi target dalam program acara tersebut adalah remaja. Semua yang ditampilkan dalam program acara tersebut pasti akan menimbulkan opini khususnya dikalangan remaja yang mengamati bahkan remaja yang menjadi objek dalam acara tersebut.

Dalam beberapa episode terdapat seorang polisi yang sedang menasehati sebuah komunitas remaja yang sedang menikmati udara malam dan tidak terbukti melakukan tindak kriminal khususnya episode 10 Desember 2018 pada siaran 86 Net TV, namun di episode tersebut seorang polisi justru membentuk identitas baru pada seorang remaja yang bermalam diluar rumah sebagai remaja yang tidak baik dan cenderung melakukan tindak kriminal. Penelitian ini merujuk pada tayangan *Reality Show* 86 Net TV Episode 10 Desember – 14 Desember 2018.

Kesuksesan "86 NET.TV" tidak lepas dari kredibilitas Polisi yang mampu mengarahkan acara dengan baik, Para Polisi dan tim NET.TV mampu menyajikan acara reality show yang menarik, serta lebih bervariasi. Namun hal seperti ini tetap saja bisa menimbulkan opini dimata masyarakat, penilaian masyarakat terhadap acara "86 NET.TV" mempunyai nilai yang berbeda, menarik tidaknya

suatu program dapat dilihat dari kesesuaiannya yang terdapat pada realitas yang ada. Untuk menguji penelitian ini, peneliti akan menggunakan studi fenomenologi sebagai alat untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan.

Fenomenologi adalah studi tentang fenomena atau gejala yang mencakup penampilan sesuatu atau sesuatu sebagaimana mereka tampil dalam pengalaman manusia, atau cara manusia dalam mengalami sesuatu termasuk didalamnya arti dari sesuatu tersebut yang dimiliki oleh manusia dalam pengalamannya.

Fenomenologi mempelajari kesadaran pengalaman manusia sebagai pengalaman subjektif atau pengalaman dari sudut pandang orang pertama. Bidang disiplin fenomenologi kemudian dibedakan dan berhubungan dengan bidang utama filsafat yaitu ontologi, epistemologi, logika, dan etika.

Edmund Gustav Albrecht Husserl adalah nama asli dari *Edmund Husserl* yang disebut - sebut sebagai pencetus teori fenomenologi dalam ilmu filsafat manusia. Ia lahir di *Prostejov, Moravia, Ceko* (yang saat itu merupakan bagian dari kekaisaran Austria). Karyanya meninggalkan orientasi yang murni positif dalam sains dan filsafat pada masanya dan mengutamakan pengalaman subyektif sebagai sumber dari semua pengetahuan kita tentang fenomenologi obyektif. Ia dilahirkan dalam sebuah keluarga Yahudi di *Prostejov*.

Penelitian ini akan menimbulkan beraneka ragam opini akan kesesuaian pada realitas yang ada khususnya dimata komunitas EBRT Racing Team, apakah tayangan 86 akan menjadi tayangan yang menginspirasi sekaligus mengedukasi mereka untuk berperilaku lebih baik serta taat pada aturan yang sudah ditetapkan atau justru tayangan tersebut hanya sebuah tayangan yang dihadirkan untuk

memperbaiki citra kepolisian karena sebagian remaja menilai apa yang dihadirkan di program acara tersebut tidak sesuai dengan sosok polisi yang pernah mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Jika dalam penelitian sebelumnya terdapat peneliti yang membahas dampak tayangan 86 NET.TV terhadap citra kepolisian, maka penelitian ini lebih difokuskan terhadap remaja umur 17-19 tahun tentang tayangan 86 NET.TV.

Dengan memperhatikan hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk menjadikan bahan penulisan skripsi dengan mengambil judul:

“Remaja tentang tayangan *reality show* 86 NET.TV. (Studi Fenomenologi Pada Komunitas EBRT *Racing Team*. Natar, Lampung Selatan)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Apakah tayangan *Reality Show* 86 Net TV sudah sesuai dengan realitas menurut pengalaman remaja di komunitas EBRT *Racing Team*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas dari tayangan *reality show* 86 Net TV menurut pengalaman remaja di komunitas EBRT *Racing*.

1.4 Pertanyaan Penelitian

1. Apa pengalaman komunitas EBRT *Racing Team* saat menonton tayangan *reality show* 86 Net TV?

2. Apa perasaan komunitas EBRT Racing Team atas pengalaman menonton tayangan reality show 86 Net TV?
3. Apa motif komunitas EBRT Racing Team menonton tayangan reality show 86 Net TV.

Menurut *Schutz* dalam buku karangan yang berjudul fenomenologi, pertanyaan tersebut ditujukan atas dasar 2 hal, yaitu :

- a. Motif “untuk” (*in order to motive*), artinya bahwa sesuatu merupakan tujuan yang digambarkan berbagai maksud, rencana, harapan, minat dan sebagainya yang berorientasi pada masa depan.
- b. Motif “karena” (*because motive*), artinya sesuatu merujuk pada pengalaman masalah individu, karena itu berorientasi pada masalah.
(Kuswarno,2009:111).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penulisan ini yaitu :

1. Secara teoritis

Penemuan penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu komunikasi umum maupun secara khusus dan mengembangkan ilmu komunikasi khususnya mengenai realitas tayangan 86 Net TV menurut pengalaman remajadikomunitas EBRT *Racing Team*.

2. Secara praktis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber bahan referensi bersama dalam memahami realitas tayangan 86 Net TV menurut pengalaman remajadikomunitas EBRT *Racing Team*.

- b. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna menyelesaikan studi pada tingkat strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya. Penelitian terdahulu memudahkan penulis dalam menentukan langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep, berikut ini adalah tabel penelitian terdahulu yang menjadi bahan referensi yang menunjang penulis untuk melakukan penelitian terkait dengan persepsi komunitas EBRT Racing Team tentang tayangan *reality show* 86 NET.TV:

Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

| | | |
|------------|---|--|
| No. | Nama Peneliti/Universitas / Tahun Penelitian | Saiful Arif, Jurusan Ilmu Komunikasi , Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga (2015) |
| 1. | Judul | Persepsi Mahasiswa Terhadap Tayangan Reality Show Mistik (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Tayangan “Dua Dunia” di Trans 7 Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga) |
| | Hasil | Hasil yang di dapat dari penelitian ini adalah bahwa persepsi mahasiswa UIN Sunan Kalijaga terhadap tayangan reality show mistik Dua Dunia menyangkut kegunaan tayangan cukup positif karena isi tayangan tersebut dapat mempertebal rasa keimanan |

| | | |
|----|---------------------|--|
| | | terhadap Allah SWT serta terhindar dari kemusrikan |
| | Perbandingan | Perbedaan penelitian ini adalah di jenis acaranya, penelitian ini meneliti tentang persepsi mahasiswa UIN Sunan Kalijaga terhadap tayangan <i>reality show</i> mistik Dua Dunia, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah persepsi komunitas EBRT <i>Racing Team</i> terhadap tayangan <i>reality show</i> 86 NET.TV |
| 2. | Penulis | Agys Vortyani , Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom (2015) |
| | Judul | Pengaruh Tayangan Net. 86 Terhadap Citra Positif Polisi Dalam Perspektif Masyarakat Kota Bandung |
| | Hasil | Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah Program NET. 86 adalah program yg bekerjasama dengan Polri untuk menayangkan tentang tugas serta sisi humanis dari polisi, pengaruh tayangan NET.86 terhadap citra positif polisi dirasakan oleh masyarakat Bandung. Dapat mengingatkan warga Bandung untuk berhati-hati dalam membawa kendaraan dan merasa aman dengan kehadiran Polisi untuk masyarakat, Polisi bukan hanya untuk melindungi tetapi juga mengayomi. |
| | Perbandingan | Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah dari fokus penelitian. Penelitian ini berfokus pada pengaruh tayangan Net.86 terhadap citra Polisi di kota Bandung sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah persepsi komunitas EBRT <i>Racing Team</i> terhadap tayangan <i>reality show</i> 86 NET.TV |

2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa dapat diartikan sebagai proses komunikasi melalui media massa. Faktor media massa sangat dominan dalam studi komunikasi massa. Pengkajian komunikasi massa banyak dipengaruhi oleh dinamika media massa dan penggunaannya oleh khalayak. Perkembangan media massa sendiri banyak dikaitkan dengan sejumlah faktor yang melingkupinya, misalnya jumlah melek huruf yang semakin besar, perkembangan pesat dalam bidang ekonomi, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, fenomena urbanisasi, dan faktor iklan.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner yakni “komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah orang besar”. Sedangkan definisi komunikasi massa yang lebih rinci dikemukakan oleh ahli komunikasi yakni Gerbner “komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontiniu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri.

Adapun karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi massa antara lain adalah:

1. Komunikator terlembagakan.

Sesuai dengan pendapat Wright, bahwa komunikasi massa itu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi.

2. Pesan bersifat umum.

Pesan dapat berupa fakta, peristiwa ataupun opini. Namun tidak semua fakta atau peristiwa yang terjadi di sekeliling kita dapat dimuat dalam media massa. Pesan komunikasi massa yang dikemas dalam bentuk apapun harus memenuhi kriteria penting atau menarik.

3. Komunikannya yang anonim dan heterogen.

Komunikannya yang dimiliki komunikasi massa adalah anonim (tidak dikenal) dan heterogen (terdiri dari berbagai unsur).

