

**MEMBANGUN KEDEKATAN DENGAN PENONTON MENGGUNAKAN
GAYA *VLOG* PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM *MAGAZINE*
“*LET’S GO-IN AJA*” EPISODE “ALON – ALON TEKAN JOGJA”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh:

Faisawqi Dival Syaban

2011054032

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

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

Membangun Kedekatan dengan Penonton Menggunakan Gaya Vlog Pada Penyutradaraan Program Magazine “Let’s Go-In Aja” Episode “Alon – Alon Tekan Jogja”
diajukan oleh **Faisawqi Dival Sya’ban**, NIM 2011054032, 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 21 April 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing I/Ketua Penguji

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIDN 0014057902

Pembimbing II/Anggota Penguji

Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.
NIDN 0021088203

Cognate/Penguji Ahli

Drs. M. Suparwoto, M.Sn.

Koordinator Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faisawqi Dival Sya'ban

NIM : 2011054032

Judul Skripsi : Membangun Kedekatan Dengan Penonton Menggunakan Gaya Vlog Pada Penyutradaraan Program Magazine "Let's Go-In Aja" Episode "Alon-Alon Tekan Jogja"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian 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.

Yogyakarta, 10 Maret 2025

Yang Menyatakan,



Faisawqi Dival Sya'ban

2011054032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faisawqi Dival Sya'ban

NIM : 2011054032

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

**Membangun Kedekatan Dengan Penonton Menggunakan Gaya Vlog Pada
Penyutradaraan Program Magazine "Let's Go-In Aja" Episode "Alon-Alon
Tekan Jogja"**

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.

Yogyakarta, 10 Maret 2025

Yang Menyatakan,



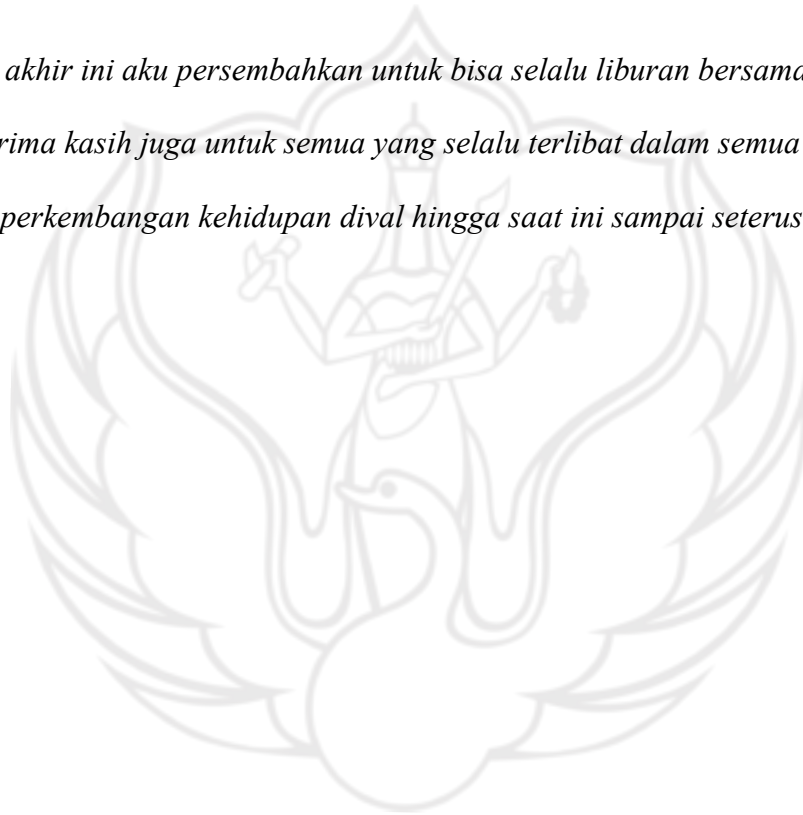
Faisawqi Dival Sya'ban

2011054032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Mama Endang dan Bapak Ayoeb anak bontotnya udah bisa menyelesaikan sarjana pertama dikeluarga mah, pak. Terus bersama dival ya mah pak sampai dival bisa mengangkat drajat mama bapak.

