

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teori Dasar / Umum**

Pada teori dasar atau umum ini, peneliti akan membahas mengenai kerangka teori - teori yang berhubungan dengan topik skripsi yaitu content analisis program siaran televisi / radio. Jadi membahas mengenai teori atau hal – hal yang berkaitan atau berhubungan dengan topik tersebut secara detail dan juga memaparkan teori dari para narasumber ataupun sumber – sumber yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

##### **2.1.1 Hakekat Komunikasi**

###### **Pengertian / Definisi**

Pengertian komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi atau hubungan berupa pesan, ide ataupun gagasan dari satu pihak ke pihak lainnya agar diantara keduanya terjadi proses saling mempengaruhi. (AW.Widjaja, 2000 : 13)

Pengertian Komunikasi menurut Hovland, Janis & Kelley adalah suatu proses dimana individu (komunikator) menyampaikan pesan (biasanya verbal) untuk mengubah perilaku individu lainnya (audiens). (Elvinaro Ardianto, 2007 : 18)

Pengertian Komunikasi secara umum ialah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang

terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih dengan tujuan tertentu.

### **Sejarah Komunikasi**

Komunikasi atau *communicaton* berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti sama. *Communico, communicatio* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*). Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. Oleh sebab itu, komunikasi bergantung pada kemampuan kita untuk dapat memahami satu dengan yang lainnya (*communication depends on our ability to understand one another*). (Deddy Mulyana, 2007 : 41)

### **Proses Komunikasi**

Proses komunikasi terdiri dari 6 komponen yaitu :

1. Pengirim Pesan (Sender) : orang yang mempunyai ide untuk disampaikan kepada seseorang dengan harapan dapat dipahami oleh orang yang menerima pesan sesuai dengan yang dimaksudkannya.
2. Pesan : informasi yang akan disampaikan atau diekspresikan oleh pengirim pesan. Pesan dapat verbal atau non verbal dan pesan akan efektif bila diorganisir secara baik dan jelas. Materi pesan bisa berupa Informasi, ajakan, rencana kerja, ataupun pertanyaan dan sebagainya.

3. Penerima Pesan : orang yang dapat memahami pesan dari si pengirim meskipun dalam bentuk kode / isyarat tanpa mengurangi arti pesan yang dimaksud oleh pengirim.
4. Saluran (*channel*) adalah media dimana pesan disampaikan kepada komunikan. dalam komunikasi antar-pribadi (tatap muka) saluran dapat berupa udara yang mengalirkan getaran nada/suara.
5. Umpan balik (*feedback*) adalah tanggapan dari penerimaan pesan atas isi pesan yang disampaikannya.
6. Simbol atau Isyarat adalah kode atau simbol bisa dalam bentuk berupa kata – kata atau gerakan anggota badan yang dikirim oleh pengirim pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

### **Jenis – Jenis Komunikasi**

Jenis – jenis komunikasi terbagi menjadi 2 jenis yaitu komunikasi verbal dan non verbal. (Rosmawaty, 2010 : 33 & 42)

1. *Komunikasi Verbal* adalah komunikasi yang pesannya disampaikan melalui kata – kata. Dan kata tersebut disampaikan secara jelas, singkat, tepat waktu, sesuai dengan pembendaharaan kata – kata.
2. *Komunikasi Non Verbal* adalah komunikasi yang dimana penyampaian pesannya tanpa melalui kata –kata, jadi komunikasi ini dilakukan melalui gerak atau bahasa tubuh. Seperti contoh :

ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan, postur tubuh atau gaya berjalan, suara dan gerak isyarat.