4. Komunikasi massa bersifat satu arah.

Komunikator dan komunikan tidak dapat terlibat secara langsung, karena proses pada komunikasi massa yang menggunakan media massa.

5. Stimulasi alat indra “Terbatas”.

Stimulasi alat indra tergantung pada media massa. Pada surat kabar dan majalah, pembaca hanya melihat, pada media radio khalayak hanya mendengarkan, sedangkan pada media televisi dan film kita menggunakan indra pengelihatan dan pendengaran.

6. Umpan balik tertunda (*delayed*).

Hal ini dikarenakan oleh jarak komunikator dengan komunikan yang berjauhan dan katakter komunikan yang anonim dan heterogen.

Komunikasi massa merupakan proses yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur-unsur penting dalam komunikasi massa adalah:

1. Komunikator

Komunikator merupakan pihak yang mengandalkan media massa dengan teknologi informasi modern sehingga dalam menyebarkan suatu informasi, maka informasi tersebut dengan cepat ditangkap oleh publik. Komunikator dalam penyebaran informasi mencoba berbagai informasi, pemahaman, wawasan, dan solusi-solusi dengan jutaan massa yang tersebar tanpa

diketahui jelas keberadaan mereka. Komunikator juga berperan sebagai sumber pemberitaan yang mewakili institusi formal yang bersifat mencari keuntungan dari penyebaran informasi tersebut.

2. Media massa

Media massa merupakan media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula. Media massa adalah institusi yang berperan sebagai *agent of change*, yaitu sebagai institusi pelopor perubahan. Ini adalah paradigma utama media massa. Dalam menjalankan paradigmanya media massa berperan:

- a. Sebagai institusi pencerahan masyarakat, yaitu perannya sebagai media edukasi.
- b. Sebagai media informasi, yaitu media yang setiap saat menyampaikan informasi kepada masyarakat.
- c. Terakhir media massa sebagai media hiburan.

3. Informasi massa

Informasi massa merupakan informasi yang diperuntukan kepada masyarakat secara massal, bukan informasi yang hanya boleh dikonsumsi oleh pribadi. Dengan demikian, maka informasi massa adalah milik publik, bukan ditujukan kepada individu masing-masing.

4. Khalayak

Khalayak merupakan massa yang menerima informasi massa yang disebarkan oleh media massa, mereka ini terdiri dari publik pendengar atau pemirsa sebuah media massa.

5. Umpan balik

Umpan balik dalam komunikasi massa umumnya mempunyai sifat tertunda sedangkan dalam komunikasi tatap muka bersifat langsung. Akan tetapi, konsep umpan balik tertunda dalam komunikasi massa ini telah dikoreksi karena semakin majunya teknologi, maka proses penundaan umpan balik menjadi sangat tradisional.

Kemampuan media penyiaran yang merupakan salah satu bentuk media massa dapat dikatakan sebagai sarana yang menjadikan tempat penyampaian hasil kerja aktifitas jurnalistik. media massa merupakan istilah yang digunakan oleh publik dalam mereferensi tempat dipublikasikannya suatu berita.

Hasil kerja jurnalistik para wartawan dipublikasikan melalui media massa. Setiap berita dalam jurnalistik menjadi tidak bermakna tanpa mendapat dukungan atau dipublikasikan melalui media. Jadi, media massa merupakan tempat untuk mempublikasikan suatu berita.

Penyampaian informasi dalam bentuk berita membentuk saluran komunikasi yang disebut media. Media penyiaran, antara radio dan televisi, terdapat berbagai perbebaan sifat, dimana radio bersifat, dapat didengar kembali bila siaran diputar kembali, elaktris, relatif murah dan daya jangkau besar. Sedangkan sifat televisi, dapat didengar dan dilihat bila ada siaran, dapat didengar dan dilihat kembali, bila diputar kembali, daya rangsang sangat tinggi, elaktris, sangat mahal, dan daya jangkau besar.

Tugas media penyiaran atau media massa adalah mengumpulkan fakta, menulis berita, menyunting, serta menyiarkan berita kepada khalayak pembaca.

Melalui media, wartawan bisa menggambarkan suatu peristiwa berdasarkan realita dan fakta yang ada. Empat keunggulan media masa adalah sebagai berikut:

1. Media berfungsi sebagai *Issue Intensifier*.

Disini media berpotensi memunculkan isu atau konflik, dan mempertajamnya. Dengan posisinya sebagai intensifier, media dapat mem-blow up realita menjadi isu sehingga dimensi isu menjadi transparan.

2. Media berfungsi sebagai *conflict diminisher*.

Media dapat menenggelamkan suatu isu atau konflik. Secara sengaja, media juga dapat meniadakan isu tersebut, terutama bila menyangkut kepentingan media bersangkutan, kepentingan ideologisme atau lainnya.

3. Media berfungsi sebagai pengaruh *conflict resolution*.

Media menjadi mediator dengan menampilkan isu dari berbagai perspektif secara mengarahkan pihak yang bertikai pada penyelesaian konflik. Media massa berfungsi sebagai bentuk opini public. Menjalankan suatu penyiaran merupakan pekerjaan yang penuh tuntutan dan membutuhkan kemampuan, keahlian dan energi yang tinggi karenanya manajemen stasiun penyiaran membutuhkan orang-orang terbaik.

2.3 Tinjauan Tentang Program Acara

2.3.1 Pengertian Program Acara

Kata “program” itu sendiri berasal dari bahasa inggris “programme” atau program yang berarti acara atau rencana. Undang-Undang Penyiaran Indonesia tidak menggunakan kata program untuk acara tetapi menggunakan istilah “siaran” yang didefinisikan sebagai pesan atau rangkaian pesan yang disajikan dalam berbagai

bentuk. Dengan demikian pengertian program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan khalayaknya. Program atau acara yang disajikan adalah faktor yang membuat khalayak tertarik untuk mengikuti siaran yang dipancarkan stasiun penyiaran apakah itu radio atau televisi.

Menurut P.C.S Sutisno dalam buku Pedoman Praktis Penulisan Skenario televisi Video (1993), mendefinisikan program televisi adalah bahan yang telah disusun dalam suatu 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. Menurutnya lagi, bahwa stasiun televisi dalam membuat suatu program terdiri dari para artis pendukung acara dan para kerabat kerja merupakan sebuah inti pesan yang akan disampaikan kepada khalayak, dituangkan menjadi suatu naskah yang disesuaikan dengan format siaran yang akan dibuat kemudian diproduksi hingga menjadi suatu paket siaran.

2.3.2 Jenis-Jenis Program Acara

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja dapat dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai oleh audience, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum, dan peraturan berlaku. Dari berbagai macam program yang disajikan stasiun penyiaran jenis-jenis program, menurut Morrisson,(2008;207) terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Program informasi

Program informasi segala jenis siaran yang bertujuan untuk memberitahukan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak.

a. Berita keras (*Hard News*)

Hard news segala bentuk informasi yang penting dan menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui oleh khalayak secepatnya. Contoh *Hard news* sebagai berikut :

- *Straight News*

Suatu berita singkat (tidak detail) yang hanya menyajikan informasi terpenting saja terhadap suatu peristiwa yang diberitakan

- *Feature*

Feature adalah berita yang menampilkan berita-berita ringan namun menarik.

- *Infotainment*

Infotainment adalah berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (*celebrity*)

b. Berita lunak (*Soft News*)

Soft news adalah sesuatu yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*indepth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Contoh *soft news* adalah :

- *Current Affair*

Program yang menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam.

- *Magazine*

Program yang menampilkan informasi ringan dan mendalam. Magazine menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya.

- *Dokumenter*

Program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik.

- *Talk Show*

Program yang menampilkan satu beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu yang dipandu oleh seorang pembawa acara.

2. Program Hiburan

Segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur *audience* dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Contoh program hiburan :

- Permainan

Suatu program pertunjukan yang mengikutsertakan sejumlah orang secara individu maupun kelompok untuk bersaing mendapatkan sesuatu yang disediakan dari program tersebut.

- Drama

Suatu program pertunjukan yang menunjukkan cerita kehidupan atau karakter satu atau beberapa tokoh yang diperankan oleh artis yang

melibatkan suatu konflik dan emosi sebagai bumbu cerita. Di dalam drama pun masih dibagi menjadi dua jenis, yaitu Sinetron dan film.

- Pertunjukan

Suatu program yang menampilkan kemampuan khusus dari seorang individu atau kelompok di suatu lokasi.

- Musik

Suatu program pertunjukan yang memperlihatkan kemampuan seorang individu atau kelompok pada suatu lokasi dalam bermusik yang dikemas secara apik sehingga menarik perhatian dari penontonnya.

2.4 Program Acara Televisi Reality Show

2.4.1 Pengertian Reality Show

Reality television adalah rekayasa realita atau dikenal juga sebagai reality show. Reality show adalah suatu jenis program acara TV dimana pendokumentasian rekayasa realitas berlangsung tanpa skenario dengan menggunakan pemain dari khalayak umum biasa/ tidak menggunakan artis (Isfandiari, 2008). Program reality show ini mengarah pada program TV yang tidak menggunakan skenario, dramatis, menampilkan situasi humoris, mendokumentasikan kejadian-kejadian tertentu, serta mengangkat kehidupan 13 orang biasa. Biasanya mengetengahkan kesedihan, emosi, drama, dan veyeurisme dari kehidupan nyata (Day, 2003 dalam Isfandiari, 2008).