Tugas akhir ini aku persembahkan untuk bisa selalu liburan bersama keluarga. Terima kasih juga untuk semua yang selalu terlibat dalam semua proses perkembangan kehidupan dival hingga saat ini sampai seterusnya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi dan Karya Penciptaan dengan judul “Membangun Kedekatan Dengan Penonton Menggunakan Gaya *Vlog* Pada Penyutradaraan Program *Magazine “Let’s Go-in Aja”* Episode “Alon-Alon Tekan Jogja” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar S-1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pelaksanaan skripsi dan penciptaan karya seni ini dibantu oleh banyak pihak dan rekan yang terlibat di bawah ini. Berikut ucapan terima kasih ini diucapkan pada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn. Selaku Sekretaris Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik;
7. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
8. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;

9. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Segenap dosen dan staff Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. E.Rihayana dan Ayoeb, orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga;
12. A Yana, Teteh Ria, dan Teteh Vita, Abang dan kakak yang selalu mendukung;
13. Devani Kamelia Putri, pasangan yang selalu mendampingi, menyemangati dan memberikan rasa sayangnya sampai kapanpun;
14. Asmara putra, Kak Chia, Aflah, Faruq, Intan, Cio, Manda, Ilham yang sudah membantu proses karya ini hingga selesai;
15. Teman-teman Program Studi Film dan Televisi Angkatan 2020;
16. Serta seluruh pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan karya penciptaan tugas akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penciptaan karya seni dan penulisan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak guna untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya. Semoga program televisi dan tulisan ini dapat menginspirasi, memberi manfaat, dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan serta dunia kreatif, khususnya televisi Indonesia.

Yogyakarta, 10 Maret 2025

Faisawqi Dival Sya'ban

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Penyutradaraan.....	7
2. <i>Magazine</i>	8
3. <i>Gaya Vlog</i>	11
4. Kedekatan dengan Penonton	13
5. Tata Kamera	14
6. Tata Cahaya	21
7. <i>Backpacker</i>	21
8. <i>Host</i>	23
9. Interaksi.....	24
10. Proyeksi dan Identifikasi.....	25
11. Tata Suara	26
12. <i>Blocking Host</i>	27
13. Editing	28
B. Tinjauan Karya.....	29
1. <i>Celebrity On Vacation</i>	30
2. Jejak Petualang.....	32

3. Ok Food.....	34
4. <i>Weekend list</i>	36
5. [INDONESIA TRAVEL SERIES] Jalan-Jalan Men	38
BAB III METODE PENCIPTAAN	41
A. Objek Penciptaan.....	41
1. Karakter <i>host</i> sebagai <i>vlogger traveler</i>	42
2. Taman Sari	43
5. Angkringan Lik Man.....	48
6. Abracadabra <i>Homestay</i>	49
7. Pasar Bringharjo.....	50
B. Metode Penciptaan.....	52
1. Konsep Karya.....	52
2. Desain Produksi	81
C. Proses Perwujudan Karya	81
1. PraProduksi	81
2. Produksi	85
3. Pascaproduksi.....	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Ulasan Karya	91
1. Penyutradaraan, Sinematografi, Grafis	92
2. Penerapan Gaya <i>Vlog</i> Untuk Membangun Kedekatan Dengan Penonton	105
B. Pembahasan Refleksi	130
BAB V KESIMPULAN	133
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran	134
Daftar Pustaka	136
LAMPIRAN.....	139

