

# PERKEMBANGAN PROGRAM TV PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI

**Herdi**

herdist54@gmail.com

Prodi Televisi dan Film, ISBI Bandung

## ARTIKEL

**Diterima:** 10 Maret 2020



**Direvisi:** 21 April 2020



**Disetujui:** 11 Mei 2020

## ABSTRACT

*This paper analyzes the form of TV programs in the 4.0 era. This research is a qualitative research that aims to describe the development of television programs from time to time. Research data is generated from library research and virtual observations by paying attention to TV programs recorded on Youtube. The Industrial Revolution made changes to Television Programming from the 1970s to the 1980s. In the past, there was a change in technology from black and white television to color television. There were not many choices of television programs, because at that time there were only those TV programs that people could watch and enjoy. However, now in the era of the industrial revolution 4.0. Television program creators are generally stuck with the convenience of an integrated machine with an internet network (internet of things) without heeding Intellectual Property Rights. This is also what is allegedly causing a decline in the creativity of television program creators in the industrial era 4.0. If a solution is not immediately found, the popularity of TV programs is predicted to be killed by the popularity of creative content on social media networks.*

**Keywords:** TV Program, Phenomenon, Industrial Era 4.0

## ABSTRAK

Tulisan ini menganalisis mengenai bentuk Program TV di era 4.0. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan perkembangan program televisi dari masa ke masa. Data penelitian dihasilkan dari studi pustaka dan observasi secara virtual dengan memerhatikan program-program TV pada rekaman di Youtube. Revolusi Industri membuat perubahan pada Program Televisi dari tahun 1970 sampai 1980-an. Dahulu, terjadi perubahan teknologi dari televisi hitam putih menjadi berwarna. Pilihan program televisi pun belum banyak, karena waktu itu hanya ada program tv tersebut yang bisa ditonton dan dinikmati masyarakat. Namun, kini di era revolusi

industri 4.0. kreator program televisi pada umumnya terjebak dengan kemudahan mesin terintegrasi jaringan internet (*internet of things*) tanpa mengindahkan Hak Kekayaan Intelektual. Hal ini pula, yang disinyalir dapat menyebabkan menurunnya kreativitas para kreator program televisi di era industri 4.0. Apabila tidak segera dicari solusinya, popularitas program TV diprediksi akan terbunuh dengan popularitas konten kreatif di jejaring media sosial.

**Kata kunci:** Program TV, Fenomena, Era Industri 4.0

## PENDAHULUAN

Istilah revolusi industri 4.0 seringkali digaungkan di berbagai kesempatan. Sebagian dari Anda mungkin sudah ada yang memahaminya dan ada juga yang masih bingung mengenai apa itu industri 4.0. Setiono (2019: 180) mengartikan bahwa revolusi industri adalah suatu perubahan cara kerja manusia secara fundamental karena melahirkan hal baru yang dapat membantu kehidupan manusia. Revolusi industri merupakan fenomena yang terjadi antara 1750 – 1850, (Djaja, 2012: 77). Saat itu, terjadi perubahan secara besar-besaran di bidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi, dan teknologi. Perubahan tersebut ikut berdampak pada kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di dunia.

### Revolusi Industri 1.0

Revolusi Industri yang pertama terjadi pada abad ke-18 ditandai dengan penemuan mesin uap yang digunakan untuk proses produksi barang. Harapan (2019: 72) menjelaskan saat Abad ke-18 tersebut, di Inggris, mesin uap digunakan

sebagai alat tenun mekanis pertama yang dapat meningkatkan produktivitas industri tekstil. Peralatan kerja yang awalnya bergantung pada tenaga manusia dan hewan akhirnya digantikan dengan mesin tersebut.

Selain itu, mesin uap digunakan pada bidang transportasi. Transportasi internasional pada masa itu adalah transportasi laut yang masih menggunakan tenaga angin. Namun, angin tidak dapat sepenuhnya diandalkan karena bisa jadi angin bertiup dari arah yang berlawanan atau bahkan tidak ada angin sama sekali.