Program acara televisi reality show merupakan genre acara televisi yang menggambarkan adegan atau *acting* yang seakan-akan benar-benar berlangsung

tanpa skenario, dengan pemain yang umumnya khalayak umum biasa. *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. Reality show termasuk acara yang memiliki rating tinggi dan hadir di tengah masyarakat untuk memenuhi permintaan masyarakat akan hiburan untuk melihat kilas balik kehidupan atau cerminan hidup yang seakan-akan pernah dialaminya dan benar-benar terjadi.

Program acara televisi *reality show* ini berbeda dengan program acara televisi lainnya. Hal yang membedakannya adalah tidak adanya naskah atau jalan cerita yang disiapkan sebelumnya dan yang orang-orang yang terlibatnya di dalamnya pun bukanlah aktor atau aktris yang biasanya tampil dalam sinetron atau film. Hampir di seluruh televisi Indonesia menayangkan program reality show untuk memberikan variasi siaran agar khalayak tidak bosan dengan program-program yang biasa ditayangkan, seperti infotainment, sinetron, berita-berita politik, ekonomi, dan lain-lain.

Reality show merupakan genre acara televisi yang menggambarkan adegan yang seakan-akan benar-benar berlangsung tanpa skenario, dengan pemain yang umumnya khalayak biasa, acara realitas 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 pasca produksi lainnya. *Reality show* pertunjukkan yang asli (*real*), tidak di rekayasa dan tidak dibuat-buat, kejadian diambil dari keseharian kehidupan masyarakat apa adanya.

Reality show merupakan salah satu gaya atau aturan dalam pertelevisian yang menampilkan “real life” seseorang, reality show juga tidak mengekpos kehidupan orang, tetapi juga menjadi ajang kompetisi atau bukan program yang menjahili orang. Program reality sebagai perekaman dari kegiatan-kegiatan kehidupan seseorang atau grup, usaha untuk menstimulasi kegiatan kehidupan nyata melalui berbagai bentuk rekonstruksi dramatis dan penggabungan kesemuanya itu ke dalam suatu program televisi yang dikemas secara menarik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa reality show adalah program yang menayangkan suatu realita kehidupan sosial tanpa dibuat-buat dan berdasarkan kisah nyata yang mana dalam kehidupan sosial masyarakat memiliki perbedaan dari status sosialnya dan di ambil dari masyarakat sehari-hari orang biasa atau orang awam bukan selebriti.

2.4.2 Bentuk- Bentuk *Reality Show*

Stasiun televisi setiap hari menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Jenis program itu dapat dikelompokkan dalam berbagai jenis diantaranya program *reality show* yang sedang populer di Indonesia karena program *reality show* merupakan program yang *real* tidak direkayasa dan tidak dibuat-buat. Adapun bentuk-bentuk *reality show* adalah:

a. Hidden camera

Merupakan kamera video yang diletakkan tersembunyi dan digunakan untuk merekam orang dan aktivitasnya tanpa mereka ketahui/menyadarinya. Sebenarnya fungsi *hidden camera* digunakan untuk pemantauan keamanan pada pertokoan atau bank, tetapi kemudian di

kembangkan menjadi sebuah tanyangan *reality*. Program acara Hidden camera juga merupakan *reality show*, produser menggunakan camera tersembunyi untuk menangkap aktivitas orang tak terduga dalam situasi biasa atau tak masuk akal (*absurd*) ini dimulai tahun 1959-an, dengan acara candid camera, tidak seperti reality television, yang perfileman telah diketahui, disadari, dan di setujui oleh partisipan. Program *hidden camera* dibuat tanpa sepengetahuan partisipan.

Allen Funt merupakan *celebrity* terbaik Amerika yang dikenal sebagai seorang produser, creator, dan pembawa acara (host) candid camera dari tahun 1951-1954 dan 1960-1966 di CBS. Acara serupa diantaranya adalah *America's Funniest Home Videos* (1990), *The Jamie Kennedy Experiment* (2002), *Trigger Happy TV* (2002), dan *Punk'd* (2003).

b. Competition show

Program ini melibatkan beberapa orang yang saling bersaing dalam berkompetisi yang berlangsung selama beberapa hari atau beberapa minggu untuk memenangkan perlombaan, permainan, atau pertanyaan. Setiap peserta akan tersingkir satu persatu memulai pemungutan suara (*voting*), baik oleh peserta sendiri ataupun audien. Pemenangnya adalah peserta yang paling akhir bertahan.

c. Relationship Show

Seorang kontestan harus memilih satu orang dari sejumlah orang yang berminat untuk menjadi pasangannya. Para peminat harus bersaing untuk merebut perhatian kontestan agar tidak tersingkir dari permainan. Pada setiap episode ada satu peminat yang harus disingkirkan.

d. *Fly on the wall*

Program yang memperlihatkan kehidupan sehari-hari dari seseorang (biasanya orang terkenal) mulai dari kegiatan pribadi hingga aktivitas profesionalnya. Dalam hal ini, kamera membuntuti kemana saja orang bersangkutan pergi.

e. Mistik.

Program yang berkaitan dengan hal-hal supranatural menyajikan tanyangan yang terkait dengan dunia gaib, para normal, klinik, praktik spiritual magis, mistik kontak dengan roh, dan lain-lain. Program mistik merupakan program yang paling digunakan realitasnya. Apakah peserta betul-betul melihat makhluk halus atau tidak, dan apakah penampakan itu benar-benar ada atau tidak. Acara yang terkait dengan mistik ternyata menjadi program yang memiliki audien tersendiri.

Adapun sejarah *reality show* di dunia pertelevisian adalah sebagai berikut:

- a. Periode 1940-1950 (sederhana)
- b. Periode 1960-an dan 1970-an (Modern dan kompleks)
- c. Periode 1980-an dan 1990-an (*Game Show*)
- d. Periode 2000-an (talent)

Perkembangan *Reality Show* di Indonesia yaitu:

- a. Tema remaja, masa remaja masa yang bertanggung jawab dewasa, masa remaja ini mempunyai sosial sendiri, keyakinan sendiri, gaya penampilan sendiri.

- b. Talent, pembawaan seseorang sejak lahir, bakat seperti acara yang di tayangkan di SCTV, *GOT TALENT*, di TRAN IMB, KDI, AVI.
- c. Tema sosial acara yang menceritakan bagaimana kehidupan sehari-hari orang yang tidak mampu, seperti yang di tayangkan di televisi, jika aku menjadi, uang kaget, tukar nasib, bagi-bagi berkah, bedah rumah.

Secara umum, terdapat tiga tipe program *reality show* yang banyak beredar di TV Indonesia, yaitu:

- 1) Penonton dan kamera adalah pengamat pasif yang mengikuti kegiatan sehari-hari suatu kelompok dengan sepengetahuan objek yang direkam
- 2) Menggunakan kamera tersembunyi untuk melihat reaksi seseorang terhadap suatu hal, misalnya program spontan. Selain itu, penggunaan kamera tersembunyi dalam *reality show* bisa untuk melihat reaksi seseorang dalam kondisi yang direkayasa.
- 3) *Reality show* yang terbentuk kompetisi atau yang dikenal dengan sebutan *reality game show*.

Program ini dikategorikan sebagai *reality show* karena biasanya penonton atau khalayak memegang peranan penting dalam memutuskan siapa yang akan menjadi juara melalui sistem voting via sms atau telepon. Menurut Isfandria (2008) salah satu alasan *reality show* menjamur dimasyarakat adalah karena biaya produksi yang murah.

2.5 Tinjauan Mengenai Program 86 NET.TV

86 (Delapan Enam) adalah program acara realitas yang diproduksi secara kerjasama antara NET. dan Kepolisian Negara Republik Indonesia mengenai

keseharian beberapa anggota polisi. Nama program ini sendiri berasal dari kode sandi POLRI yang berarti dimengerti atau *roger that* dalam bahasa Inggris.

Dalam program ini, pemirsa akan diajak bersama melihat keseharian beberapa anggota polisi yang memacu adrenalin, mulai dari menertibkan pelanggar lalu lintas, penggerebekan (seperti penipuan, perampokan, pembunuhan, dan lain-lain), hingga pengungkapan sindikat narkoba dan miras. Namun selain soal tugas mereka, akan dibahas juga sisi humanis dari seorang polisi yang tentunya merupakan seorang manusia biasa juga, terutama pengaturan prioritas tugas yang menuntut kesiagaan setiap saat dengan keluarga yang menunggu di rumah.

Diharapkan dari program ini, masyarakat dapat menghargai kerja polisi dalam menertibkan lingkungan dengan menaati hukum yang berlaku tanpa ditegur dahulu.

NET.TV kembali menghadirkan program baru yang edukatif dan seru untuk menemani akhir pekan Anda. Bekerjasama dengan Kepolisian Negara Republik Indonesia, NET.TV mempersembahkan '86' - sebuah *reality show* yang akan memberikan pandangan baru mengenai dunia polisi Indonesia.

Pacu adrenalin ketika Anda diajak untuk melihat situasi lapangan dari kejadian sebenarnya yang dihadapi para polisi. Melalui program '86', Anda dapat mengikuti keseharian yang dihadapi para polisi dalam menjalankan tugasnya. Mulai dari kegiatan ringan seperti pengaturan lalu lintas, aksi penggerebekan hingga kasus berat kepolisian.