### **Model Komunikasi**

Dari berbagai model komunikasi yang sudah ada, di sini akan dibahas tiga model paling utama yaitu model komunikasi linear, model komunikasi interaksional, dan model komunikasi transaksional. (Deddy Mulyana, 2007: 137)

1. *Model Komunikasi Linear* : Model komunikasi ini dikemukakan oleh **Claude Shannon** dan **Warren Weaver** pada tahun 1949 dalam buku *The Mathematical of Communication*. Mereka mendeskripsikan komunikasi sebagai proses linear karena tertarik pada teknologi radio dan telepon dan ingin mengembangkan suatu model yang dapat menjelaskan bagaimana informasi melewati berbagai saluran (*channel*). Pendekatan ini terdiri atas beberapa elemen kunci: sumber (*source*), pesan (*message*) dan penerima (*receiver*). Model linear berasumsi bahwa seseorang hanyalah pengirim atau penerima.
2. *Model Komunikasi Interaksional* : dikembangkan oleh **Wilbur Schramm** pada tahun 1954 yang menekankan pada proses komunikasi dua arah diantara para komunikator. Dengan kata lain, komunikasi berlangsung dua arah: dari pengirim dan kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim. Satu elemen yang

penting bagi model interkasional adalah umpan balik (feedback), atau tanggapan terhadap suatu pesan.

3. *Model Komunikasi Transaksional* : Model komunikasi transaksional dikembangkan oleh **Barnlund** pada tahun 1970. Komunikasi bersifat transaksional adalah proses kooperatif: pengirim dan penerima sama-sama bertanggungjawab terhadap dampak dan efektivitas komunikasi yang terjadi.

#### **Jenis Penelitian Komunikasi** (Syaiful Rohim, 2009 : 17-21)

1. *Penelitian Komunikasi Interpersonal* : masuk dalam jenis penelitian ini antaranya: Interaksi Simbolik
2. *Penelitian Komunikasi Publik* : terkait dengan penelitian ini antaranya: sistem informasi dalam organisasi
3. *Penelitian Komunikasi Antarbudaya* : meliputi berbagai penelitian komunikasi yang berkaitan dengan budaya yang berbeda.
4. *Penelitian Komunikasi Etnik* : meliputi berbagai penelitian menyangkut sistem komunikasi etnik
5. *Penelitian Komunikasi Massa* : menyangkut penelitian komunikasi yang berkaitan dengan sejumlah media, menyangkut penelitian yang terkait dengan komunikasi dan media massa.

## 2.1.2 Komunikasi Massa

### Pengertian Komunikasi Massa

Pengertian komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah, koran, dll) atau elektronik (seperti radio dan televisi), yang dikelola oleh suatu lembaga atau perusahaan yang ditujukan dan disebarakan kepada khalayak atau orang banyak diberbagai tempat. Dan pesan – pesan dari komunikasi massa tersebut bersifat umum, disampaikan secara cepat serta serentak dan selintas (khususnya media elektronik). (Deedy Mulyana, 2007 : hal 75)

Pengertian komunikasi massa menurut Wiryanto adalah suatu tipe komunikasi manusia (*human communication*) yang lahir bersamaan dengan mulai digunakannya alat – alat mekanik, yang mampu melipatgandakan pesan – pesan komunikasi. (Wiryanto, 2000 : 1)

### Fungsi Komunikasi Massa

Menurut **Charles R. Wright** didalam buku Wiryanto, fungsi komunikasi massa secara umu dibagi menjadi 4 fungsi yaitu :

(Wiryanto, 2000 : 11-12)

1. *Surveillance* : fungsi pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian atau peristiwa didalam atau diluar masyarakat.

2. *Correlation* : fungsi interpretasi pesan yang menyangkut lingkungan dan tingkah laku tertentu dalam mereaksi kejadian.
3. *Transmission* : Fungsi mengkomunikasikan informasi nilai – nilai dan norma sosial budaya dari anggota masyarakat yang satu ke yang lainnya atau pendatang baru.
4. *Entertainment* : kegiatan – kegiatan komunikatif yang dimaksudkan untuk memberikan hiburan tanpa mengharapkan efek – efek tertentu.

