

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TALK SHOW “DIGITIME”  
EPISODE *UNLOCKING DIGITAL MINDSET* DENGAN PENDEKATAN  
INTERAKTIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

**Fahry Ryandhani Abie**

NIM: 1810928032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2023

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

### **PENYUTRADARAAN PROGRAM *TALK SHOW "DIGITIME"* EPISODE UNLOCKING DIGITAL MINDSET DENGAN PENDEKATAN INTERAKTIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL**

diajukan oleh **Fahry Ryandhani Abie**, NIM 1810928032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 DEC 2023..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Deddy Setyawan, M.Sn.**  
NIDN 0029077603

Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.**  
NIDN 0027108004

Cognate/Penguji Ahli

  
**Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A.**  
NIDN 0011107704

Ketua Program Studi Film dan Televisi

  
**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIDN 0014057902

Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Ediat Rusli, S.E., M.Sn.**  
NIDN 0003026703

Ketua Jurusan Televisi

  
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A**  
NIDN 0013037405

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fahry Ryandhani Abie  
NIM : 1810928032  
Judul Skripsi : Penyutradaraan Program *Talk Show “DigiTime”* Episode  
*Unlocking Digital Mindset* dengan Pendekatan Interaktif Melalui  
Pemanfaatan Sosial Media

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 9 Desember, 2023  
Yang Menyatakan,

Fahry Ryandhani Abie  
NIM : 1810928032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fahry Ryandhani Abie  
NIM : 1810928032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **“Penyutradaraan Program Talk Show “DigiTime” Episode Unlocking Digital Mindset dengan Pendekatan Interaktif Melalui Pemanfaatan Media Sosial”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

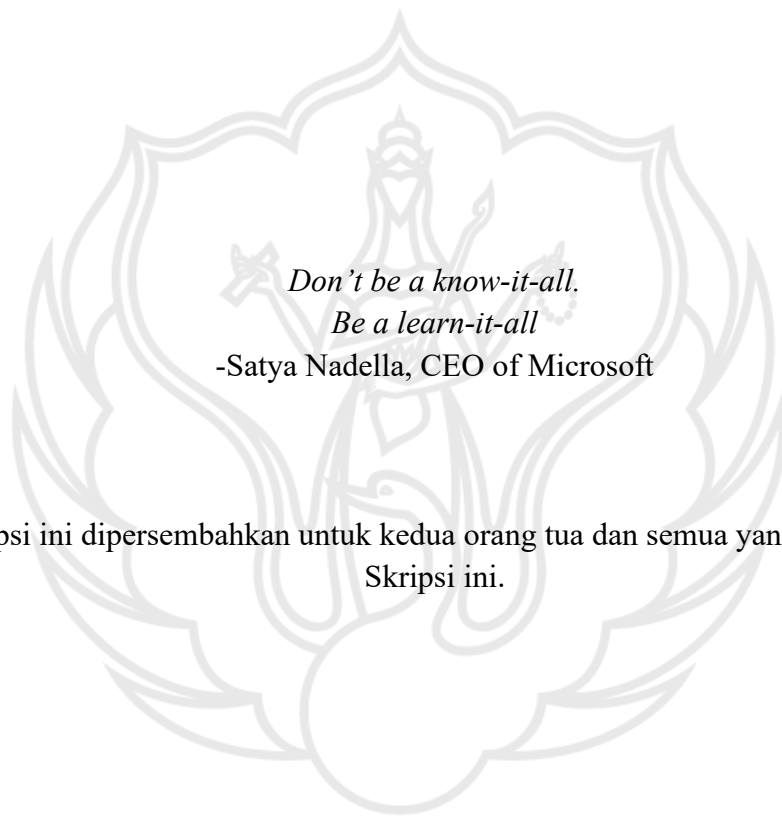
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 9 Desember, 2023  
Yang Menyatakan,

Fahry Ryandhani Abie  
NIM : 1810928032

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Don't be a know-it-all.  
Be a learn-it-all*  
-Satya Nadella, CEO of Microsoft

Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua dan semua yang membaca  
Skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul Penyutradaraan Program *Talk Show* “DigiTime” Episode *Unlocking Digital Mindset* dengan Pendekatan Interaktif Melalui Pemanfaatan Media Sosial. Skripsi ini merupakan salah satu tugas akhir dalam memenuhi syarat kelulusan Program Studi Strata 1 di Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyelesaian skripsi ini, banyak bantuan dan dukungan yang penulis terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Insitut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
3. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
4. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi;
5. Bapak Deddy Setyawan, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing konsultasi skripsi dan memberikan saran yang bermanfaat;
6. Ibu Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., L.LM. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing konsultasi skripsi dan memberikan saran yang bermanfaat;
7. Ibu Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A. selaku Penguji Ahli dalam seminar tugas akhir;
8. Segenap dosen dan karyawan Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Kedua Orang Tua, Abidin Riyadi Abie dan Endah Januwati, yang selalu memberikan dukungan;
10. Bapak Abidin Riyadi, selaku Narasumber Program *Talk Show* “DigiTime”;
11. Mba Venny Melani, sebagai Host Program *Talk Show* “DigiTime”
12. Seluruh rekan yang terlibat dalam proses penciptaan skripsi ini, Marlon Geraldo, Gaddiel Malano, Muhammad Ikhlas, Tubagus Abyan, Radiska

Syahrani, Inggritha Bonita, Yusuf Zidan, Rifqi Riyanto, Nadhif Zaidan, Dinda Putri, Wangi Soka, dan rekan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu;

13. Teman-teman mahasiswa Prodi Film dan Televisi angkatan 2018 yang sudah membantu proses belajar selama masa studi;

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan baik pada karya maupun penulisan skripsi ini karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan dunia akademik dan kreatif.

Yogyakarta, 9 Desember 2023

Penulis,



Fahry Ryandhani Abie

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Tinjauan Karya .....	7
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>12</b>
A. Objek Penciptaan.....	12
1. Transformasi Digital .....	12
2. Peran <i>Digital Mindset</i> dalam Transformasi Digital .....	14
3. Perubahan Gaya Hidup dalam Era Digital.....	16
4. Narasumber.....	18
B. Analisis Objek Penciptaan.....	19
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>23</b>
A. Program Televisi.....	23
B. Program <i>Talk Show</i> .....	27
C. Penyutradaraan Program Televisi.....	29
D. Program Televisi dengan Pendekatan Interaktif.....	31
E. Media Sosial .....	33
<b>BAB IV KONSEP KARYA .....</b>	<b>36</b>
A. Konsep Penciptaan.....	36
1. Konsep Penyutradaraan .....	36