Tidak hanya itu, Anda juga bisa melihat sisi lain dari kehidupan pribadi polisi sebagai manusia biasa serta hubungan dengan keluarganya. '86' tayang setiap hari SeninsampaiJumat pada pukul 22.00 WIB di NET.TV.

'86' sendiri merupakan kode sandi yang sering dipakai kepolisian negara dengan arti 'dimengerti'. Menurut Kepala Divisi Programming dan Produksi NET.TV - Roan Y. Anprira, pada prinsipnya NET.TV ingin selalu menghadirkan program yang inspiratif dan edukatif.

“Melalui program '86', Pihak Kepolisian berharap masyarakat Indonesia dapat menyadari pentingnya mematuhi aturan-aturan yang berlaku, menghargai dan membantu pihak kepolisian. Caranya bisa dimulai dari mendisiplinkan diri kita sendiri terlebih dulu. Harapannya dengan menayangkan '86', masyarakat dapat lebih bijak dalam menentukan sikap terhadap peraturan-peraturan negara,”

Nilai edukatif dari tayangan ini tentu saja sangat banyak. Selain mengajarkan untuk lebih disiplin dalam mematuhi peraturan negara, tayangan 86 juga menjadi semacam gambaran bahwa sewaktu-waktu kita bisa saja menjadi sorotan mereka. Lebih dari itu, acara ini menjadi semacam sosialisasi yang sangat efektif mengenai aturan-aturan berlalu lintas hingga sanksi yang mungkin didapatkan bila melakukan pelanggaran. Jadi, tidak ada alasan warga negara mengatakan tidak tahu akan suatu aturan.

2.6 Tinjauan Mengenai Teori Fenomenologi

Fenomenologi adalah studi tentang fenomena atau gejala yang mencakup penampilan sesuatu atau sesuatu sebagaimana mereka tampil dalam pengalaman

manusia, atau cara manusia dalam mengalami sesuatu termasuk didalamnya arti dari sesuatu tersebut yang dimiliki oleh manusia dalam pengalamannya.

Fenomenologi mempelajari kesadaran pengalaman manusia sebagai pengalaman subjektif atau pengalaman dari sudut pandang orang pertama. Bidang disiplin fenomenologi kemudian dibedakan dan berhubungan dengan bidang utama filsafat yaitu ontologi, epistemologi, logika, dan etika.

Edmund Gustav Albrecht Husserl adalah nama asli dari *Edmund Husserl* yang disebut - sebut sebagai pencetus teori fenomenologi dalam ilmu filsafat manusia. Ia lahir di *Prostejov, Moravia, Ceko* (yang saat itu merupakan bagian dari kekaisaran Austria). Karyanya meninggalkan orientasi yang murni positif dalam sains dan filsafat pada masanya dan mengutamakan pengalaman subyektif sebagai sumber dari semua pengetahuan kita tentang fenomenologi obyektif. Ia dilahirkan dalam sebuah keluarga Yahudi di *Prostejov*.

Sementara itu dalam penelusuran Bernet dan kawan - kawannya dalam bukunya "*An Introduction to HUsserlian Phenomenology*" dapat ditemukan keseluruhan karya Husserl, dan di pilahnya dengan kategorisasi yang rinci. Sebagai seorang fenomenologi, Husserl mencoba menunjukkan bahwa melalui metode fenomenologi mengenai pengurangan pengalaman biasa menuju pengalaman murni, kita bisa mengetahui kepastian absolut dengan susunan penting obyek - obyek merupakan tujuan aksi - aksi tersebut. Dengan demikian filsafat akan menjadi sebuah ilmu setepat - tepatnya dan pada akhirnya kepastian akan diraih.

Lebih lanjut lagi Husserl berpendapat bahwa ada kebenaran untuk semua orang dan manusia dapat mencapainya. Dan untuk menemukan kebenaran ini, seseorang

harus kembali kepada realitas diri. Dalam bentuk slogan, Husserl menyatakan "Zuruck zu den sachen Selbst" kembali kepada benda - benda itu sendiri, merupakan inti dari pendekatan yang dipakai untuk mendeskripsikan realitas menurut apa adanya. Setiap obyek memiliki hakekat dan hakekat itu berbicara kepada kita jika kita membuka diri kepada gejala - gejala yang kita terima. Kalau kita mengambil jarak dari obyek itu, melepaskan obyek itu dari pengaruh pandangan - pandangan lain, dan gejala - gejala itu kita cermati, maka obyek itu berbicara sendiri mengenai hakekatnya dan kita memahaminya berkat intuisi dalam diri kita.

Namun demikian yang perlu dipahami adalah bahwa benda realitas ataupun obyek tidaklah secara langsung memperlihatkan hakekatnya sendiri. Apa yang kita temui dari kata benda - benda itu dalam pemikiran biasa bukanlah hakekat. Hakekat benda itu ada dibalik yang kelihatan itu. Karena pemikiran pertama (first look) tidak membuka tabir yang menutup hakekat, maka diperlukan pemikiran kedua (second look). Alat yang digunakan untuk menemukan pada pemikiran kedua ini adalah intuisi dalam menemukan hakekat yang disebut dengan Wesenchau melihat (secara intuitif) hakekat gejala - gejala.

Dalam melihat hakekat dengan intuisi ini, Husserl memperkenalkan pendekatan reduksi, yaitu penundaan segala pengetahuan yang ada tentang obyek sebelum pengamatan itu dilakukan. Reduksi ini juga dapat diartikan sebagai penyaringan atau pengecilan. Reduksi ini merupakan salah satu prinsip dasar sikap fenomenologis, dimana untuk mengetahui sesuatu seorang fenomenolog bersikap netral dengan tidak menggunakan teori - teori atau pengertian - pengertian yang

telah ada sehingga obyek diberi kesempatan untuk berbicara tentang dirinya sendiri.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa fenomena dipandang dari 2 sudut. Pertama, fenomena selalu "menunjuk ke luar" atau berhubungan dengan realitas di luar pikiran. Kedua, fenomena dari sudut kesadaran kita, karena selalu berada dalam kesadaran kita. Maka dalam memandang fenomena harus terlebih dahulu melihat penyaringan (*ratio*), sehingga mendapatkan kesadaran yang murni. Fenomenologi menghendaki ilmu pengetahuan secara sadar mengarahkan untuk memperhatikan contoh tertentu tanpa prasangka teoritis lewat pengalaman - pengalaman yang berbeda dan bukan lewat koleksi data yang besar untuk suatu teori umum di luar substansi sesungguhnya.

Fenomenologi adalah ilmu tentang esensi - esensi kesadaran dan esensi ideal dari obyek - obyek sebagai korelasi kesadaran. Pertanyaannya adalah bagaimana caranya agar esensi - esensi tersebut tetap pada kemurniannya, karena sesungguhnya fenomenologi menghendaki ilmu pengetahuan secara sadar mengarahkan untuk memperhatikan contoh tertentu tanpa prasangka teoritis lewat pengalaman - pengalaman yang berbeda dan bukan lewat koleksi data yang besar untuk suatu teori umum di luar substansi sesungguhnya, dan tanpa terkontaminasi kecenderungan psikologisme dan naturalisme. Husserl mengajukan satu prosedur yang dinamakan *epoche* (penundaan semua asumsi tentang kenyataan demi memunculkan esensi). Tanpa penundaan asumsi naturalisme dan psikologisme. Kita akan terjebak pada dikotomi (subyek-obyek yang menyesatkan atau bertentangan satu sama lain).

Contohnya saat mengambil gelas. Kita tidak memikirkan secara teoritis (tinggi, berat, lebar) melainkan menghayatinya sebagai wadah penampung air untuk diminum. Ini yang hilang dari pengalaman. Kita kalau kita menganut asumsi naturalisme. Dan ini yang kembali dimunculkan oleh Husserl. Akar filosofis fenomenologi Husserl ialah dari pemikiran gurunya, Franz Brentano. Dari Brentano-lah Husserl mengambil konsep filsafat sebagai ilmu yang rigoris (sikap pikiran di mana dalam pertentangan pendapat mengenai boleh tidaknya suatu tindakan atau bersikeras mempertahankan pandangan yang sempit dan ketat). Sebagaimana juga bahwa filsafat terdiri atas deskripsi dan bukan penjelasan kausal. Karena baginya fenomenologi bukan hanya sebagai filsafat tetapi juga sebagai metode, karena dalam fenomenologi kita memperoleh langkah - langkah dalam menuju satu fenomena yang murni.

Menurut Husserl 'prinsip segala prinsip' ialah bahwa hanya intuisi langsung (dengan tidak menggunakan perantara apa pun juga) dapat dipakai sebagai kriteria terakhir dibidang filsafat. Hanya saja apa yang secara langsung diberikan kepada kita dalam pengalaman dapat dianggap benar "sejauh diberikan". Dari situ Husserl menyimpulkan bahwa kesadaran harus menjadi dasar filsafat. Alasannya ialah bahwa hanya kesadaran yang diberikan secara langsung kepada kita manusia sebagai subyek.