**Karakteristik Komunikasi Massa ialah sebagai berikut :**

1. Komunikator Melembaga atau Komunikator Kolektif karena media massa adalah lembaga sosial, bukan orang per orang.
2. Pesan bersifat umum, universal, dan ditujukan kepada orang banyak.
3. Menimbulkan keserempakan dan keserentakan penerimaan oleh massa.
4. Komunikasi bersifat anonim dan heterogen, tidak saling kenal dan terdiri dari pribadi-pribadi dengan berbagai karakter, beragam latar belakang sosial, budaya, agama, usia, dan pendidikan.
5. Berlangsung satu arah

6. Umpan Balik Tertunda atau Tidak Langsung, respon audience atau pembaca tidak langsung diketahui seperti pada komunikasi antarpribadi.

### 2.1.3 Media Massa

#### Pengertian

Media Massa adalah channel, media/medium, saluran, sarana, atau alat yang dipergunakan dalam proses komunikasi massa, yakni komunikasi yang diarahkan kepada orang banyak (*channel of mass communication*). Komunikasi massa sendiri merupakan kependekan dari komunikasi melalui media massa (*communicate with media*). (Asep Syamsul M. Romli : 2005)

#### Jenis Media Massa

terbagi menjadi 3 jenis yaitu : ( Rosmawaty, 2010 : 123)

1. *Media Massa Cetak (Printed Media)* : Media massa yang dicetak dalam lembaran kertas, berupa suatu dokumen atas segala hal tentang peristiwa yang disajikan dalam bentuk kata – kata, foto atau gambar. Contoh : koran, majalah, tabloid.
2. *Media Massa Elektronik (Electronic Media)* : Jenis media massa yang isinya disebarluaskan melalui suara atau gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro, seperti radio, televisi, dan film.
3. *Media Online (Online Media, Cybermedia)* : yakni media massa yang dapat kita temukan di internet (situs web).

## **Fungsi Media Massa**

Media massa mempunyai 3 fungsi pokok yaitu :

1. Media massa sebagai hiburan
2. Media massa sebagai petunjuk dan pemberi arah bagi kehidupan sehari – sehari.
3. Media massa sebagai sumber informasi dan pendapat tentang berbagai peristiwa yang terjadi didalam masyarakat.

(Helena Olii, 2007 : 69)

## **Pengaruh Media Massa terhadap Olahraga**

Secara umum, pengaruh media massa terhadap olahraga bisa dikategorikan menjadi 3 pengaruh yaitu :

### **1. Media massa berpengaruh netral terhadap negara**

beberapa pakar berpendapat bahwa media massa tidak mempengaruhi perkembangan olahraga. Chandler (dikutip oleh Wise, 1994: 461-462) menyatakan bahwa televisi tidak mempengaruhi olahraga, penanyangan siaran oalahraga hanya mereflekskan nilai-nilai yang telah ada dalam masyarakat: ”bila kita tidak menyukai apa yang dilihat, kita jangan menilai medianya, tetapi nilailah diri sendiri” Whanel (1983: 111-113) menambahkan bahwa media massa menyiarkan kegiatan olahraga dengan keterampilan profesional yang tinggi, tetapi tidak mendiskusikannya secara serius, sebab siaran terbatas oleh tujuan komersialnya.

## **2. Media massa memberi keuntungan kepada olahraga**

Media massa memainkan peran yang penting dalam melahirkan pahlawan-pahlawan olahraga pada abad ke-20. banyak bintang olahraga yang mendunia karena dibesarkan oleh media massa. Bintang-intang olahraga menjadi terkenal dibanding tokoh-tokoh politik. Kondisi ini tidak terlepas dari andil media massa dalam menyiarkan dan menanyangkan peristiwa atau kegiatan olahraga. Banyak bintang besar lahir dan besar dari mediamassa.

Coakley (1994 : 356) menyatakan bahwa media massa mengirimkan pesan dan gambaran olahraga yang benar dalam acara dan programnya, sehingga masyarakat menjadi peduli akan kegiatan olahraga. Selanjutnya, menurut Arlen (dalam Wise, 1994: 460) media massa mempengaruhi olahraga di amerika salam berbagai bentuk. Pengaruh tersebut antara lain : tayangan olahraga dalam televisi menyuguhkan gambar dengan sudut pandang yang lebih baik dibandingkan nonton langsung di stadion. Putaran kompetisi menjadi lebih panjang dengan peserta tim yang terlibat lebih banyak.