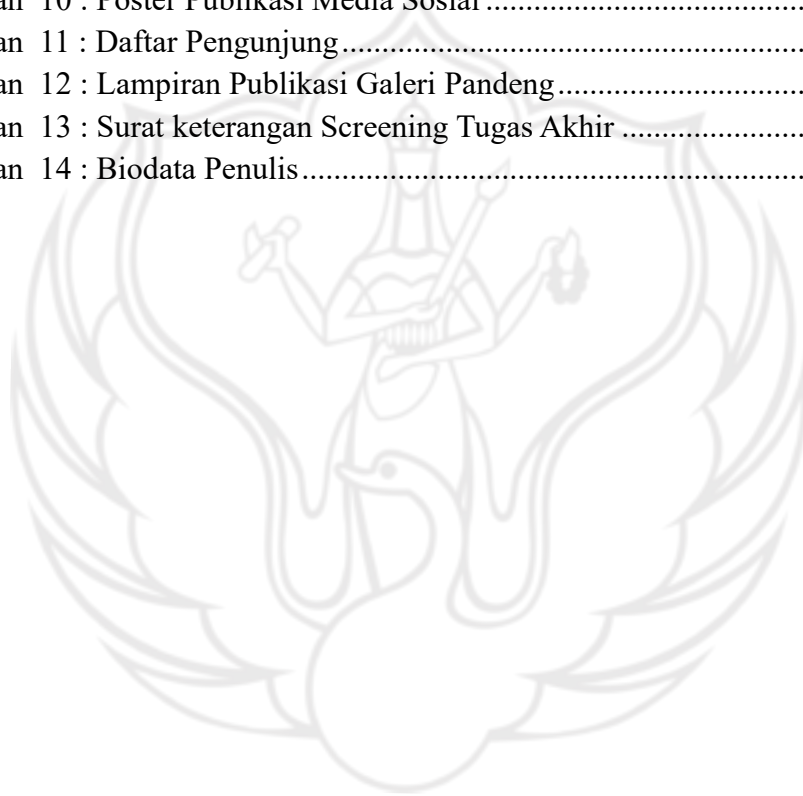
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Shot subjective</i>	16
Gambar 2. 2 <i>Angle Camera</i>	17
Gambar 2. 3 <i>Shot Size</i>	19
Gambar 2. 4 <i>Handheld</i>	20
Gambar 2. 5 <i>Screenshot program Celebrity On Vacation</i>	30
Gambar 2. 6 <i>Screenshot program Celebrity On Vacation</i>	31
Gambar 2. 7 <i>Screenshot program Jejak Petualang</i>	32
Gambar 2. 8 <i>Screenshot program Jejak Petualang</i>	33
Gambar 2. 9 <i>Screenshot program Ok Food</i>	34
Gambar 2. 10 <i>Screenshot program Ok Food</i>	35
Gambar 2. 11 <i>Screenshot program Weekend List</i>	36
Gambar 2. 12 <i>Screenshot program Weekend List</i>	37
Gambar 2. 13 <i>Screenshot Program Jalan Jalan Men!</i>	38
Gambar 2. 14 <i>Screenshot Program Jalan Jalan Men!</i>	39
Gambar 3. 1 Referensi karakter <i>host</i>	43
Gambar 3. 2 Taman sari	45
Gambar 3. 3 Kebun Buah Mangunan.....	46
Gambar 3. 4 Sate Kere Mbah Mardi	47
Gambar 3. 5 Angkringan Lik Man.....	48
Gambar 3. 6 Abracadbra Homestay	50
Gambar 3. 7 Pasar Bringharjo	51
Gambar 3. 8 Screenshot Naskah “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	62
Gambar 3. 9 Storyboard rubrik 1 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	64
Gambar 3. 10 Rancangan komen penonton pada <i>livestreaming</i>	65
Gambar 3. 11 Grafis youtube rubrik 1 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	66
Gambar 3. 12 Naskah opening rubrik 1 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	67
Gambar 3. 13 Storyboard oppening rubrik 1 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	68
Gambar 3. 14 Storyboard tempat wisata rubrik 1 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	69
Gambar 3. 15 Naskah rubrik 1 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	69
Gambar 3. 16 Naskah rubrik 1 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	70
Gambar 3. 17 Storyboard rubrik 2 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	72
Gambar 3. 18 Naskah rubrik 2 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	73
Gambar 3. 19 Storyboard rubrik kuliner “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	74
Gambar 3. 20 Storyboard rubrik homestay “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	77
Gambar 3. 21 Storyboard konten rubrik homestay “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	78
Gambar 3. 22 Naskah rubrik 4 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	79
Gambar 3. 23 Naskah rubrik 4 “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	80
Gambar 3. 24 Lokasi “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	83