Fenomen merupakan realitas sendiri yang tampak tidak ada selubung yang memisahkan realitas dari kita. Kesadaran menurut kodratnya mengarah pada realitas. Kesadaran selalu berarti kesadaran akan sesuatu. Kesadaran menurut kodratnya bersifat intensionalitas, karena intensionalitas merupakan unsur hakiki

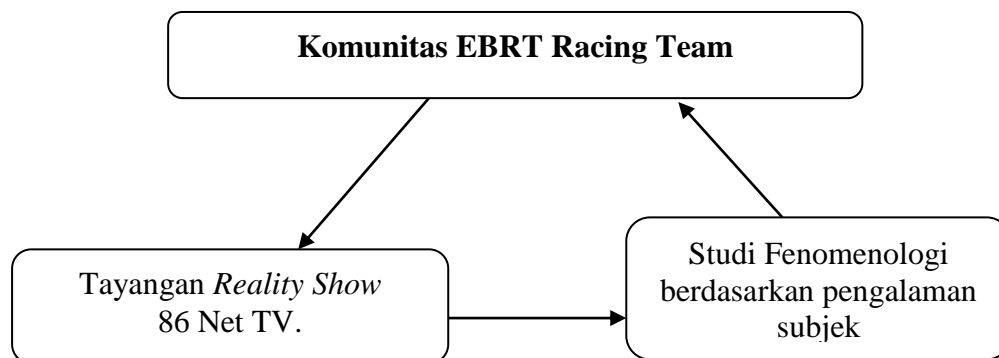
kesadaran. Dan justru karena kesadaran ditandai oleh intensionalitas fenomen harus dimengerti sebagai sesuatu hal yang menampakkan diri.

Maka sebagai hasil dari metode fenomenologi Husserl ialah perhatian baru untuk intensionalitas kesadaran. Kesadaran kita tidak dapat dibayangkan tanpa sesuatu yang disadari. Supaya ada kesadaran diandalkan tiga hal, yaitu bahwa ada suatu subyek yang terbuka untuk obyek - obyek yang ada. Fakta bahwa kesadaran selalu terarah kepada obyek - obyek disebut intensionalitas. Kiranya tidak dapat mengatakan bahwa kesadaran mempunyai intensionalitas, karena kesadaran itu justru adalah intensionalitas itu sendiri. Entah kita sungguh - sungguh melihat suatu pemandangan itu atau tidak tetapi bila kita masih menyadari perbedaan antara kedua kemungkinan ini, maka kita tetap menyadari sesuatu. Kesadaran tidak pernah pasif, karena menyadari sesuatu berarti mengubah sesuatu. Kesadaran itu bukan berarti suatu cermin atau foto. Kesadaran itu suatu tindakan. Artinya terdapat interaksi antara tindakan kesadaran dengan obyek kesadaran. Namun, interaksi ini tidak boleh dianggap sebagai kerjasama antara dua unsur yang sama penting. Karena akhirnya, hanya ada kesadaran obyek yang disadari itu hanyalah suatu ciptaan kesadaran. (Prof. Dr. Engkus Kuswarno, M.Si./ MPK-Fenomenologi, 2009)

2.7 Kerangka Pemikiran

Menurut Riduwan (2004:25) Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesiskan dari fakta-fakta, observasi dan telaah penelitian. Kerangka pikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka pikir ini menjelaskan antar variabel.

Menurut Nawawi, kerangka konsep sebagai hasil pemikiran yang rasional merupakan uraian yang bersifat kritis dan memperkirakan kemungkinan hasil penelitian yang dicapai dapat mengantarkan pada rumusan hipotesis (Nawawi, 2001: 33). Sementara Bungin mengartikan konsep sebagai generalisasi dari kelompok fenomena tertentu yang dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama (Bungin, 2011: 67). Dalam penelitian ini akan dipaparkan mengenai bagaimana realitas dalam tayangan reality show 86 Net TV menurut pengalamankomunitas EBRT *Racing Team*.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Salah satu acara *reality show* di Indonesia yang sedang tayang dan banyak penontonnya yaitu 86 (Delapan Enam) adalah program acara realitas yang diproduksi secara kerjasama antara NET.dan Kepolisian Negara Republik Indonesiamengenai keseharian beberapa anggota polisi. Dalam program ini, penonton akan diajak bersama melihat keseharian beberapa anggota polisi yang memacu adrenalin, mulai dari menertibkan pelanggar lalu lintas, penggerebekan (seperti penipuan,perampokan,pembunuhan, dan lain-lain), hingga pengungkapan sindikat narkoba dan miras. Namun selain soal tugas mereka, akan dibahas juga sisi humanis dari seorang polisi yang tentunya merupakan seorang manusia biasa juga, terutama pengaturan prioritas tugas yang menuntut kesiagaan setiap saat dengan keluarga yang menunggu di rumah.Diharapkan dari program ini, pemirsa dapat menghargai kerja polisi dalam menertibkan lingkungan dengan menaati hukum yang berlaku tanpa ditegur dahulu.

Pelaksanaan program tersebut tentunya akan mendapatkan tanggapan dari seluruh masyarakat khususnya remaja yang pernah mengalami kejadian serupa. Fenomenologi sebagai landasan teori akan menguji struktur pengalaman seseorang yang tampak didepan kita atas sebuah fenomena yang dialami dalam

kesadaran pikiran dan tindakan khususnya yang berkaitan dengan persoalan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengujirealitas pada tayangan reality show 86 menurut pengalaman remaja khususnyakomunitas sepeda motorEBRT *Racing Team* yang sebagian besar anggotanya merupakan remaja dengan berbagai pengalaman sebagai proses landasan untuk menyesuaikan fenomena yang terjadi pada tayangan reality show 86. Maka penelitian ini akan berfokus pada Remaja tentang tayangan *reality show* 86 NET.TV. (Studi Fenomenologi pada komunitas EBRT Racing Team, Natar, Lampung Selatan).

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian bersifat deskriptif, yaitu untuk memperoleh deskripsi mengenai persepsi komunitas *EBRT Racing Team* tentang tayangan *reality show* 86 NET.TV. Penelitian Deskriptif merupakan suatu tipe penelitian yang bertujuan menggambarkan keadaan atau fenomena tertentu (Arikunto, 2012:207).

Alasan menggunakan metode deskriptif adalah bahwa metode ini telah digunakan secara luas dan dapat meliputi lebih banyak segi dibandingkan dengan metode-metode lain. Kemudian metode ini banyak memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan melalui pemberian informasi keadaan mutakhir dan dapat membantu dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang berguna untuk pelaksanaan percobaan. Selanjutnya, metode ini dapat digunakan dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang mungkin terdapat dalam situasi tertentu. (Sevilla, 2010:72-73).

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain lain. Secara holistik dan dengan cara

deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2005:6).

Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deksriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dan kawasannya dan dalam peristilahannya. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek dengan cara menuturkan, menafsirkan data yang ada, ada pelaksanaannya melalui pengumpulan, penyusunan, analisa dan interpretasi data yang diteliti pada masa sekarang.

Tipe penelitian ini dianggap sangat relevan untuk dipakai karena menggambarkan keadaan objek yang ada pada masa sekarang secara kualitatif berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha melihat kebenaran-kebenaran atau membenarkan kebenaran, namun di dalam melihat kebenaran tersebut, tidak selalu dapat dan cukup didapat dengan melihat sesuatu yang nyata, akan tetapi kadangkala perlu pula melihat sesuatu yang bersifat tersembunyi dan harus melacaknya lebih jauh ke balik sesuatu yang nyata tersebut. (Moelong, 2005:7).

Terdapat 5 jenis pendekatan metode penelitian kualitatif, antara lain: Fenomenologi, Etnografi, Studi Kasus, Metode Historis dan Metode Teori Dasar. Dari 5 jenis metode penelitian kualitatif tersebut, yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah **Fenomenologi**, karena memiliki kajian metode yang sesuai pada penelitian ini.

Kata fenomenologi berasal kata dari bahasa Yunani, *phainomenon* yang berarti penampakan diri dan *logos* yang berarti akal. Studi fenomenologi merupakan pendekatan yang mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Secara umum, fenomenologi adalah pendekatan yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita. Fokus perhatian fenomenologi tidak hanya sekedar fenomena, akan tetapi pengalaman sadar dari sudut pandang orang pertama atau yang mengalaminya secara langsung. (Kuswarno:2009:22)

Untuk memahami fenomenologi terdapat konsep dasar yang perlu dipahami, antara lain :

1. Fenomena

Fenomena adalah objek yang dikaji dalam studi fenomenologi. Fenomenologi adalah tampilan suatu objek, peristiwa dalam persepsi. Sesuatu yang tampil dalam kesadaran, bisa rekaan atau kenyataan. Realitas yang tampak tanpa terselubung atau tirai antara manusia dengan realitas itu. Fenomena dapat dipandang dari dua sudut. Pertama, fenomena selalu “menunjuk ke luar” atau berhubungan dengan realitas di luar pikiran. Kedua, fenomena dari sudut kesadaran kita, karena fenomenologi selalu berada dalam kesadaran kita.

2. Epoche

Epoche adalah cara pandang lain yang baru dalam melihat sesuatu. Kita belajar menyaksikan apa yang tampak sebelum mata kita memandang, kita menyaksikan apa yang kita dapat kita bedakan dan deskripsikan.

3. Konstitusi

Konstitusi ialah proses konstruksi dalam kesadaran manusia. Ketika ia melihat suatu bentuk benda, yang tampak pada indera kita selalu sebagian. Ia tampak dari mana kita lihat. Tapi kesadaran kita melakukan konstitusi, sehingga kita menyadari tentang (kemungkinan) bentuk benda itu bila dilihat dari sisi lain. Konstitusi adalah hal yang dilihat dari sudut pandang subjek, memaknakan dunia dan alam semesta yang dialami.