Penggunaan tenaga angin pada alat transportasi pun mulai berkurang semenjak James Watt menemukan mesin uap yang jauh lebih efisien dan murah dibandingkan mesin uap sebelumnya pada 1776. Dengan mesin uap tersebut, kapal dapat berlayar selama 24 jam penuh jika mesin uap tetap didukung dengan kayu dan batu bara yang cukup.

Revolusi industri memungkinkan bangsa Eropa mengirim kapal perang ke seluruh penjuru dunia dalam waktu yang

jauh lebih singkat. Negara-negara imperialis di Eropa mulai menjajah kerajaan-kerajaan di Afrika dan Asia. Selain penjajahan, terdapat dampak lain dari revolusi industri, yaitu pencemaran lingkungan akibat asap mesin uap dan limbah-limbah pabrik lainnya.

### Revolusi Industri 2.0

Revolusi industri 2.0 terjadi di awal abad ke-20. Revolusi industri ini ditandai dengan penemuan tenaga listrik, (Cholily dkk., 2019: 3). Tenaga otot yang saat itu sudah tergantikan oleh mesin uap, perlahan mulai tergantikan lagi oleh tenaga listrik. Walaupun begitu, masih ada kendala yang menghambat proses produksi di pabrik, yaitu masalah transportasi.

Di akhir 1800-an, mobil mulai diproduksi secara massal. Produksi massal ini tidak lantas membuat proses produksinya memakan waktu yang cepat karena setiap mobil harus dirakit dari awal hingga akhir di titik yang sama oleh seorang perakitan mobil. Artinya, untuk merakit banyak mobil, proses perakitan harus dilakukan oleh banyak orang yang merakit mobil dalam waktu yang bersamaan.

Revolusi terjadi dengan terciptanya "lini produksi" atau *assembly line* yang menggunakan "ban berjalan" atau *conveyor belt* pada 1913. Hal ini mengakibatkan proses produksi berubah total karena untuk menyelesaikan satu mobil, tidak diperlukan satu orang untuk merakit dari awal hingga akhir. Para perakitan di-

latih untuk menjadi spesialis yang mengurus satu bagian saja. Selain itu, para perakitan mobil telah melakukan pekerjaannya dengan bantuan alat-alat yang menggunakan tenaga listrik yang jauh lebih mudah dan murah daripada tenaga uap.

Revolusi industri kedua ini juga berdampak pada kondisi militer pada perang dunia II. Ribuan tank, pesawat, dan senjata diciptakan dari pabrik-pabrik yang menggunakan lini produksi dan ban berjalan. Hal ini terjadi karena adanya produksi massal (*mass production*). Perubahan dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri boleh dibilang menjadi komplis.

### Revolusi Industri 3.0

Setelah revolusi industri kedua, manusia masih berperan sangat penting dalam proses produksi berbagai macam jenis barang. Namun, setelah revolusi industri yang ketiga, manusia tidak lagi memegang peranan penting. Setelah revolusi ini, abad industri pelan-pelan berakhir dan abad informasi dimulai.

Jika revolusi pertama dipicu oleh mesin uap, revolusi kedua dipicu oleh ban berjalan dan listrik, revolusi ketiga ini dipicu oleh mesin yang dapat bergerak dan berpikir secara otomatis, yaitu komputer dan robot.

Salah satu komputer pertama yang dikembangkan di era perang dunia II sebagai mesin untuk memecahkan kode buatan Nazi Jerman adalah komputer ber-

nama Colossus. Komputer yang dapat diprogram tersebut merupakan mesin raksasa sebesar ruang tidur yang tidak memiliki RAM dan tidak bisa menerima perintah dari manusia melalui keyboard. Komputer purba tersebut hanya menerima perintah melalui pita kertas yang membutuhkan daya listrik sangat besar, yaitu 8.500 watt.

Namun, kemajuan teknologi komputer berkembang luar biasa pesat setelah perang dunia kedua selesai. Penemuan semikonduktor, transistor, dan kemudian *integrated chip* (IC) membuat ukuran komputer semakin kecil, listrik yang dibutuhkan semakin sedikit, serta kemampuan berhitungnya semakin canggih.

Mengecilnya ukuran membuat komputer bisa dipasang di mesin-mesin yang mengoperasikan lini produksi. Komputer pun mulai menggantikan banyak manusia sebagai operator dan pengendali lini produksi.