Gambar 3. 25 Proses <i>reading</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	84
Gambar 3. 26 <i>Reading</i> dengan alat “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	85
Gambar 3. 27 Suting hari pertama “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	86
Gambar 3. 28 Suting hari pertama “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	87
Gambar 3. 29 Suting hari Kedua “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	88
Gambar 3. 30 Proses <i>editing offline</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	89
Gambar 3. 31 Proses <i>editing Online</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	90
Gambar 4. 1 Karakter <i>Host</i> dan <i>co-host</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	93
Gambar 4. 2 Karakter <i>host</i> dan <i>co-host</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	94
Gambar 4. 3 <i>Video Tape</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	95
Gambar 4. 4 blocking <i>Host</i> dan <i>co-host</i> Program “ <i>Let’s Go In Aja</i> ”	98
Gambar 4. 5 Grafis <i>Bumper</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	101
Gambar 4. 6 <i>Lower Third</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	102
Gambar 4. 7 Grafis <i>Livestreaming</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	104
Gambar 4. 8 Segmen satu Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	106
Gambar 4. 9 kamera <i>track in co-host</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	107
Gambar 4. 10 segmen satu <i>two shot</i> Program <i>Magazine</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	107
Gambar 4. 11 <i>Subjective shot</i> segmen satu Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	109
Gambar 4. 12 Gestur Tubuh <i>host</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	110
Gambar 4. 13 Sate Mbah Mardi Program <i>Magazine</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	112
Gambar 4. 14 Sate Mbah Mardi Program <i>Magazine</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	112
Gambar 4. 15 segmen dua Program <i>Magazine</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	114
Gambar 4. 16 <i>Abracadabra homestay</i> Program <i>Magazine</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	115
Gambar 4. 17 <i>Abracadabra homestay Magazine</i> “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	115
Gambar 4. 18 host memberikan <i>tips and trick</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	116
Gambar 4. 19 grafis <i>tips and trick</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	117
Gambar 4. 20 Segmen dua Kopi Joss Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	118
Gambar 4. 21 Segmen dua Kopi Joss Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	119
Gambar 4. 22 Segmen dua kopi joss Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	120
Gambar 4. 23 Segmen tiga kebun buah mangunan Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	121
Gambar 4. 24 Segmen tiga interkasi kamera Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	121
Gambar 4. 25 Segmen tiga Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	122
Gambar 4. 26 Segmen tiga <i>livestreaming</i> Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	124
Gambar 4. 27 Segmen tiga Pasar Bringharjo Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	125
Gambar 4. 28 Belanja dipasar Bringharjo Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	127
Gambar 4. 29 Screenshot Segmen tiga catwalk Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	128
Gambar 4. 30 Screenshot Segmen empat Program “ <i>Let’s Go-in Aja</i> ”	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Form I – IV	138
Lampiran 2 : Poster Karya	147
Lampiran 3 : <i>Treatment</i> Program	148
Lampiran 4 : Naskah Dua Kolom	155
Lampiran 5 : Desain Produksi.....	168
Lampiran 6 : <i>CallSheet Production</i>	174
Lampiran 7 : Dokumentasi Ujian Sidang Skripsi Tugas Akhir.....	177
Lampiran 8 : Dokumentasi Screening.....	178
Lampiran 9 : Notulensi Acara	179
Lampiran 10 : Poster Publikasi Media Sosial	180
Lampiran 11 : Daftar Pengunjung	182
Lampiran 12 : Lampiran Publikasi Galeri Pandeng.....	185
Lampiran 13 : Surat keterangan Screening Tugas Akhir	186
Lampiran 14 : Biodata Penulis.....	187