4. Kesadaran

Kesadaran adalah pemberian makna yang aktif. Kita selalu mempunyai pengalaman tentang diri kita sendiri, tentang kesadaran yang identik dengan diri kita sendiri.

5. Reduksi

Reduksi adalah kelanjutan dari *epoche*. Reduksi ialah memilah pengalaman untuk mendapatkan fenomena dalam wujud semurni-murninya. Segala yang tampak tidak bisa diterima begitu saja tetapi harus ditilik dalam kesadaran kita. Seorang fenomenolog hendaknya menanggalkan segenap teori praanggapan, serta prasangka, agar dapat memahami fenomena sebagaimana adanya. (Hasbiansyah, 2008:167-169),

Pada dasarnya ada dua hal utama yang menjadi fokus dalam penelitian fenomenologi, yakni:

1. *Textural description*: Apa yang dialami oleh subjek penelitian tentang sebuah fenomena. Apa yang dialami adalah aspek objektif, data yang bersifat faktual, hal yang terjadi dalam empiris.

2. *Structural description*: Bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya. Deskripsi ini menyangkut aspek subjektif. Aspek ini menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, harapan serta respons subjektif lainnya dari subjek penelitian berkaitan dengan pengalaman itu.

Fenomenologi akan menggali data untuk menemukan makna dari hal-hal mendasar dan esensial dari fenomena, realitas, atau pengalaman yang dialami oleh objek penelitian. Penelitian fenomenologi dapat dimulai dengan memperhatikan dan menelaah fokus fenomena yang hendak diteliti, yang melihat berbagai aspek subjektif dari perilaku objek. Kemudian, peneliti melakukan penggalian data berupa bagaimana pemaknaan objek dalam memberikan arti terhadap fenomena terkait. Penggalian data ini dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam kepada objek atau informan dalam penelitian, juga dengan melakukan observasi langsung mengenai bagaimana objek penelitian menginterpretasikan pengalamannya kepada orang lain (*Edmund Husserl, 1965*).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penggunaan metode ini dengan alasan bahwa fokus dalam penelitian ini adalah menguji realitas tayangan reality show 86 Net TV menurut pengalaman remaja di komunitas EBRT *Racing Team*. Sementara, pendekatan fenomenologi bertujuan untuk menggambarkan makna dari pengalaman hidup yang dialami oleh beberapa individu, tentang konsep atau fenomena tertentu dengan mengeksplorasi struktur kesadaran manusia. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan memperoleh data dari remaja di komunitas EBRT *Racing Team* melalui penggambaran makna atas fenomena yang pernah dialami khususnya fenomena yang berkaitan dengan pihak kepolisian sehingga menghasilkan sebuah penilaian

publik tentang tayangan reality show 86 NET.TV. Jadi disini peneliti ingin mengetahui makna dari pengalaman yang dialami oleh para remaja dikomunitas EBRT *Racing Team* terkait dengan tayangan *reality show* 86 NET.TV melalui pendekatan fenomenologi.

3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel, yang dijadikan pedoman dalam penelitian, sehingga tujuan dan arahnya tidak menyimpang. Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas tentang realitas tayangan reality show 86 menurut pengalamankomunitas EBRT *Racing Team*. Pada penelitian ini sebagai bahan acuan, maka peneliti menggunakan teori Fenomenologi, *Edmund Husserl*. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti.

Definisi konsep pada penelitian ini akan menimbulkan beraneka ragam penilaian sesuai pengalaman khususnya menurut komunitas EBRT *Racing Team*, apakah tayangan 86 akan menjadi tayangan yang menginspirasi sekaligus mengedukasi mereka untuk berperilaku lebih baik serta taat pada aturan yang sudah ditetapkan atau justru tayangan tersebut hanya sebuah tayangan yang dihadirkan untuk memperbaiki citra kepolisian karena sebagian remajamenilai apa yang dihadirkan di program acara tersebut tidak sesuai dengan sosok polisi yang pernah mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Jika dalam penelitian sebelumnya terdapat peneliti yang membahas dampak tayangan 86 NET.TV terhadap citra kepolisian, maka penelitian ini lebih difokuskan terhadaprealitas tayangan reality show 86

Net TV menurut pengalaman remaja umur 17-19 tahun khususnya komunitas EBRT Racing Team. Berdasarkan hal di atas peneliti akan mengkhususkan pada pengalaman remaja di komunitas EBRT *racing team* tentang tayangan *reality show* 86 NET.TV.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

A. Data Primer

1) Wawancara mendalam (*In Depth Interview*).

Wawancara mendalam ini dilakukan untuk memperoleh sebuah data yang dihasilkan dari proses tanya jawab langsung terhadap informan dari subyek penelitian. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Dalam wawancara ini, peneliti akan menyiapkan daftar pertanyaan. Selain dari pertanyaan yang ada, peneliti juga akan mengutip pernyataan dari informan yang di dapat dari proses komunikasi yang terjadi. Dalam hal ini pihak yang akan di wawancarai adalah komunitas remaja EBRT *racing team*.

2) Observasi

Dalam hal ini, observasi dilakukan untuk mendapatkan data penelitian melalui pengamatan terhadap tayangan *reality show* 86 NET.TV.

Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan komunikasi simbolik. Peneliti akan turut langsung mengamati seobjektif mungkin sehingga nantinya akan ada sebuah catatan lapangan yang merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data penelitian kualitatif.

3) Dokumentasi

Membuat dokumentasi berupa foto-foto dan data-data yang diperlukan dalam penelitian bersama komunitas *EBRT Racing Team*.

B. Data Sekunder

Menggunakan studi pustaka guna mengumpulkan data dari berbagai literatur pendukung.

3.5 Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan serta menggambarkan data dan fakta yang dihasilkan dari suatu penelitian di lapangan dengan suatu interpretasi, evaluasi, dan pengetahuan umum. Data kemudian dianalisis dengan metode induktif, yaitu suatu cara berfikir yang didasarkan pada fakta-fakta yang bersifat umum dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan yang bersifat khusus untuk mengajukan saran-saran.

Miles & Huberman (1992:19), mengemukakan tiga tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis data penelitian kualitatif, yaitu (1) reduksi data (data reduction); (2) paparan data (data display); dan (3) penarikan kesimpulan dan

verifikasi (*conclusion drawing/verifying*). Analisis data kualitatif dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data berlangsung, artinya kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan juga selama dan sesudah pengumpulan data.

1. *Data Reduction* (reduksi data)

Sugiyono (2015:247) mengatakan bahwa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

Menurut Prastowo (2012:244) mengatakan proses reduksi data adalah melakukan pemilihan tentang bagian data mana yang dikode, mana yang dibuang, pola-pola mana yang diringkas sejumlah bagian yang tersebar, dan cerita-cerita apa yang sedang berkembang. Sementara itu, data kualitatif dapat kita sederhanakan dan kita transformasikan dalam aneka macam cara, seperti melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

2. *Data Display* (penyajian data).

Miles & Huberman (1992:17) mengatakan bahwa data yang sudah direduksi maka langkah selanjutnya adalah memaparkan data. Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan Penyajian data

digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data. Prastowo (2012:244) mengatakan bahwa penyajian data di sini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Dengan melihat penyajian-penyajian, kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang kita dapat dari penyajian-penyajian tersebut Beberapa jenis bentuk penyajian adalah matriks, grafik, jaringan, bagan, dan lain sebagainya. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah kita raih. Dengan demikian, kita (sebagai seorang penganalisis) dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang berguna (Prastowo, 2012:245).

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*).

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman (1992:18) adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan simpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data.

Gunawan (2013:212) menjelaskan bahwa simpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Apabila kesimpulan

yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

Soekanto mengemukakan “kelompok sosial atau *social group* merupakan himpunan atau kesatuan-kesatuan manusia yang hidup bersama, oleh karena adanya hubungan dan timbal balik di antara 1 mereka” (Soekanto 1975:94). Namun himpunan manusia dapat dikatakan sebagai kelompok sosial jika di dalamnya terdapat kesadaran kelompok, hubungan timbal balik antara anggota dan kepentingan bersama (Soekanto 1975:94).

Menurut Soekanto, kelompok sosial merupakan kumpulan orang yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi. Kelompok diciptakan oleh anggota masyarakat. Kelompok juga dapat mempengaruhi perilaku para anggotanya. Kelompok-kelompok sosial merupakan himpunan manusia yang saling hidup bersama dan menjalani saling ketergantungan dengan sadar dan tolong menolong. Faktor Pembentukan Kelompok Sosial Bergabung dengan sebuah kelompok merupakan sesuatu yang murni dari diri sendiri atau juga secara kebetulan. Misalnya, seseorang terlahir dalam keluarga tertentu. Namun, ada juga yang merupakan sebuah pilihan. Dua faktor utama yang tampaknya mengarahkan pilihan tersebut adalah kedekatan dan kesamaan. Kedekatan Pengaruh tingkat kedekatan, atau kedekatan geografis, terhadap

keterlibatan seseorang dalam sebuah kelompok tidak bisa diukur. Kita membentuk kelompok bermain dengan orang-orang di sekitar kita. Kita bergabung dengan kelompok kegiatan sosial lokal. Kelompok tersusun atas individu-individu yang saling berinteraksi. Semakin dekat jarak geografis antara dua orang, semakin mungkin mereka saling melihat, berbicara, dan bersosialisasi. Singkatnya, kedekatan fisik meningkatkan peluang interaksi dan bentuk kegiatan bersama yang memungkinkan terbentuknya kelompok sosial. Jadi, kedekatan menumbuhkan interaksi, yang memainkan peranan penting terhadap terbentuknya kelompok pertemanan.