Popularitas olahraga meningkat karena ditayangkan dan diberitakan oleh media massa. Rakyat amerika serikat begitu menggandrungi "baseball","football", hoki es dan bolabasket, karena media massa mempromosikan dan memberitakan secara besar-besaran kegiatan tersebut pada masa awal perkembangannya. Kompetisi bolabasket NBA, Bisa dinikmati

dan digandrungi oleh sebagian masyarakat Indonesia karena ditayangkan dan diberitakan oleh media massa di Indonesia. Piala Dunia Perancis 1998 begitu gegap gempita dan bisa dinikmati oleh ratusan juta pemirsa diseluruh dunia karena digembar-gemborkan oleh media massa pula.

### **3. Media massa merugikan perkembangan olahraga**

Selain kedua hal diatas, media massa menimbulkan kerugian bagi dunia olahraga. Beberapa cabang olahraga menjadi tidak karuan terkena pengaruh media massa. Sage (1990:119) menyatakan bahwa untuk meningkatkan daya tarik bagi penonton dan menyesuaikan dengan kebutuhan siaran, industri televisi diizinkan untuk mendapatkan iklan, demikianlah cara media memanfaatkan iklan, demikianlah cara media memanfaatkan olahraga. Media massa tidak memiliki minat yang baik terhadap olahraga, ia semata-mata hanya mencari keuntungan belaka.

Olahraga secara signifikan dipengaruhi oleh media massa dalam berbagai hal, seperti penjadwalan kompetisi, waktu permainan, perubahan peraturan, gaji pemain, tayangan olahraga, dan persepsi terhadap tim dan pemain (Altheide & Snow dalam Wise, 1994 : 489-490).

([www.sucicahyati.blogspot.com/2010/11/pengaruh-media-massa-terhadap-olahraga.html](http://www.sucicahyati.blogspot.com/2010/11/pengaruh-media-massa-terhadap-olahraga.html), 27/02/2011 : 10:58, Minggu).

## 2.2 Teori Khusus

Pada teori ini peneliti akan membahas kerangka teori yang berkaitan dengan judul yang dibahas, berdasarkan teori yang sudah ada ataupun dari nara sumber dan sumber – sumber lainnya yang lengkap, relevan, dan berhubungan dengan pokok bahasan.

### 2.2.1 Televisi

#### Pengertian

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara broadcasting. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yaitu *tele* (jauh) dan *vision* (melihat), jadi secara harfiah berarti “*melihat jauh*”, karena pemirsa berada jauh dari studio tv. (Ilham Z, 2010 : 255).

Televisi adalah media pandang sekaligus media dengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandangi gambar yang ditayangkan di televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut. (Adi Badjuri, 2010 : 39)

Televisi secara umum adalah Media komunikasi massa dengar pandang yang menyalurkan gagasan dan informasi dalam bentuk suara dan gambar secara umum, baik terbuka maupun tertutup, berupa program yang teratur dan berkesinambungan.

### **Jenis - Jenis Televisi**

Jenis televisi terbagi ke dalam beberapa jenis menurut buku kamus istilah televisi dan film yang dikarang oleh Ilham Z (2010 : 256-257) yaitu :

- a) *Televisi Digital* : jenis televisi yang menggunakan modulasi digital dan sistem kompresi untuk menyiarkan sinyal video, audio dan data ke pesawat televisi.
- b) *Televisi Analog* : jenis televisi yang mengkodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase dan/atau frekuensi dari sinyal.
- c) *Televisi Berlangganan/Kabel* : jenis televisi yang menggunakan satelit, jadi pesawat penerima dilengkapi dengan dekoder penerima dan dilaksanakan dengan sistem sewa dan pembayaran tiap bulannya (berlangganan).
- d) *Televisi Lokal* : jenis televisi yang jangkauannya terbatas di suatu daerah.
- e) *Televisi Komunitas* : televisi yang didirikan oleh komunitas tertentu, bersifat independen dan tidak komersial dengan daya pancar yang rendah, dan luas

jangkauan wilayahnya terbatas, serta untuk melayani kepentingan komunitasnya.