**MEMBANGUN KEDEKATAN DENGAN PENONTON MENGGUNAKAN
GAYA *VLOG* PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM *MAGAZINE*
“*LET’S GO-IN AJA*” EPISODE “ALON – ALON TEKAN JOGJA”**

ABSTRAK

Penyutradaraan dalam program televisi “*Let’s Go-in Aja*” menjadi upaya kreatif dalam menjawab tantangan penurunan kualitas tontonan televisi yang menyebabkan penonton beralih ke media sosial yang lebih variatif dan interaktif. Proses penyutradaraan mengusung pendekatan yang lebih personal dan interaktif melalui penerapan gaya *vlog*. Penggunaan kamera *handheld* yang dioperasikan langsung oleh *host* dan *co-host* sesuai dengan karakteristik gaya *vlog*.

Program televisi “*Let’s Go-in Aja*” akan berformat *magazine show*. Program ini mengajak penonton menjelajahi berbagai kota di Indonesia dengan mengeksplorasi objek wisata, kuliner khas, tempat menginap hingga oleh-oleh khas daerah. Episode perdana “Alon-Alon Tekan Jogja” dipilih untuk memperkenalkan penonton pada kekayaan wisata Yogyakarta secara ringan, informatif, menarik, dan edukatif.

Format *magazine* yang fleksibel tersebut semakin diperkuat dengan penerapan gaya *vlog* yang menjadi elemen utama dalam menjalin koneksi personal antara *host* dengan penonton. Melalui interaksi langsung pada kamera, penggunaan bahasa sehari-hari yang santai, serta sapaan khas seperti “*Backpackerian*”, program ini menghadirkan pengalaman menonton yang akrab dan natural.

Kata Kunci: Penyutradaraan, Program *Magazine*, Gaya *Vlog*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Masyarakat mulai beralih dari televisi konvensional ke media sosial yang menawarkan konten lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan preferensi individu. Platform media sosial saat ini menyediakan berbagai pilihan hiburan, informasi, hingga edukasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, menciptakan pengalaman konsumsi media yang lebih personal dan fleksibel dibandingkan dengan televisi tradisional. Menghadapi tantangan besar tersebut televisi untuk tetap relevan ditengah perubahan perilaku penonton ini, dengan berinovasi dalam menghadirkan program-program yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu membangun koneksi emosional dan memenuhi kebutuhan informasi serta hiburan masyarakat saat ini.

Tayangan televisi saat ini harus dapat memberikan program menghibur, inovatif dan edukatif serta membangun koneksi emosional dengan penonton. Tercetuslah sebuah ide program televisi “*Let’s Go-in Aja*”, program ini menggabungkan karakteristik gaya *vlog* perjalanan dengan format *magazine show*, dipandu oleh *host* yang berperan sebagai *vlogger traveller*. Dengan penyajian yang autentik, personal, dan mendalam terhadap pengalaman perjalanan. Program televisi *magazine “Let’s Go-in Aja”* berupaya menciptakan keterhubungan emosional antara *host* dan penonton, serta menghadirkan pengalaman menonton yang lebih dinamis dan *immersive*.

Shane Birley (2012) menjelaskan *vlog* yang merupakan kependekan dari *video blog* sebagai jenis *blog* yang berupa video pribadi dengan kontennya berbagi kehidupan dan pengalaman sehari-hari. Metode gaya *vlog* dipilih memungkinkan *host* tampil lebih natural, komunikatif, dan membangun hubungan yang lebih dekat dengan penonton, menghilangkan kesan formal dan kaku. Kedekatan dengan penonton penting dalam program ini untuk membangun loyalitas penonton. Ketika penonton merasa terhubung secara emosional dengan *host* dan pengalaman yang dibagikan, mereka cenderung lebih setia mengikuti program, sehingga tidak hanya sebagai penonton pasif namun juga terlibat dalam setiap perjalanan.