2. Konsep Penataan Kamera .....	37
3. Konsep Pencahayaan .....	38
4. Konsep Artistik .....	40
5. Konsep Tata Suara .....	40
6. Konsep <i>Editing</i> .....	41
B. Desain Produksi .....	41
1. Identitas Program .....	42
2. Isi Program.....	42
3. Tujuan Program .....	42
4. Target Khalayak.....	42
5. Daftar Episode .....	43
6. Sinopsis.....	43
7. <i>Treatment</i> .....	44
8. <i>Timeline</i> Produksi .....	45
9. Anggaran Produksi.....	45
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA .....</b>	<b>47</b>
A. Tahapan Perwujudan Karya.....	47
1. Pra Produksi .....	47
2. Produksi .....	52
3. Pascaproduksi .....	55
B. Pembahasan Karya.....	59
1. Penyutradaraan Program <i>Talk Show</i> “DigiTime” .....	59
2. Pendekatan Interaktif Melalui Pemanfaatan Media Sosial .....	67
3. Kendala dalam Perwujudan Karya.....	72
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>DAFTAR JURNAL .....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>79</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Survei Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) .....	2
Gambar 1. 2 Laporan Building Digital Skills for the Changing Workforce in Asia Pacific and Japan, oleh AlphaBeta dan AWS .....	3
Gambar 1. 3 Laporan Digital 2022: Indonesia oleh We Are Social .....	4
Gambar 1. 4 Banner Program Suara Anda .....	7
Gambar 1. 5 <i>Still frame</i> dari program Suara Anda .....	8
Gambar 1. 6 <i>Banner</i> program Tech Support .....	8
Gambar 1. 7 <i>Still frame</i> salah satu episode Tech Support .....	9
Gambar 1. 8 Logo program Konspirasi Kontradiksi .....	9
Gambar 1. 9 <i>Setting</i> studio program Konspirasi Kontradiksi .....	10
Gambar 1. 10 Logo Program Lintas Makna .....	10
Gambar 1. 11 Variasi shot program Lintas Makna .....	11
Gambar 2. 1 Laporan survei e-Economy SEA 2021 .....	14
Gambar 2. 2 Laporan State of Mobile 2023 .....	17
Gambar 2. 3 Profil Abidin Riyadi Abie .....	19
Gambar 2. 4 Laporan Digital 2022: Another Year of Bumper Growth .....	21
Gambar 4. 1 Referensi <i>blocking talent</i> .....	37
Gambar 4. 2 Referensi <i>master shot</i> .....	38
Gambar 4. 3 Referensi <i>cover shot</i> .....	38
Gambar 4. 4 Referensi pencahayaan <i>set</i> dari program <i>It's Good to Talk Show</i> ....	39
Gambar 4. 5 Referensi pencahayaan subjek .....	39
Gambar 4. 6 Referensi <i>set property</i> modern dan minimalis .....	40
Gambar 4. 7 Contoh penggunaan grafis dalam menampilkan pertanyaan .....	41
Gambar 5. 1 Peningkatan pencarian <i>keyword</i> "Digitalisasi" di Google .....	48
Gambar 5. 3 <i>Signage</i> DigiTime di Studio Jakarta Fatmawati .....	52
Gambar 5. 4 Sutradara mempersiapkan finalisasi naskah .....	53
Gambar 5. 5 Tim Artistik mempersiapkan <i>set property</i> .....	53
Gambar 5. 6 Persiapan tim kamera menata kamera .....	54

Gambar 5. 7 Proses pengambilan gambar program <i>talk show</i> "DigiTime" .....	54
Gambar 5. 8 Sutradara memonitor proses <i>shooting</i> .....	55
Gambar 5. 9 <i>Foldering footage</i> di <i>Cloud Storage</i> .....	56
Gambar 5. 10 Proses <i>Offline Editing</i> di Adobe Premiere Pro .....	57
Gambar 5. 11 Proses pembuatan grafis pada tahap <i>online editing</i> .....	57
Gambar 5. 12 <i>Shot Master</i> dalam Program <i>Talk Show</i> "DigiTime" .....	60
Gambar 5. 13 <i>Shot Cover Host</i> .....	61
Gambar 5. 14 <i>Shot Cover</i> Narasumber .....	61
Gambar 5. 15 Tata artistik dari set studio DigiTime .....	62
Gambar 5. 16 Deskripsi Program dalam <i>Bumper</i> .....	62
Gambar 5. 17 Informasi Narasumber dalam <i>Bumper</i> .....	63
Gambar 5. 18 Kumpulan <i>hashtag</i> yang relevan dengan Digitalisasi .....	63
Gambar 5. 19 <i>Lower third</i> nama narasumber .....	64
Gambar 5. 20 Grafis informasi media sosial DigiTime .....	65
Gambar 5. 21 <i>Lower third update</i> DigiVote <i>Showdown</i> .....	65
Gambar 5. 22 Grafis pertanyaan dari Twitter .....	66
Gambar 5. 23 Video pertanyaan netizen .....	66
Gambar 5. 24 Grafis <i>polling</i> DigiVote <i>Showdown</i> .....	67
Gambar 5. 25 Pertanyaan netizen melalui Instagram Story .....	68
Gambar 5. 26 Pertanyaan netizen melalui Instagram Story .....	69
Gambar 5. 27 Pertanyaan netizen melalui media Twitter .....	70
Gambar 5. 28 Pertanyaan netizen melalui media Twitter .....	70
Gambar 5. 29 Host menginformasikan mengenai sesi DigiVote <i>Showdown</i> .....	71
Gambar 5. 30 Tampilan <i>update polling</i> DigiVote <i>Showdown</i> .....	71
Gambar 5. 31 Pengumuman hasil DigiVote <i>Showdown</i> .....	72