### **Karakteristik Televisi**

Karakteristik terbagi dalam beberapa hal dalam buku jurnalistik televisi karya Adi Badjuri (2010 : 39-40) yaitu :

- a) Mengutamakan gambar
- b) Mengutamakan kecepatan
- c) Bersifat sekilas
- d) Bersifat satu arah
- e) Daya jangkauan luas

### **2.2.2 Program Televisi**

#### **Pengertian**

Pengeritan Program ialah berasal dari bahasa inggris, “programme” atau “program” yang artinya rencana atau acara. Jadi program adalah segala hal yang ditampilkan oleh stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiensnya (Morissan, 2005).

Pengertian Program Televisi adalah tayangan program acara yang ditayangkan atau disiarkan oleh stasiun televisi dan diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara garis besar, program televisi

dibagi menjadi dua jenis yaitu program berita dan program non berita.

(Ilham Z.,2010 : 258)

### **Jenis – Jenis Program Televisi**

Jenis program acara televisi terbagi kedalam 2 jenis yaitu sebagai berikut :

#### *1. Program acara berita (news program)*

Yaitu program acara yang berisikan tayangan liputan berita – berita peristiwa terkini dan juga informasi lainnya seperti berita politik, budaya, kriminal, lalu lintas, olahraga, dan juga perkiraan cuaca yang dimana semua itu untuk disampaikan kepada audiens.

Program acara berita atau news program dibagi kedalam 2 jenis yaitu :

- a) *Hard News* : segala berita atau informasi yang penting dan menarik yang baru saja terjadi atau sedang terjadi yang harus segera langsung disiarkan karena sifat berita tersebut ialah harus segera diketahui oleh audiens.
- b) *Soft News* : segala informasi atau berita peristiwa yang penting dan menarik serta ringan beritanya dan berita tersebut tidak harus segera disampaikan atau ditayangkan kepada audiens.

## 2. *Program acara non berita (artistic program)*

Yaitu program acara berita yang berisikan program hiburan yang tujuannya untuk menghibur audiens. Kategori program hiburan tersebut seperti program drama, game show, entertainment, reality show, infotainment, music program, talk show, film dokumenter, dan juga variety show.

### **2.2.3 Tayangan Acara Olahraga**

#### **Pengertian**

Pengertian program tayangan acara olahraga adalah tayangan program yang menyiarkan atau menyajikan berupa pertandingan – pertandingan yang disiarkan secara langsung ataupun tidak langsung, informasi atau hal – hal penting, unik atau yang lainnya dan juga berita - berita yang berkaitan dengan olahraga yang disiarkan oleh stasiun televisi. Contoh acara olahraga dan berita olahraga di stasiun televisi adalah olahraga basket NBA games dan NBA action di Jak-TV, olahraga sepakbola seperti kompetisi liga inggris dan highlight liga inggris di MNC TV atau Global TV, kemudian berita olahraga lainnya seperti lensa olahraga di ANTV dan juga sport 7 di Trans7 dan juga metro sport di Metro TV.

## 2.2.4 Olahraga

### Pengertian

Pengertian olahraga secara umum adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani (misalkan catur).

Sedangkan Dewan Eropa merumuskan pengertian olahraga sebagai “aktivitas spontan, bebas dan dilaksanakan dalam waktu luang”. Jadi ini merupakan cikal bakal olahraga di dunia “*Sport for All*” dan di Indonesia tahun 1983, “memasyarakatkan olahraga dan mengolahragaka masyarakat” (Rusli dan Sumardianto, 2000 : 6).