### Revolusi Industri 4.0

Inilah revolusi industri yang saat ini sedang ramai diperbincangkan. Revolusi industri 4.0 membawa dunia ke arah yang lebih maju dalam bidang teknologi dan pengetahuan untuk mencari informasi misalkan penggunaan internet dan pesawat penelitian di angkasa yang mengikuti arah globalisasi, (Kuntowijoyo, 2013: 105 – 106). Industri 4.0 berkembang menjadi tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi siber. Istilah industri 4.0 berasal dari sebuah proyek dalam strategi

teknologi canggih Pemerintah Jerman yang mengutamakan komputerisasi pabrik.

Pada industri 4.0, teknologi manufaktur sudah masuk pada tren otomatisasi dan pertukaran data. Hal tersebut mencakup sistem siber-fisik, *internet of things* (IoT), *cloud computing*, dan *cognitive computing*.

Tren ini telah mengubah banyak bidang kehidupan manusia, termasuk ekonomi, dunia kerja, gaya hidup, bahkan program tv. Singkatnya, revolusi industri 4.0 menanamkan teknologi cerdas yang dapat terhubung dengan berbagai bidang kehidupan manusia.

Banyak hal yang tak terpikirkan sebelumnya, tiba-tiba muncul dan menjadi inovasi baru, serta membuka lahan bisnis yang sangat besar. Contoh terdekatnya, munculnya transportasi dengan sistem *ride-sharing* seperti Go-Jek dan Grab. Kehadiran revolusi industri 4.0 memang menghadirkan usaha baru, lapangan kerja baru, dan profesi baru yang tak terpikirkan sebelumnya.

Tidak dapat dimungkiri, berbagai aspek kehidupan manusia akan terus berubah seiring dengan revolusi dan perkembangan teknologi yang terjadi. Memang perubahan seringkali diiringi banyak dampak negatif dan menimbulkan masalah-masalah baru. Namun, perubahan juga selalu bisa membawa masyarakat ke arah yang lebih baik.

Begitupun dengan program televisi, dari sejak awal ditemukannya

teknologi audio visual, hingga revolusi industri 4.0. Mau tidak mau, suka tidak suka, langsung ataupun tidak langsung akan mempengaruhi kreator program televisi tersebut. Namun ada dua sisi yang harus dipertimbangkan. Dengan adanya revolusi industri 4.0, Apakah kreator program televisi menjadi lebih kreatif dan inovatif atau malah justru menjadi sebaliknya?

## PEMBAHASAN

Program televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Seperti yang sudah diketahui pada umumnya, pemirsa tinggal memilih, apakah suka program televisi konten informasi (berita) atau hiburan?

Kemudian konten informasi yang seperti apa? Lebih suka berita berkarakter *hardnews* atau *softnews*? Atau suka program televisi berkarakter drama atau *non drama*? Apapun pilihan pemirsa, kekuasaan ada di tangan masing-masing pirsawan.

Penulis akan fokus membahas tentang fenomena program TV di era industri 4.0. Khususnya di departemen Informasi. Kini kerap sekali, berita-berita *hardnews* dan ataupun *softnews*, mengambil karya-karya audio visual yang sudah viral beredar di tengah masyarakat! Apakah ini boleh? Fenomena apakah yang sedang terjadi?

Berita berkarakter *hard news* dan *soft news*, ini yang sangat sering mengambil karya-karya audio visual yang sudah

viral. Sebut saja beberapa contoh program tv departemen informasi seperti Kabar Siang TV One, CNN Indonesia *News Room*, Redaksi Trans7, Sergap RCTI, Liputan 6 SCTV, NET 12, Camkoha RBTW News, Metro Siang Metro TV, Insert Siang Trans TV dan Jambi Hari Ini TVRI. Dengan berita berjudul; Mandi di Sepeda Motor, Korban Tewas Banjir Bandang Solok Selatan, Viral Jenazah Lompat Tembok, Pria Cabul di Keramaian, Viral, Pedagang Cielok Cantik, Viral Jemaah Haji Manjat Pintu Kabah, Heboh Warga Kembali Hidup, Tanggapan Dirut Garuda, Kepergok Minum-Minuman Keras, Kesha Ratuliu Diwajarkan Putus dengan Wafda, dan Polantas Kerinci Bantu Pengendara Lansia, Viral di Medsos.