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Tabel perbandingan karakteristik program televisi.....	24
Tabel 4. 1 <i>Treatment</i> Program DigiTime Episode <i>Unlocking Digital Mindset</i> ....	44
Tabel 4. 2 <i>Timeline</i> Kegiatan Produksi .....	45
Tabel 4. 3 Rangkuman Anggaran Produksi .....	46
Tabel 5. 1 Daftar Tim Produksi Program <i>Talk Show</i> “DigiTime” .....	51
Tabel 5. 2 Realisasi anggaran akhir produksi .....	58



**DAFTAR BAGAN**

Bagan 5. 1 Tahapan Perwujudan Karya..... 47



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi *Behind The Scene* Produksi
- Lampiran 2. Poster Karya
- Lampiran 3. Desain *cover* dan DVD
- Lampiran 4. Dokumentasi Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 5. Publikasi *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 6. Notulensi *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 7. Daftar Tamu *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 8. Dokumentasi *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 9. Daftar Pertanyaan
- Lampiran 10. Naskah *host*
- Lampiran 11. Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan *Screening* Tugas Akhir
- Lampiran 13. Form Administrasi I-VII





## ABSTRAK

Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat perlahan beralih memanfaatkan produk teknologi digital. Kini penggunaan ojek *online*, *telemedicine*, *e-commerce*, dan berbagai layanan berbasis digital, sudah tidak asing lagi digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Penerapan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bisnis, pendidikan, dan komunikasi, telah menciptakan pergeseran signifikan dalam paradigma sosial dan budaya. Membahas transformasi digital tidak hanya tentang teknologi baru yang muncul, tetapi juga mengenai bagaimana manusia, sebagai individu dan masyarakat, beradaptasi dan menggali potensi dalam era digital ini.

Hal ini yang diangkat menjadi sebuah program *talk show* berjudul “DigiTime” yang bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi mengenai transformasi di era digital. Sebagai platform untuk mendalami isu-isu ini secara menyeluruh, *talk show* muncul sebagai wadah yang ideal. Melalui pendekatan interaktif dan pemanfaatan media sosial, sebuah *talk show* dapat menciptakan ruang partisipatif bagi penonton.

Program *talk show* “DigiTime” menggabungkan media konvensional dan media sosial sebagai satu kesatuan, tidak hanya sebagai saluran distribusi, tetapi juga sebagai sumber konten. Melalui integrasi televisi dengan media sosial dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ditawarkan oleh media sosial melalui pertanyaan, komentar, dan *polling*, partisipasi penonton dapat dihadirkan untuk menciptakan hubungan timbal balik antara program dan penonton. Hal ini memungkinkan pertukaran ide yang lebih responsif dan membuka dialog yang lebih berkelanjutan.

Kata Kunci : *Talk Show, Transformasi Digital, Interaktif, Media Sosial*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Saat ini dunia sedang memasuki era digital yang ditandai dengan perubahan masif dari teknologi analog ke teknologi digital. Era digital telah membawa perubahan dalam cara manusia berpikir dan berhubungan satu sama lain. Hal ini merupakan suatu proses pemanfaatan teknologi digital seperti *automation*, robotik, *Internet-of-Things (IoT)*, *artificial intelligence (AI)*, dan lainnya. Perkembangan ini tentunya akan memberikan banyak dampak bagi kehidupan, mulai dari sektor bisnis, pemerintahan, pendidikan, kesehatan, sosial, hingga kehidupan domestik. Kasali (2017:xi) mengatakan bahwa hampir semua industri saat ini sedang menghadapi lawan-lawan baru berbasis digital yang dapat dengan mudah dikonsumsi masyarakat secara daring melalui ponsel pintar. Bahkan, isu transformasi digital menjadi salah satu dari tiga isu prioritas yang diangkat pada Presidensi G20 Indonesia yang diselenggarakan pada November 2022 di Bali.