### Jenis – jenis olahraga

Jenis – jenis olahraga terbagi menjadi 2 jenis yaitu :

1. *Olahraga Modern* : olahraga yang berasal dari berbagai negara dan juga dimainkannya secara modern. Contohnya : olahraga bola basket, vollyball, sepak bola, rugby, tennis, senam,dll.
2. *Olahraga Tradisional* : Olahraga asli dari berbagai daerah di Indonesia, mungkin belum terkenal di tingkat nasional namun cukup populer di daerah asalnya. Contoh : Benteng, silat, bulu tangkis.

### Manfaat Olahraga

Olahraga sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh, yaitu

Dengan berolahraga metabolisme tubuh menjadi lancar sehingga distribusi dan penyerapan nutrisi dalam tubuh menjadi lebih efektif dan efisien, kemudian tubuh menjadi kuat dan segar bugar, terhindar atau mencegah terjadinya penyakit.

### **2.2.5 Olahraga Bola Basket**

#### **Pengertian**

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut. Bola basket adalah salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia. (Ani Indra, 2010 : 48)

Bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh 2 regu yang masing – masing regu terdiri dai 5 orang pemain dan 5 orang cadangan, yang bertujuan untuk mencari atau mencetak angka/nilai sebanyak – banyaknya dengan cara memasukan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai. Dalam

memainkan bola, pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka dan melempakan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. (Muhajir, 2006 : 11)

### **Teknik Permainan Olahraga Basket**

Teknik dalam olahraga basket terbagi menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut :

#### ***1. Teknik Dasar***

Teknik dasar adalah teknik yang paling mendasar atau awal dalam bermain basket. Dalam olahraga basket terdiri dari beberapa teknik dasar yaitu seperti :

- a) *Mengoper atau melempar bola* terdiri atas tiga cara yaitu melempar bola dari atas kepala (over head pass), melempar bola dari depan dada (chest pass) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke tanah atau lantai (bounce pass).
- b) *Menggiring bola (dribbling ball)* adalah suatu usaha membawa bola ke depan.
- c) *Pivot atau memeros* adalah suatu usaha menyelamatkan bola dari jangkauan lawan dengan salah satu kaki sebagai porosnya,

sedangkan kaki yang lain dapat berputar 360 derajat.

- d) *Shooting* adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin. Dalam melakukan shooting ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan shooting dengan dua tangan serta shooting dengan satu tangan.
- e) *Lay-up* adalah usaha memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. Lay-up disebut juga dengan tembakan melayang.

## 2. *Teknik Pro*

Teknik pro adalah teknik yang lebih sulit dari teknik dasar atau awal dalam bermain basket, jadi teknik ini digunakan atau dipelajari apabila sudah mengerti dan mengetahui basic dalam olahraga basket.

Berikut ini adalah teknik – teknik yang terdapat dalam teknik pro olahraga basket yaitu :

- a) *Fade Away* : Fade away adalah tehnik yang mendorong badan kebelakang saat melakukan shoot, sehingga menyulitkan defender untuk

menghadang bola. tehnik ini lumayan susah dilakukan buat pemain yang baru belajar basket. Bila keseimbangan badan tidak terjaga bisa-bisa terpelanting dan jatuh kebelakang. Pemain NBA yang sering memakai tehnik ini adalah sang legenda basket seperti Michael Jordan dan Kobe Bryant.

- b) *Hook Shoot* : Hook adalah tehnik yang sangat efektif bila pemain dijaga oleh orang yang lebih tinggi dari pemain. Yaitu cara menembak dari samping dengan satu tangan. Jadi jarak antara orang yang menghadang dan pemain bias agak jauh.
- c) *Jump Shoot* : Tehnik yang butuh lompatan tinggi, dan akurasi tembakan yang bagus.
- d) *crossover* : merupakan cara dribble dengan cara memantulkan bola dari tangan kiri ke tangan kanan atau sebaliknya. biasanya tehnik sudah banyak di improvisasi dengan cara memantulkan bola di antara celah kaki (kebanyakan pemain internasional sudah menggunakan tehnik ini) atau belakang kaki
- e) *Slamdunk* : salah satu tehnik yang paling populer. Sebenarnya cukup simpel, yaitu hanya

memasukkan bola secara langsung ke ring dan menghempaskan tangan ring basket.

