

(B)

**POPULARITI PROGRAM GAMES SHOW –
SUATU FENOMENA BARU DALAM
KAJIAN AUDIENS TV DI MALAYSIA**

MOK SEW KUEN

**Tesis yang diserahkan untuk memenuhi keperluan bagi
Ijazah Sarjana Penerbitan**

JUN 2003

4c



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk meninjau *trend* penontonan program *games show* sama ada ia semakin popular atau sebaliknya. Di samping itu, kajian ini juga meneliti penerimaan audiens televisyen terhadap program *games show* dari aspek persepsi *games show*, pemilihan *games show*, kepentingan *games show*, motif penontonan *games show* dan jenis kepuasan terhadap *games show*. Selain itu, kajian ini juga melihat perbandingan antara *games show* tempatan dengan *games show* import. Kajian ini berdasarkan teori kegunaan dan kepuasan yang diperkenalkan oleh Katz, Gurevitch dan Haas. Satu set borang soal selidik dibina untuk menguji responden yang terdiri daripada 223 pelajar dari sembilan buah kolej swasta iaitu Federal Institute of Technology, PJ Art College, Informatics College, TL Management School, EU Institute, Saito Academy, New Era College, Mantissa Institute dan Flamingo Institute of Further Education di Selangor dan Kuala Lumpur. Ini diikuti dengan temubual secara mendalam dengan 12% pelajar terpilih. Hasil kajian ini menunjukkan program *games show* amat diminati oleh audiens tempatan serta menganggap *games show* sebagai rancangan televisyen yang amat penting. Audiens televisyen sanggup menghabiskan masa beberapa jam dalam seminggu sekadar ingin melihat keistimewaannya yang sukar ditandingi rancangan televisyen lain. Keseluruhan kajian menunjukkan *games show* import khususnya dari Hong Kong, Taiwan, Singapura, Amerika dan England amat diminati.. Di jangka *games show* akan terus mendapat sambutan memandangkan program ini membawakan keseronokan, pembelajaran, pengajaran dan pengetahuan kepada audiens televisyen.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the trend of games show programmes in Malaysia. Besides, it also attempts to explore the audience reception towards television games show such as perception games show, selection patterns of games show, importance of games show, purpose of viewing games show and type of gratification. It also aimed to explore the comparison between local production games show and imported games show. The study was based on the theory of uses and gratification which was developed by Katz, Gurevitch and Haas. The study involved distribution of survey questionnaire to nine private college students from Federal Institute of Technology, PJ Art College, Informatics College, TL Management School, EU Institute, Saito Academy, New Era College, Mantissa Institute and Flamingo Institute of Further Education located in Selangor and Kuala Lumpur area. This was followed by in-depth interview on 12% selected students. Findings of the study shows that games show are widely preferred and most of the respondents considered games show as an important and useful television programmes. Overall findings show that games show especially from Hong Kong, Taiwan, Japan, Singapore, America and England are more acceptable and distinctive. In short, games show will attract more audience in the future because it always exhibits the characteristics of entertainment, learning, information and knowledge to the television audience.

PENGHARGAAN

Saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua yang telah membantu sepanjang perjalanan kajian sehingga tesis ini berjaya disempurnakan.

Kepada Prof. Madya Dr. Azizah Hamzah selaku penyelia saya, saya amat berterima kasih atas kesabaran dan kesungguhannya membimbing saya. Cadangan dan idea-idea kritikalnya banyak membantu saya dalam penulisan tesis ini.

Tidak lupa ucapan terima kasih kepada semua pensyarah Jabatan Pengajian Media khasnya Prof. Madya Dr. Md Sidin Ahmad Ishak yang banyak membantu dalam kursus Pengajian Penerbitan.

Seterusnya saya ingin merakamkan ribuan terima kasih kepada semua rakan seperjuangan khususnya Kho Nee, Huey Pyng, Yee Ten dan Dr. Haliza yang banyak memberi bantuan dan tunjuk ajar yang berharga.

Akhirnya saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada ibu bapa yang dikasihi atas sokongan dan semangat yang menjadi sumber inspirasi dalam menyempurnakan tesis ini serta kakak dan adik saya yang banyak menghulurkan bantuan.