Maraknya pemanfaatan teknologi digital ini tidak terlepas dari pandemi COVID-19 yang semakin mempercepat transformasi digital ini dengan mengubah cara orang berperilaku. Perubahan kebiasaan pada masyarakat ini memberikan dampak pada transformasi digital, sehingga kehadiran COVID-19 justru menjadi katalisator dalam akselerasi transformasi digital di Indonesia. Hal ini dapat tergambarkan dari laporan Profil Internet Indonesia 2022 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada Juni 2022 yang menunjukkan peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia yang dari 175 juta pengguna pada sebelum pandemi, menjadi 220 juta orang, dengan tingkat penetrasi internet 77,02%. Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia semakin gemar mengakses berbagai konten melalui media digital.



Gambar 1. 1 Survei Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII)  
(Sumber: <https://apjii.or.id>)

Untuk mendukung transformasi digital yang sedang berlangsung, diperlukan kesiapan talenta digital. Ketersediaan talenta digital merupakan kunci penting dalam pengembangan sektor digital yang terus bertumbuh seperti di industri teknologi, informasi, dan komunikasi. Sumber daya manusia memegang peranan penting dalam menghadapi era digital ini. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki sumber daya manusia di era digital ini adalah bakat digital atau talenta digital, yaitu kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam menguasai perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat.

Kebutuhan akan talenta digital ini tercermin dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Amazon Web Services (AWS) dan AlphaBeta pada tahun 2022. Studi dilakukan melalui survei kepada kelompok pekerja dari 17 sektor industri, mulai dari sektor organisasi publik, swasta, dan nirlaba, pada tujuh negara: Australia, India, Indonesia, Jepang, Selandia Baru, Korea Selatan, dan Singapura. Hasil studi memprediksikan akan ada sebanyak 17,2 juta pekerja di Indonesia diprediksi membutuhkan pelatihan digital pada tahun 2023 untuk berpacu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Studi tersebut menunjukkan bahwa meningkatnya permintaan akan keahlian digital menjadi

kebutuhan mendesak di tengah perubahan ekonomi global dan transformasi digital yang sedang berlangsung.

Lebih lanjut, data juga menunjukkan bahwa para pekerja di Indonesia menghadapi hambatan dalam mengakses pelatihan keterampilan digital. Faktor-faktor ini dapat menjadi penghalang bagi individu maupun perusahaan untuk mengadopsi dan mengintegrasikan keterampilan digital yang diperlukan guna memenuhi tuntutan dunia kerja yang terus berkembang.

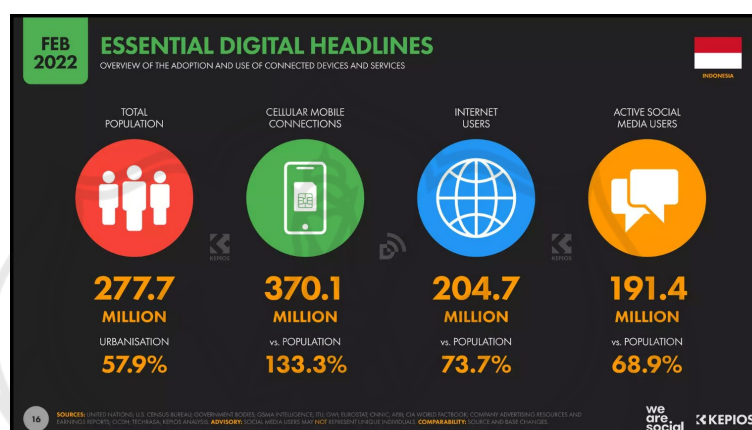


Gambar 1. 2 Laporan *Building Digital Skills for the Changing Workforce in Asia Pacific and Japan*, oleh AlphaBeta dan AWS  
(Sumber: <https://alphabeta.com>)

Fenomena ini menarik jika diangkat menjadi sebuah program *talk show* berjudul “DigiTime” sebagai wadah edukasi dan informasi dengan bahasan seputar transformasi digital dalam berbagai sudut pandang. Sebagai program yang menampilkan diskusi antara *host* dan narasumber seputar topik tertentu, *talk show* dapat menjadi sumber informasi dan edukasi sekaligus menghibur. Selain itu, *talk show* dikenal sebagai program perbincangan yang menawarkan poin positif yang mempunyai hubungan keterlibatan pada respon aktif penonton karena dapat memberikan segala bentuk pengetahuan dan wawasan baru bagi penonton. Terlebih lagi, tren format acara bincang-bincang kini cukup populer di kalangan masyarakat, melihat banyaknya program tersebut di berbagai platform, baik televisi maupun media *streaming* digital.