Program televisi *magazine* “*Let’s Go-in Aja*” hadir untuk memberikan rekomendasi eksplorasi sebuah kota kepada penontonnya. Penggunaan gaya *vlog* yang personal memungkinkan *host* untuk berinteraksi langsung dengan penonton melalui kamera, menghilangkan jarak antara penonton dan pengalaman yang dibagikan. Interaksi ini diperlukan untuk membangun keterlibatan emosional yang mendalam antara *host* dan penonton, membuat penonton merasa lebih dekat dan terhubung. Penonton tidak hanya mengamati, tetapi juga ikut merasakan perjalanan yang dihadirkan dalam setiap episode.

Episode pertama program televisi *magazine* “*Let’s Go-in Aja*” berjudul “Alon – Alon Tekan Jogja” mengangkat kota Yogyakarta sebagai destinasi dengan biaya terjangkau, kekayaan budaya, sejarah, dan keindahan alam. Dalam episode ini, *host* akan bergaya sebagai *vlogger* yang mengeksplorasi Yogyakarta, yang dikenal sebagai tempat wajib dikunjungi bagi *backpacker*, dengan berbagai pilihan akomodasi murah seperti *homestay* yang ramah kantong pelancong menjadi alasan

Yogyakarta kota yang pertama dikunjungi. Selain itu, Yogyakarta memiliki reputasi sebagai kota yang mudah dijelajahi, baik dengan berjalan kaki, becak, atau bus Trans Jogja, menjadikannya ideal bagi mereka yang ingin menjelajah secara mandiri. Kota ini juga menawarkan pengalaman kuliner lokal yang kaya, berbagai aktivitas budaya, dan seni tradisional yang menjadi daya tarik utama bagi *traveler backpacker*. Segala daya tarik yang dimiliki kota Yogyakarta menjadikannya pilihan tepat untuk memberikan pengalaman menjelajah yang menarik dan autentik.

B. Rumusan Penciptaan

Penciptaan karya ini akan dipandu oleh seorang *host* dan *co-host* yang sedang berlibur ala *backpacker*. Gaya *Vlog* menjadi gaya video yang akan digunakan, dengan karakteristik *vlog* yang dapat dengan informal dan variatif, *vlog* dapat dekat dengan penonton. Hal tersebut memberikan kesan *host* seperti berintraksi langsung dengan penonton serta memberikan gambaran pengalaman yang tidak terputus.

Program televisi *magazine* “*Let’s Go-in Aja*” menjadi tontonan yang dekat dengan penonton dan menarik untuk penonton yang ingin berlibur. Target penonton pada program ini remaja hingga dewasa, mahasiswa, pekerja, hingga yang ingin melakukan perjalanan berlibur bersama. Program televisi ini menawarkan rekomendasi liburan tempat wisata, kuliner khas, penginapan murah dan oleh-oleh khas disetiap kota yang dikunjungi, dikemas dalam durasi 24 menit. Terdapat rancangan 13 episode selanjutnya, yang akan dijelajahi oleh *host* dalam program ini, berikut rancangan episodenya:

Tabel 1. Rancangan 13 Episode

13 Episode Program Televisi Magazine “Let’s Go-in Aja”	
Episode 1	“Alon-Alon Tekan Jogja” Mengesplorasi tempat wisata, Kuliner khas, Penginapan murah, serta oleh-oleh unik dan khas yang ada di Yogyakarta.
Episode 2	“Mai Lao Lampa – Lampa Di Bima” Sobat <i>Backpacker</i> akan menjelajahi laut Bima, mencicipi hasil laut, mencari oleh-oleh khas, dan merasakan hidup di pesisir bersama warga lokal.
Episode 3	“Kutha Arek Suroboyo” Episode selanjutnya, Sobat Backpacker keliling Surabaya naik vespa, jelajahi sejarah, dan cicipi kuliner unik dan terjangkau.
Episode 4	“Wilujeng Sumping Bandung” Di Kota Kembang, Sobat Backpacker akan menikmati alam Pengalengan, wisata kota Braga, dan kuliner murah khas Bandung.
Episode 5	“Asikin Aje Muter-Muter Jakarte” Keliling Jakarta, nikmati kuliner khas seperti kerak telur, coba buat dodol Betawi, hingga seru-seruan bareng ondel-ondel keliling kampung.
Episode 6	“Ningok Bagus e Laskar” Bangka Belitung jadi destinasi selanjutnya, mengunjungi lokasi Laskar Pelangi, ikut olah rusip dari teri, masak lempah kuning, dan berburu oleh-oleh murah khas daerah.
Episode 7	“Ranca Bana Padang” Petualangan di Kota Padang dimulai dari Jam Gadang, menyusuri alam indah, mengeksplor kuliner khas, dan budaya serta sejarahnya yang unik.
Episode 8	“Peue Haba Aceh?” Di Aceh, Sobat Backpacker mengunjungi Masjid Baiturrahman, cicipi kuliner khas seperti mie dan nasi goreng Aceh, serta belajar resep tradisional langsung dari warga lokal.
Episode 9	“Ape Kabar Pontianak”

	Episode ini menampilkan alam dan budaya Pontianak, dibalut semangat petualangan, kebersamaan, dan eksplorasi khas backpacker.
Episode 10	“Eroka’ri Makasar” menyoroti wisata gratis dan murah di Makassar, seperti Pantai Losari dan Benteng Rotterdam, serta eksplorasi kuliner kaki lima yang menyajikan hidangan khas dengan harga terjangkau.
Episode 11	“Kupang Talalu Gaga!” Sobat Backpacker berbagi tips menikmati Kupang dengan anggaran terjangkau, dari transportasi lokal hingga wisata murah.
Episode 12	“Ojo Inggrang Inggring Mampir Nan Pekalongan” Episode ini mengajak pemirsa menjelajahi Kota Pekalongan, pusat batik, dengan motor klasik sebagai sarana utama.
Episode 13	“Sugeng Rawuh Ing Salatiga” Backpacker di Salatiga menjelajahi keindahan alam, hiking Gunung Merbabu dan Telomoyo yang menantang.

Gaya *vlog* akan selalu digunakan pada setiap episodenya, dengan karakteristik *vlog* yang fleksibel dan mudah terhubung dengan penonton sehingga penonton merasa dekat dengan host. Kedekatan interaksi antara *host* dan penonton menjadi tujuan dalam program televisi *magazine* “*Let’s Go-in Aja*”, sehingga kedekatan dengan penonton dapat memudahkan informasi yang disampaikan kepada penonton, sehingga didapatkan rumusan penciptaan sebagai berikut. Bagaimana penggunaan gaya *vlog* dapat membangun kedekatan dengan penonton pada program *magazine* “*Let’s Go-in Aja*” ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menerapkan penyutradaraan gaya *vlog* untuk menciptakan interaksi dengan penonton dan menghasilkan program *magazine* ala *backpacker* yang inovatif, variatif dan menghibur.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Sebagai upaya memperkenalkan objek wisata, tempat kuliner hingga oleh-oleh di setiap kota di Indonesia.
- b. Menjadi tayangan yang membuat penonton merasakan pengalaman berwisata melalui interaksi antar *host* dan *co-host* dengan kamera.
- c. Sebagai rekomendasi penonton untuk merasakan langsung eksplorasi di setiap kota yang dikunjungi.
- d. Sebagai referensi penelitian program televisi dengan pendekatan interaktif untuk membangun hubungan emosional dengan penonton.