MOK SEW KUEN
Jabatan Pengajian Media
Universiti Malaya
November 2002

ISI KANDUNGAN

	<u>Muka Surat</u>
Abstrak	ii
Abstract	iii
Penghargaan	iv
Isi Kandungan	v
Senarai Rajah	viii
Senarai Jadual	ix
Senarai Lampiran	xi

BAB SATU : PENGENALAN

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Pernyataan Masalah	6
1.3	Tujuan Kajian	9
1.4	Objektif Kajian	10
1.5	Kepentingan Kajian	11
1.6	Takrif dan Definisi Istilah	11
1.7	Batasan Kajian	13
1.8	Kerangka Teori	14

BAB DUA : KAJIAN LITERATUR

2.1	Perkembangan Program <i>Games Show</i> di Barat	19
2.2	Evolusi Program <i>Games Show</i> di Malaysia	23
2.3	Kajian Audiens Televisyen di Barat	25
2.4	Kajian Audiens Televisyen di Malaysia	32

BAB TIGA : METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	35
3.2	Reka bentuk Kajian	35
3.3	Lokasi Kajian	37
3.4	Persampelan	38
3.5	Instrumen Kajian	40
3.6	Prosedur Kajian	44
3.7	Kaedah Analisis Data	44
3.8	Kesimpulan	45

BAB EMPAT : DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	46
4.2	Analisis Pembolehubah Demografi	47
4.3	Analisis Persepsi dan Pola Penontonan Televisyen	53
4.4	Analisis Pola dan Tabiat Penontonan Program <i>Games Show</i>	59
4.5	Analisis Persepsi Terhadap Program <i>Games Show</i>	66
4.6	Analisis Pemilihan Program <i>Games Show</i>	69
4.7	Analisis Kepentingan Program <i>Games Show</i>	73
4.8	Analisis Motif Penontonan Program <i>Games Show</i>	74
4.9	Analisis Darjah dan Tahap Kepuasan Responden terhadap Program <i>Games Show</i>	77
4.10	Analisis Perbandingan Antara Program <i>Games Show</i> Import dengan Program <i>Games Show</i> Tempatan	81
4.11	Kesimpulan	88

BAB LIMA : RUMUSAN, PANDANGAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	90
5.2	Rumusan kepada Persoalan Kajian	91
5.3	Pandangan dan Cadangan	97
5.4	Kesimpulan	101

BIBLIOGRAFI

LAMPIRAN

SENARAI RAJAH

<u>RAJAH</u>		<u>MUKA SURAT</u>
Rajah 1	Taburan Responden Mengikut Umur	50
Rajah 2	Taburan Responden Mengikut Bidang Pengajian	53
Rajah 4	Jumlah Masa Menonton Program <i>Games Show</i> Berbanding Tiga Tahun Yang Lalu	63
Rajah 5	Peratusan Responden Yang Mempunyai Syarat Pemilihan dan Tidak Mempunyai Syarat Pemilihan Menonton <i>Games Show</i>	70
Rajah 6	Pembahagian Responden Mengikut Empat Tahap Kepuasan.	80
Rajah 7	Jenis Program <i>Games Show</i> yang digemari oleh Responden	82

SENARAI JADUAL

<u>JADUAL</u>		<u>MUKA SURAT</u>
3.4.1	Senarai Sembilan Buah Kolej Terpilih	39
3.4.2	Jumlah Agihan dan Pulangan Borang Soal Selidik.	40
4.2.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	47
4.2.2	Taburan Responden Mengikut Etnik	48
4.2.3	Taburan Responden Mengikut Umur	49
4.2.4	Kiraan Umur Mengikut Min, Mod, Median, Minimum dan Maksimum.	49
4.2.5	Taburan Responden Mengikut Agama	51
4.2.6	Taburan Responden Mengikut Bidang Pengajian	52
4.3.1	Persepsi Terhadap Televisyen dan Barangan Konsumer Lain.	55
4.3.2	Persepsi Terhadap Televisyen dan Alat Media Lain.	55
4.3.3	Jumlah Masa Menonton Televisyen Dalam Sehari	58
4.3.4	Jumlah Masa Menonton Televisyen Dalam Seminggu	59
4.4.1	Jumlah Masa Menonton Program <i>Games Show</i> Dalam Sehari	60
4.4.2	Jumlah Masa Menonton Program <i>Games Show</i> Dalam Seminggu	61
4.4.3	Pengalaman Menonton Program <i>Games Show</i>	62
4.4.4	Tabiat Penontonan Program <i>Games Show</i>	64
4.5.1	Persepsi Terhadap Program <i>Games Show</i>	66
4.6.1	Syarat Pemilihan Sesebuah Program <i>Games Show</i>	72

4.7.1	Tahap Kepentingan Program <i>Games Show</i>	74
4.8.1	Motif Penontonan Program <i>Games Show</i>	75
4.9.1	Darjah Kepuasan Terhadap Program <i>Games Show</i> Setakat ini.	78
4.9.2	Tahap Kepuasan yang Diterima oleh Responden	78
4.10.1	Ranking (Kedudukan) Lapan Program <i>Games Show</i> Import dan Tempatan yang Digemari oleh Responden	83
4.10.2	Jadual Siaran Program <i>Games Show</i> di <i>ASTRO</i> pada bulan March 2002	86

SENARAI LAMPIRAN

- Lampiran 1 Set Soal Selidik
- Lampiran 2 Soalan-soalan Temu Bual Bersemuka
- Lampiran 3 Telebitri
- Lampiran 4 Regu
- Lampiran 5 Celebrity Square