Program *talk show* “DigiTime” memanfaatkan perkembangan internet dengan menggunakan pendekatan interaktif melalui media sosial sebagai wadah bagi penonton untuk berpartisipasi aktif. Penggunaan media sosial digunakan karena melihat masyarakat yang semakin gemar menggunakan media sosial. Menurut laporan Digital 2022: Indonesia (We Are Social dan

KEPIOS), pengguna media sosial di Indonesia mencapai angka 191,4 juta pengguna, atau setara dengan 68,9% total populasi masyarakat Indonesia. Lebih lanjut, laporan tersebut menyebutkan terdapat 99,15 juta pengguna Instagram di Indonesia, membuat Indonesia menjadi peringkat keempat dunia dengan pengguna Instagram terbanyak. Sedangkan untuk media Twitter, terdapat sebanyak 18,45 juta pengguna, menjadikan Indonesia menduduki peringkat keenam dunia dengan pengguna terbanyak.



Gambar 1. 3 Laporan Digital 2022: Indonesia oleh We Are Social dan KEPIOS  
(Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>)

Melalui pemanfaatan media sosial, khususnya Instagram dan Twitter, penonton diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi terkait topik yang diangkat, sehingga pembahasan pada program dapat berkaitan dengan hal-hal yang selama ini menjadi pertanyaan di masyarakat. Interaksi melalui platform-platform tersebut menciptakan ruang partisipatif yang memungkinkan penonton secara aktif terlibat dalam program, dengan mengungkapkan pandangan mereka, dan mendapatkan jawaban langsung dari narasumber.

Tema pada episode pertama dalam program “DigiTime” membahas konsep dasar *Digital Mindset*. Episode ini berfokus memperkenalkan penonton pada pola pikir digital yang penting untuk dimiliki di era digital ini, sehingga harapannya penonton bisa mendapatkan pengetahuan baru untuk mempersiapkan diri menjadi talenta digital yang bisa berkompetisi di masa mendatang. Banyak ranah pekerjaan yang hilang karena kemajuan dalam teknologi seperti *AI*, *data analytics*, dan lainnya. Namun di lain sisi, kehadiran

teknologi ini dapat membuka peluang baru bagi masyarakat, baik dari segi pekerjaan maupun bisnis. Tentunya peluang tersebut memerlukan keterampilan dan pemahaman dalam teknologi digital. Konsep *Digital Mindset* menjadi pondasi dari perubahan besar yang terjadi di dunia saat ini. Dengan menanamkan *digital mindset*, memungkinkan individu dan organisasi untuk dapat berinovasi dan beradaptasi dengan mudah dalam lingkungan digital yang cepat berubah.

Berdasarkan penjabaran isu di atas, memiliki *digital mindset* menjadi persiapan yang penting untuk masa depan, sehingga dapat membantu individu menjadi lebih relevan ketika memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, pada episode *Unlocking Digital Mindset*, memberikan pemahaman tentang pentingnya memiliki pola pikir digital dalam menghadapi persaingan di era digital yang sedang berlangsung.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Ide penciptaan karya ini bermula dari ketertarikan terhadap dunia teknologi dan digital. Semenjak COVID-19 banyak sekali sektor industri yang pada awalnya terdampak, namun pada akhirnya dapat bangkit kembali dengan memanfaatkan teknologi digital. “DigiTime” menjadi judul dalam program *talk show* ini, dimana target khalayak ditujukan kepada mahasiswa dan masyarakat yang sedang mempersiapkan kariernya agar lebih relevan dan siap bersaing di era digital. Pada tiap episode, narasumber yang relevan dan berpengalaman diundang dan berbincang dengan pembawa acara. *Host* memberikan pertanyaan kepada narasumber mengenai transformasi digital dan inovasi yang dilakukan, mulai dari perkembangan hingga tantangan yang dihadapi.