Kesamaan pembentukan kelompok sosial tidak hanya tergantung pada kedekatan fisik, tetapi juga kesamaan di antara anggotaanggotanya. Sudah menjadi kebiasaan, orang lebih suka berhubungan dengan orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Kesamaan yang dimaksud adalah kesamaan minat, kepercayaan, nilai, usia, tingkat intelegensi, atau karakter-karakter personal lain. Kesamaan juga merupakan faktor utama dalam memilih calon pasangan untuk membentuk kelompok sosial yang disebut keluarga. Komunitas merupakan sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu didalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Komunitas itu sendiri adalah suatu wilayah kehidupan sosial yang ditandai oleh suatu derajat setempat ini adalah lokalitas dan perasaan semasyarakat (Soekanto 1975:117) Bungin dalam bukunya menerjemahkan komunitas atau community sebagai masyarakat yang hidup bersama. Lebih jelasnya, Bungin menjelaskan

bahwa Komunitas merupakan masyarakat yang telah hidup dan telah bekerja cukup lama, sehingga mereka dapat mengatur diri mereka dan menganggap diri mereka sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang dirumuskan dengan jelas. Lebih jauh lagi beliau menjelaskan hubungan yang cukup lama di antara mereka, kemudian melahirkan manusia-manusia baru yang saling berhubungan. Hubungan tersebut kemudian melahirkan keinginan, kepentingan, perasaan, kesan, penilaian, dan sebagainya. Kemudian, hubungan tersebut lebih jauh lagi akan menghasilkan sistem-sistem komunikasi dan peraturan-peraturan yang mengatur hubungan mereka, sehingga memunculkan kebudayaan yang mengikat satu sama lain (Bungin 2008:29).

Definisi Soekanto dan Bungin menunjukkan bahwa di dalam suatu komunitas memiliki kesamaan terkait dengan komunitasnya tersebut. Selain itu, terdapat interaksi sosial di antara mereka, yang mana interaksi tersebut terjadi dalam batas-batas tertentu. Artinya, interaksi di antara anggota jauh lebih besar dibandingkan dengan interaksi di luar batas-batas tersebut. Lokalitas yang dimaksud oleh Soekanto sebagai dasar dari komunitas atau masyarakat setempat adalah tempat tinggal atau wilayah tertentu. Meskipun dalam sebuah masyarakat yang individunya sebagian besar adalah pengembara, tentunya ada saatsaat tertentu ketika mereka berkumpul. Sebagai contoh adalah ketika akan menyelenggarakan upacara-upacara tradisional, dan sebagainya.

Dari uraian tentang pengertian komunitas di atas, penulis menggambarkan bahwa interaksi sosial dalam sebuah komunitas atau suatu kelompok sosial tertentu dilandasi atas kesamaan dan kebersamaan individu-individu di dalamnya.

Kesamaan yang dimiliki oleh individu-individu terkait dengan komunitasnya yang mencakup aspek psikologis, dan sebagainya. Dan kebersamaan yang terkait dengan adanya kehidupan bersama yang dijalani maupun telah dijalani dalam kurun waktu yang cukup lama, yang melibatkan interaksi antar individu di dalamnya. Dalam komunitas sepeda motor yang ada di Lampung semua anggota yang telah tergabung dalam secara resmi memiliki hak yang sama serta perlakuan yang sama. Kebersamaan yang mereka jalin tidak memiliki batas dalam artian tidak melihat latar belakang anggotanya. Kebersamaan yang dibangun dianggap sebagai suatu tali persaudaraan serta kekeluargaan antara sesama anggota dengan anggota yang lainnya. Setiap kumpul-kumpul setiap hari atau pada saat ada agenda.

Komunitas sepeda motor merupakan sekumpulan orang yang memiliki minat dan ikatan emosional sebagai sesama pecinta sepeda motor. Di Lampung ada beberapa komunitas dengan bermacam-macam nama. Dalam satu komunitas ada yang memiliki kesamaan merek sepeda motor dan ada pula yang merupakan gabungan dari berbagai merek sepeda motor. Ikatan emosional yang dibangun antara sesama anggota komunitas di identikkan dengan ikatan persaudaraan serta rasa kekeluargaan antara sesama pecinta sepeda motor.

Sebagai sebuah perkumpulan, komunitas sepeda motor merupakan kumpulan orang atau individu dengan kecintaan pada jenis sepeda motor yang sama, yang ikatan emosional antar sesama pencinta motor. Dengan kata lain, komunitas sepeda motor adalah perkumpulan individu pencinta sepeda motor yang memiliki kesamaan hobi dan tujuan sehingga membentuk identitas tersendiri. Untuk menunjukkan identitas komunitas mereka pada masyarakat biasanya suatu

komunitas motor menggunakan atribut-atribut tertentu yang dipasangkan pada sepeda motor anggota komunitas, yang menjadi penanda bahwa mereka berasal dari satu komunitas tertentu. Tergabungnya mereka dalam komunitas kemudian melahirkan ide-ide kreatif tentang kegiatan-kegiatan dalam mengisi keseharian para anggota sepeda motor, mulai dari kegiatan yang dilaksanakan tiap minggu secara rutin sampai kegiatan-kegiatan yang sifatnya mengajak masyarakat untuk menerapkan *safety riding* dan *smart riding* di jalan guna menciptakan keamanan dan ketertiban dalam berkendara dan berlalulintas.

4.1 Sejarah Komunitas *EBRT Racing Team*

Dalam data penelitian, peneliti akan mencantumkan profil dari komunitas sebagai bahan perlengkapan data. Berikut adalah penjelasan tentang profil dari komunitas motor *EBRT Racing Team*. Komunitas motor *EBRT Racing Team* merupakan suatu kelompok atau dapat disebut sebagai komunitas motor berjenis motor racing. Semua motor yang ada dalam keluarga *EBRT Racing Team* bergenre *racing*, dengan *fairing*, dan posisi duduk agak membungkuk. Komunitas yang lagi hits dikalangan pemilik motor apalagi kalau bukan komunitas motor atau club motor. Terutama untuk para *Bikers* sejati. Komunitas motor merupakan wadah bagi pemilik motor yang ingin lebih meng-*explore* hobi mereka. Member dari komunitas motor biasanya terdiri dari pemilik motor dengan merk yang sama atau bisa juga dengan berbagai merk. Tergantung bagaimana komunitas motor itu sendiri. Apakah terdiri dari pemilik motor dengan berbagai merk atau hanya satu merk motor saja. Saat ini para bikers juga disebut dengan Anak Jalanan karena mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk menelusuri jalan.

Sama seperti komunitas lainnya, komunitas motor juga memiliki visi dan misi yang harus dicapai. Semua agenda komunitas motor tertata dan terarah serta menghindari hal-hal yang bersifat negatif. Itulah bedanya antara geng motor dengan komunitas motor. Bergabung dengan komunitas motor bukan hanya sebagai ajang untuk pamrih atau hal negatif lainnya.

Komunitas *EBRT Racing Team* berdiri pada tanggal 10 Oktober 2015. Awal-awal berdiri, komunitas ini mempunyai 10 hingga 15 orang anggota. Pada tahun 2015 hingga 2018, total anggota komunitas *EBRT Racing Team* yakni 22 orang karena ada sebagian anggota yang berpindah keluar kota untuk bekerja atau menikah sehingga hanya ada 22 orang dalam komunitas ini yang menetap. Pendiri komunitas ini yakni bernama Pupung. Pendiri orang tersebut merupakan paling tua atau bisa disebut sesepuh di komunitas *EBRT Racing Team*. Latar belakang terbentuknya komunitas *EBRT Racing Team* adalah kesamaan hobi antar para anggota yaitu otomotif. Tujuannya yakni untuk saling mengenal dan saling sharing mengenai otomotif sesama mempunyai motor. Awal berdirinya komunitas *EBRT Racing Team* ketika Pupung adalah seorang mekanik yang mempunyai bengkel sendiri. Saat itu beberapa pemuda yang menyukai otomotif sering kali berkumpul di bengkel Pupung untuk sekedar membahas otomotif dan mengutak atik motor milik mereka, dengan kesepakatan bersama maka dibuatlah komunitas *EBRT Racing Team*.

Saat membahas tentang sebuah klub, komunitas atau kelompok motor, tentu yang terpikir adalah tindakan-tindakan brutal dan tidak mengenal aturan. Kemudian tidak hanya itu, para anggota klub motor ini juga dianggap sebagai biang kerusuhan di jalan raya. Meskipun komunitas *EBRT Racing Team* sering

menerima tuding masyarakat bahwa komunitas motor itu negatif dikalangan masyarakat, tetapi mereka mencoba meyakinkan dan membangun sebuah pencitraan terhadap masyarakat bahwa komunitas EBRT *Racing Team* merupakan komunitas yang baik dan tidak merugikan masyarakat.