### **Peraturan Dalam Olahraga Basket**

Sejarah peraturan permainan bola basket diawali dari 13 aturan dasar yang ditulis sendiri oleh James Naismith. Aturan dasar tersebut ialah sebagai berikut : (Ani Indra, 2010 : 50 – 54)

1. Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
2. Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepalan tangan (meninju).
3. Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola tersebut dari titik tempat menerima bola, tetapi diperbolehkan apabila pemain tersebut berlari pada kecepatan biasa.
4. Bola harus dipegang di dalam atau diantara telapak tangan. Lengan atau anggota tubuh lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
5. Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul pemain lawan dengan cara disengaja. Pelanggaran pertama terhadap peraturan ini akan dihitung sebagai kesalahan, pelanggaran kedua akan diberi sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar hingga keranjang tim

nya dimasuki oleh bola lawan, dan apabila pelanggaran tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar akan dikenai hukuman tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Pada masa ini, pergantian pemain tidak diperbolehkan.

6. Sebuah kesalahan dibuat pemain apabila memukul bola dengan kepala tangan (meninju), melakukan pelanggaran terhadap aturan 3 dan 4, serta melanggar hal-hal yang disebutkan pada aturan 5.
7. Apabila salah satu pihak melakukan tiga kesalahan berturut-turut, maka kesalahan itu akan dihitung sebagai gol untuk lawannya (berturut-turut berarti tanpa adanya pelanggaran balik oleh lawan).
8. Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.
9. Apabila bola keluar lapangan pertandingan, bola akan dilemparkan kembali ke dalam dan dimainkan oleh pemain pertama yang menyentuhnya. Apabila terjadi perbedaan pendapat tentang kepemilikan bola, maka wasit yang akan melemparkannya ke dalam lapangan. pemain yang melempar

bola diberi waktu 5 detik untuk melemparkan bola. Apabila ia memegang lebih lama dari waktu tersebut, maka kepemilikan bola akan berpindah. Apabila salah satu pihak melakukan hal yang dapat menunda pertandingan, maka wasit dapat memberi mereka sebuah peringatan pelanggaran.

10. Wasit berhak untuk memperhatikan permainan para pemain dan mencatat jumlah pelanggaran dan memberi tahu wasit pembantu apabila terjadi pelanggaran berturut-turut. Wasit memiliki hak penuh untuk memberikan diskualifikasi pemain yang melakukan pelanggaran sesuai dengan yang tercantum dalam aturan 5.
11. Wasit pembantu memperhatikan bola dan mengambil keputusan apabila bola dianggap telah keluar lapangan, pergantian kepemilikan bola, serta menghitung waktu. Wasit pembantu berhak menentukan sah tidaknya suatu gol dan menghitung jumlah gol yang terjadi.
12. Waktu pertandingan adalah 4 babak masing-masing 10 menit
13. Pihak yang berhasil memasukkan gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

#### **2.2.6 Minat Audience**

Minat berarti perhatian, kesukaan, hasrat, terhadap suatu keinginan. Sementara itu Hurlock (1998), minat adalah sumber

motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang ingin dilakukan ketika ia bebas memilih.

Minat merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungannya dan juga sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan keinginan ataupun tujuannya.

Adapun ciri – ciri minat dapat dilihat dari :

1. Minat timbul dari perhatian terhadap suatu objek
2. Minat dipengaruhi oleh pengaruh, seperti misalnya budaya
3. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
4. Minat tergantung pada persiapan untuk melakukan suatu kegiatan

Minat berkembang karena dipengaruhi oleh 3 aspek / efek yaitu :

1. *Efek Kognitif* yaitu efek yang berhubungan dengan pengetahuan agar memotivasi dirinya terhadap lingkungan ataupun sesuatu hal. Agar yang tadinya khalayak tidak tahu atau bingung menjadi merasa jelas. (Ilham Z, 2010 : 57)
2. *Efek Afektif* yaitu efek yang berhubungan dengan emosi atau perasaan tertentu terhadap khalayak. Misalnya dari menonton tv,

atau mendengarkan radio, semua itu dapat menimbulkan emosi atau perasaan tertentu kepada khalayak. (Syaiful R, 2009 : 183)