Dalam set studio, *host* dan narasumber berbincang-bincang secara ringan namun tetap informatif, sehingga akan lebih mudah tersampaikan kepada penonton. Penggunaan *multi camera* diterapkan di program ini yang berisikan *master shot* dan *cover shot*. *Master shot* menunjukkan kedua



pembicara dan latar ruang, sedangkan *cover shot* digunakan untuk menunjukkan detail dari subjek yang sedang berbicara.

Program *talk show* “DigiTime” menggunakan media sosial sebagai perantara interaksi penonton dengan *host* dan narasumber. Media sosial digunakan sebagai media bertanya penonton melalui kolom komentar. Pertanyaan penonton yang relevan dengan topik yang telah ditentukan dalam *treatment* dibacakan oleh *host* untuk selanjutnya dijawab oleh narasumber. Selain itu, penonton juga dapat mengirimkan pertanyaan dengan merespon melalui *Instagram Story*.

Pendekatan ini dilakukan agar program ini dapat lebih informatif dengan pertanyaan maupun opini yang bervariasi dari berbagai sudut pandang mengenai topik yang dibahas serta mendukung perancangan topik bahasan yang dekat dengan perbincangan masyarakat. Selain itu pendekatan ini dipilih karena relevansinya dengan tema dan topik program. Nantinya, pertanyaan yang telah terpilih ditampilkan secara visual melalui penggunaan grafis *superimpose* yang didesain menyerupai potongan *tweet*.

Program *talk show* ini akan terdiri dari tiga belas episode, dengan topik yang berbeda di tiap episode, yaitu (1) *digital mindset*, (2) *digital lifestyle*, (3) *digital innovation*, (4) *digital essential transformation*, (5) *digital adaptation*, (6) *digital skills*, (7) *digital business*, (8) *technology trends*, (9) *digital leadership*, (10) *digital ethics*, (11) *digital literacy*, (12) *digital strategies*, dan (13) *cybersecurity*. Pada setiap episodenya, program ini berdurasi 30 menit.

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Memperkenalkan aspek-aspek penting dalam transformasi digital kepada khalayak melalui program *talk show*.
- b. Memberikan informasi bermanfaat bagi penonton mengenai pentingnya *digital mindset* dalam menghadapi perubahan dan tantangan di era digital.

- c. Mengintegrasikan media sosial dalam sebuah tayangan program *talk show* sebagai wadah interaksi antara penonton dengan program.

## 2. Manfaat Penciptaan

- a. Sebagai salah satu sumber literasi digital bagi masyarakat agar lebih siap menghadapi transformasi digital yang sedang terjadi.
- b. Sebagai tayangan yang menginspirasi dan mendukung penonton sehingga mampu menjadi talenta digital yang lebih siap di masa depan.
- c. Memberikan dampak positif bagi pengembangan pengetahuan dan pemahaman digital dengan menghadirkan ide dan inovasi yang dapat memacu kemajuan di era digital.

## D. Tinjauan Karya

Banyak program yang saat ini tersedia baik di televisi maupun di layanan *over-the-top*. Tentunya dari banyaknya program yang beragam tersebut dapat menjadi acuan dan referensi dalam membuat sebuah program baru. Dalam proses penciptaan program *talk show* “DigiTime”, terdapat tinjauan dari beberapa program yang sudah ada. Berikut adalah beberapa tinjauan karya dalam penciptaan program *talk show* “DigiTime”:

### 1. Suara Anda – Metro TV



Gambar 1. 4 Banner Program Suara Anda  
(Sumber: Facebook Suara Anda Metro TV)

Pengarah Acara : TB Fajar Sidik  
Tahun : 2004  
Durasi : 90 menit

Produksi : Metro TV

Suara Anda merupakan program berita yang ditayangkan MetroTV setiap Senin sampai Jumat pukul 19:05 WIB. Program yang pertama kali mengudara pada 6 Desember 2004 ini merupakan tayangan berita yang melibatkan interaksi dengan penonton via telepon.