Komunitas motor EBRT *Racing Team* melakukan kegiatan KOPDAR atau bisa disebut kumpul bareng setiap satu minggu sekali yakni pada hari sabtu yang bertempat di bengkel mikil Pupung. Komunitas motor EBRT *Racing Team* juga sering mengadakan kegiatan touring, banyak kota yang dijelajahi oleh komunitas ini. Kegiatan itu dilaksanakan untuk menjalin rasa erat persaudaraan antara anggota satu dengan anggota lainnya. Kegiatan KOPDAR atau kumpul bareng yakni bertujuan untuk saling mengenal antara anggota satu dengan yang lainnya.

Selain kegiatan KOPDAR atau kumpul bareng , ada juga kegiatan touring. Di komunitas motor EBRT *Racing Team* ada dua touring yakni, tourjib (Touring Wajib), dan touring tiap bulan. Tourjib ini dilaksanakan setiap 6 bulan sekali, dan semua anggota wajib mengikuti Tourjib (Touring Wajib) ini. Rute Tourjib (Touring Wajib) ini hanya jarak dekat saja, seperti contoh tujuan, Metro, Tulang Bawang dan Mesuji. Berbeda dengan touring yang dilaksanakan satu bulan sekali. Touring yang dilakukan satu bulan sekali ini mengambil rute jarak jauh, seperti Pesisir Barat dan lain sebagainya.

Komunitas ini tidak hanya touring dan Kopdar saja, melainkan mereka juga melakukan silaturahmi kepada sesama anggota, yakni kerumah anggota satu persatu. Kegiatan ini juga dilakukan setiap satu bulan sekali dan jatuh pada hari

minggu. Tujuan silaturahmi antar anggota ini yakni untuk saling mengenal antara keluarga dengan anggota komunitas motor *EBRT Racing Team*.

EBRT Racing Team juga telah memenangkan lomba kejuaraan dari tingkat kabupaten, provinsi hingga nasional. Lomba yang mereka menangkan dalam kurun waktu 4 tahun setelah berdiri komunitas ini telah mendapat 22 *throphy*. Komunitas *EBRT Racing Team* sangat aktif untuk mengikuti semua lomba baik yang diadakan pemerintah, resmi maupun tidak resmi.



Gambar 2. Logo pertama dari komunitas EBRT



Gambar 3. Logo kedua dari komunitas EBRT



Gambar 4. Keikutsertaan komunitas EBRT dalam kejuaraan daerah.

4.2 Lokasi Komunitas EBRT *Racing Team*

Komunitas EBRT *Racing Team* memiliki Basecamp yaitu di bengkel milik Pupung bertempat Natar. Bukan hanya basecamp, komunitas EBRT *Racing Team* memiliki tempat KOPDAR yaitu di sekitar bundaran gajah hajimena yang menjadi tempat mereka berkumpul.



Gambar 5. Bengkel Pupung (*Basecamp EBRT Racing Team*)

4.3 Visi dan Misi Komunitas EBRT Racing Team

Visi komunitas EBRT *Racing Team* adalah untuk mempererat tali persaudaraan antara sesama pengguna motor dan menyalurkan hobi pada bidang otomotif.

Misi komunitas EBRT *Racing Team* yaitu menciptakan club yang bermanfaat bagi para anggota

4.4 Penghargaan Komunitas EBRT Racing Team

Sejak 2015 hingga saat ini, komunitas EBRT *Racing Team* telah memenangkan kejuaraan, mulai dari tingkat kabupaten, provinsi hingga tingkat nasional. Perlombaan yang diadakan secara resmi oleh Ikatan Motor Indonesia maupun perlombaan yang tidak resmi



Gambar 6. Piala Penghargaan Komunitas EBRT *Racing Team*

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Komunitas EBRT racing team menganggap tayangan *reality show* 86 Net TV merupakan tayangan yang hanya menampilkan citra baik pihak kepolisian dan menurut tanggapan mereka, pihak kepolisian yang ada pada tayangan 86 Net TV sangat berbeda dengan pihak kepolisian yang telah mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari
2. Menurut komunitas EBRT racing team tentang tayangan 86 Net TV belum berhasil membuat citra yang baik bagi pihak kepolisian, karena mereka yakin bahwa tayangan 86 Net TV hanya menampilkan sisi baik dari polisi saja dan cerita dalam *reality show* 86 Net TV yang seolah-olah terlalu dibuat-buat sehingga dirasa berlebihan.
3. Kesimpulan hasil penelitian menggunakan pendekatan fenomenologi yang memiliki 3 pertanyaan penelitian yaitu :
 - a. Pengalaman komunitas EBRT *racing team* saat menonton tayangan *reality show* 86 Net TV adalah merupakan pengalaman yang menarik karena tayangan tersebut menampilkan hal-hal yang bersifat menghibur sekaligus sebagai sarana perbandingan pada kenyataan jika mereka

mlihat adegan-adegan yang pernah mereka alami secara langsung. Salah satu contohnya adalah perbandingan saat menonton adegan tindak tilang di tayangan reality show 86 Net TV dengan pengalaman mereka ditilang dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Perasaan komunitas EBRT racing team saat menonton tayangan *reality show* 86 Net TV merasa tayangan *reality show* 86 Net TV belum memenuhi unsur-unsur tayangan *reality show* yang sesungguhnya, karena hanya menampilkan citra baik dan polisi-polisi yang dihadirkan pun tidak sesuai dengan karakter polisi yang ada dikalangan masyarakat.
- c. Motif komunitas EBRT racing team menonton tayangan *reality show* 86 Net TV adalah untuk mengambil nilai edukasi yang ada pada tayangan tersebut dan memanfaatkan waktu luang untuk menghibur diri, karena bukan hanya menampilkan aksi-aksi yang penuh ketegangan, tayangan tersebut juga mengundang tawa. Dan para informan sangat berharap bahwa pihak Kepolisian menjadikan nilai-nilai positif atau karakter profesional yang ada pada tayangan ini sebagai edukasi agar masyarakat benar-benar merasa teranyomi oleh pihak Kepolisian.

6.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai Komunitas EBRT Racing Team tentang tayangan 86 Net TV, maka saran yang peneliti berikan yang berkaitannya dengan penelitian, yaitu :

1. Untuk tayangan 86 Net TV agar dapat berupaya membuat tayangan reality show tersebut dapat lebih nyata dan tanpa skenario agar masyarakat dapat menilai sendiri peran polisi di kalangan masyarakat
2. Untuk pihak kepolisian agar dapat melihat dan meniru contoh yang baik dari tayangan 86 Net TV dan lebih mengayomi masyarakat tanpa membuat masyarakat takut terhadap pihak kepolisian.

Dalam Penelitian ini terdapat kekurangan, dikarenakan keterbatasan peneliti dalam menemukan informan yang mau membuka diri terhadap peneliti. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya mengenai persepsi terhadap tayangan 86 Net TV dapat menggali dan lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Ardianto, Elvinaro & Lukiati Komala Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatra Barat. 2014. *Indikator Kesejahteraan Rakyat*. Badan Pusat Statistik: Indonesia
- Belch. 2001. *Advertising and Promotion*. Jakarta : Salemba Empat
- Darwanto.2007. *Televisi Sebagai Media pendidikan*.Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Duriyanto, D., Sugiarto, A.W. Widjaja dan Supratikno, H. 2003. *Invasi Pasar dengan Iklan yang Efektif*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Televisi Siaran Teori dan Praktik*. Bandung: PT Citra Aditya
- Frankel, J. P. & Wallen. 2008. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc. Ghozali,
- Imam. 2006. *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Edisi IV. Semarang: Universitas Diponegoro
- Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Jefkins, Frank. 2002. *Public Relations*. Diterjemahkan oleh: Haris Munandar. Jakarta: Erlangga
- Kriyantono,Rakhmat.2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kuswandi. 2002. *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media televisi*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Kuswarno. 2002. *Metode Kualitatif dan Pendekatan Fenomenologi*. Bandung: Alfabeta
- Marisson. 2009. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: PT Prenada Media Grup

McQuail, Denis. 2000. Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa). Diterjemahkan oleh: Agus Dharma dan Aminuddin Ram. Jakarta: Erlangga

Miftah, Thoha. 2003. Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: PT Grafindo Persada

Moelong.2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT RemajaRosdakarya

Mulyana, D., dan Rakhmat, J. 2003. *Komunikasi*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Nova, Firsan. 2011. Crisis Public Relations. Jakarta: Rajawali Pers

Naratama, 2013. Program Acara Televisi. Jakarta. *Sunil Soraya*

Prasetyo, Bambang & Lina. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Rajawali Pers

Priyatno, Duwi. 2012. Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20. Yogyakarta: Andi Rakhmat

Rekatama Media Ajzen, I. 1991. Attitude, Personality, and Behavior. Milton Keyhes: Open University.

Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta

Samovar, Larry A. Dkk.2010. *Komunikasi*. Jakarta:Salemba Humanika.

Sekaran, Uma. 2006. Metode Penelitian Bisnis. Jakarta : Salemba Empat

Sukardi. 2004. Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi, dan Prakteknya. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Bisnis(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Umar. 2002. Metodologi Penelitian. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.

---. 2008. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta

---. 2011. Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS. Edisi V. Semarang: Universitas Diponegoro Harrison, Shirley. 2000. Public Relations: An Introduction-2nd Edition. London: Business Press Husein,

---. 2011. Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus

Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta: Kencana

Sumber Lain:

(www.netmedia.co.id/program/408/86)

(<http://www.remotivi.or.id>)

(<http://www.kualitatif-edmundhusserl/fenomenologi/26392-8.unikom>)

(www.youtube.com-86/episode+desember+2018)