3. *Efek Behavior* yaitu efek yang berhubungan dengan kecenderungan khalayak untuk melakukan suatu perilaku dan tindakan dengan cara tertentu terhadap suatu hal yang bermanfaat bagi dirinya ataupun orang lain. (Syaiful R, 2009 : 183)

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa minat merupakan keadaan diri seseorang yang mempunyai kesukaan atau hasrat terhadap suatu hal dan akan melakukan apapun yang mereka inginkan atau sukai dan cenderung selalu mencari cara untuk mendapatkan hal atau objek yang ia inginkan.

### 2.2.7 Teori “Uses” and “Gratification”

*Uses and Gratification* adalah suatu model yang dikemukakan oleh para pendirinya yaitu **Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch** seperti yang dikutip oleh Rachmat Kriyantono dalam bukunya yang berjudul *Teknis Praktis Riset Komunikasi*, yaitu teori yang meneliti asal mula kebutuhan manusia secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber – sumber lain dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan. Penelitian yang menggunakan *Uses and Gratification* model memusatkan perhatian pada kegunaan isi media untuk memperoleh gratifikasi atau pemenuhan kebutuhan.

Teori tersebut kemudian berasumsi bahwa khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif – motif tertentu. Jadi media dianggap berusaha memenuhi kebutuhan motif khalayak, jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi, dan pada akhirnya media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak. Yang disebut sebagai media yang efektif. (Rachmat K, 2006 : 206)

Asumsi Uses and Gratification theory (Jalaluddin R, 2009 : 65) :

1. Komunikasi massa berguna (*Utility*)
2. Bahwa konsumsi media diarahkan oleh motif (*Intentionality*)
3. Bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan dan preferensi (*Selectivity*)
4. Bahwa khalayak sebenarnya kepala batu (*Stubborn*), Blumler (1979 : 265).

Penggunaan Media, terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai jenis media, isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Efek media dapat dioperasionalisasikan sebagai evaluasi kemampuan media untuk memberikan kepuasan.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa teori “*Uses*” and “*Gratification*” ini menitikberatkan pada

pemenuhan kebutuhan untuk khalayak dan juga khalayak dianggap aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya dalam teori ini.

### 2.3 Kerangka Pikir / Operasional Konsep

Variabel Bebas		Variabel Terikat	
Tayangan Program Olahraga Basket NBA di Jak - TV		Minat Penonton Olahraga Basket (Studi Kasus kelas 3 SMA Avicena Cinere)	
Dimensi	Indikator	Dimensi	Indikator
1. Tayangan Olahraga	<p>Pernah menonton tayangan acara olahraga di televisi.</p> <p>Pernah menonton acara olahraga basket di televisi.</p> <p>Seberapa sering menonton tayangan olahraga di televisi.</p> <p>Program tayangan tersebut berguna bagi anda.</p> <p>Seberapa besar perhatian penonton terhadap tayangan olahraga di televisi.</p> <p>Pernah menonton program acara olahraga basket "NBA" di Jak – TV.</p>	1. kognitif	<p>Seberapa besar penonton mengetahui profil acara basket "NBA".</p> <p>Seberapa besar penonton mengetahui ada program selain "NBA Game" yaitu "NBA Action".</p> <p>Seberapa besar penonton yang menaruh perhatian menonton acara basket "NBA".</p> <p>Seberapa besar penonton yang mengetahui pemain "NBA"</p> <p>Seberapa besar penonton yang mengetahui ada komentator tamu pada setiap episode acara "NBA"</p> <p>Seberapa suka penonton dengan</p>
2. Program Olahraga Basket NBA di Jak -TV	<p>Seberapa sering anda menonton tayangan acara olahraga basket</p>		