Gambar 1. 5 Still frame dari program Suara Anda  
(Sumber: <https://www.youtube.com/@MetrotvnewsOfficial>)

Pada setiap segmen, penonton dapat memilih dua berita yang telah disediakan dan memberikan tanggapan dari berita-berita tersebut. Hal yang ditinjau dari program ini adalah keterlibatan penonton yang dibangun dalam sebuah program. Namun terdapat perbedaan pada program “DigiTime” dimana metode interaksi dengan penonton dilakukan melalui media sosial.

## 2. Tech Support – Wired



Gambar 1. 6 Banner program Tech Support  
(Sumber: <https://www.wired.com/video/series/tech-support>)

Sutradara : Justin Wolfson

Tahun : 2017

Durasi : 15 – 20 menit

Produksi : Wired

Tech Support adalah program yang ditayangkan di kanal YouTube Wired. Program ini berkonsep mengundang seorang ahli di bidang tertentu hingga selebritis sebagai narasumber pada tiap episodenya. Narasumber tersebut lalu akan menjawab pertanyaan terkait bidang mereka yang ada di Twitter.



Gambar 1. 7 Still frame salah satu episode Tech Support  
(Sumber: <https://www.youtube.com/@WIRED>)

Integrasi media sosial dalam penciptaan produksi Wired ini merupakan hal yang ditinjau dalam perancangan program *talk show* “DigiTime”, dimana partisipasi netizen dilibatkan dalam merancang suatu program. Lalu dalam menampilkan pertanyaan, program ini menampilkan grafis yang didesain menyerupai potongan *tweet* dengan *motion graphic* sederhana. Profil penanya ditampilkan juga beserta pertanyaan. Penggunaan grafis ini juga menjadi tinjauan pada program *talk show* “DigiTime” dalam memunculkan pertanyaan penonton yang ditanyakan kepada narasumber.

### 3. Konspirasi Kontradiksi – R66 Newlitics



Gambar 1. 8 Logo program Konspirasi Kontradiksi  
(Sumber: <https://www.instagram.com/r66newlitics>)

Sutradara : -

Tahun : 2022  
 Durasi : 20 menit  
 Produksi : R66 Media

Program *talk show* yang ditayangkan di kanal YouTube R66 Newlitics ini membahas segala isu sosial-politik. *Talk show* yang dibawakan oleh Helmy Yahya dan Dr. Connie Rahakundini Bakrie ini dikemas dengan santai berbincang-bincang membahas topik tertentu. Program ini pertama kali ditayangkan pada September 2022.



Gambar 1. 9 Setting studio program *Konspirasi Kontradiksi*  
 (Sumber: <https://www.youtube.com/@r66newlitics>)

Penggunaan set *indoor* dengan penempatan properti sofa dan meja menjadi tinjauan set ruangan di program *talk show* “DigiTime”. Konsep *blocking* dua orang seperti yang ditunjukkan pada gambar digunakan pada program *talk show* “DigiTime” sebagai pemberi kesan santai menggunakan sofa tunggal.

#### 4. Lintas Makna – CXO Media



Gambar 1. 10 Logo Program *Lintas Makna*  
 (Sumber: <https://www.cxomedia.id>)

Sutradara : -

Tahun : 2020  
 Durasi : 20 – 30 menit  
 Produksi : CXO Media

Lintas Makna merupakan program *talk show* yang ditayangkan di kanal YouTube CXO Media. Program ini berfokus membahas segala kegelisahan dalam fase pendewasaan manusia. Acara yang sudah berjalan selama dua musim ini dibawakan oleh Dimas Danang, Sheryl Sheinafia (*Season 1*), dan Rachel Amanda (*Season 2*).



Gambar 1. 11 Variasi shot program Lintas Makna  
 (Sumber: <https://www.youtube.com/@CXOMedia>)

Penataan kamera menggunakan teknik multi kamera ini menjadi tinjauan pada program *talk show* “DigiTime” dengan *master shot* dan *cover shot* pada setiap pembicara. Penempatan kamera untuk *master* dan *cover shot* yang diletakkan bersebrangan dengan subjek sehingga membuat arah pandangan subjek dapat tergambarkan dengan baik.