Gambar 1. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 05.12 WIB



Gambar 2. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 06.06 WIB



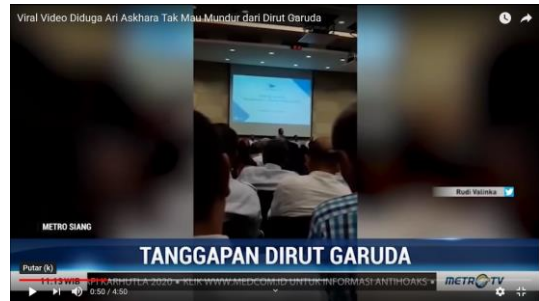
Gambar 3. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 06.16 WIB



Gambar 7. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 06.47 WIB



Gambar 4. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 06.26 WIB



Gambar 8. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 07.00 WIB



Gambar 5. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 06.35 WIB



Gambar 9. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 07.09 WIB



Gambar 6. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 06.40 WIB



Gambar 10. [www.youtube.com](http://www.youtube.com), diakses 3 Januari 2020, 07.17 WIB

Fenomena program TV khususnya kutipan audio visual departemen informasi di era industri 4.0 ini sudah tidak bisa terelakkan. Lantas bagaimanakah sebaiknya kreator atau pegiat jurnalistik televisi bersikap? Dan ada fenomena apakah yang kini sedang terjadi di program televisi?

## SIMPULAN

Hampir semua lembaga penyiaran televisi pertama seperti TVRI hingga lembaga penyiaran yang terbaru seperti NET dll, semua menayangkan berita viral yang diangkat dari media sosial. Wajar tidaknya? Boleh dan tidaknya? Tentu saja boleh, selama ada izin dari pemegang Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) pemilik audio visual yang ditayangkan oleh pihak Lembaga Penyiaran.

Di era industri 4.0, ketika konvergensi media terjadi di seluruh dunia. Yaitu, penggabungan atau menyatunya saluran-saluran keluar (outlet) komunikasi massa, seperti media cetak, radio, televisi, Internet, bersama dengan teknologi-teknologi portabel dan interaktif lainnya, melalui berbagai platform presentasi digital.

Dalam perumusan yang lebih sederhana, konvergensi media yaitu bergabungnya atau terkombinasinya berbagai jenis media, yang sebelumnya dianggap terpisah dan berbeda (misalnya, komputer, televisi, radio, dan surat kabar), ke dalam sebuah media tunggal.

Gerakan konvergensi media tumbuh berkat adanya kemajuan teknologi

akhir-akhir ini, khususnya dari munculnya Internet dan digitalisasi informasi. Konvergensi media ini menyatukan “tiga-C” (*computing, communication, dan content*). Dengan kata lain semua akses informasi bisa dinikmati dalam satu titik yaitu *smartphone*.

Hal ini juga terjadi karena adanya fenomena percepatan produk media audio visual melebihi kemampuan sumber daya manusia yang ada di Lembaga Penyiaran Televisi. Selain hal tersebut, fenomena selanjutnya adalah budaya *mobile journalist* yaitu kegiatan membuat berita (merekam karya audio visual) dengan menggunakan *smartphone*. Sebaik-baik karya audio visual untuk program tv, meskipun ada fenomena tersebut di era industri 4.0, adalah karya merekam audio visual sendiri.

## DAFTAR REFERENSI

- B. A. Setiono, “Peningkatan Daya Saing Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Apl. Pelayaran dan Kepelabuhanan*, vol. 9, no. 2, p. 179, Dec. 2019, doi: 10.30649/jurapk.v9i2.67.
- Cholily, Y. M., dkk. “Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0,” Makalah Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) UMT. 1-6, 2019.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

N. J. Harahap, "Mahasiswa dan Revolusi Industri 4.0," *ECOBISMA: Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, vol. 6, no. 1, pp. 70–78, Sep. 2019, doi: 10.36987/ecobi.v6i1.38.

Wahyudi, Djaja. (2012). *Sejarah Eropa: dari Eropa Kuno Hingga Eropa Modern*. Yogyakarta: Penerbit Ombak