

**MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON
DENGAN TEKNIK *BREAKING THE FOURTH WALL*
DALAM PROGRAM *REALITY SHOW* “NET GAN?”**

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



Disusun Oleh :
Eko Junianto
NIM : 1810888032

**PRODI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
ISI YOGYAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON DENGAN TEKNIK *BREAKING THE FOURTH WALL* DALAM PROGRAM *REALITY SHOW* "NET GAN?"

diajukan oleh Eko Junianto, NIM 1810888032, 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 **03 JUN 2025** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIDN 0013056301

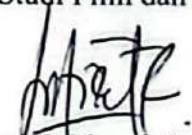
Pembimbing II/Anggota Penguji


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

Cognate/Penguji Ahli


Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

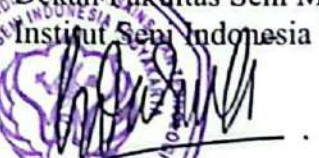
Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, S.Sn., 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 : Eko Junianto

NIM : 1810888032

Judul Skripsi : **MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON DENGAN
TEKNIK *BREAKING THE FOURTH WALL* DALAM
PROGRAM *REALITY SHOW* “NET GAN?”**

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 : 19 Juni 2025
Yang Menyatakan,



Eko Junianto
NIM 1810888032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eko Junianto

NIM : 1810888032

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 KETERLIBATAN PENONTON DENGAN TEKNIK *BREAKING THE FOURTH WALL* DALAM PROGRAM *REALITY SHOW* “NET GAN?”** 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 : 19 Juni 2025
Yang Menyatakan,



Eko Junianto
NIM 1810888032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tuaku Tercinta

Bapak Narsudin dan Ibu Karsini, yang tak pernah lelah memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa syarat. Terima kasih atas segala pengorbanan yang tak terhitung, baik moril maupun materil, sehingga aku dapat menyelesaikan pendidikan tinggi ini.

2. Para Pembimbing dan Penguji yang Budiman

- a. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum. (Pembimbing 1)
 - b. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. (Pembimbing 2)
 - c. Bapak Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn. (Dosen Penguji Ahli)
- Terima kasih atas ilmu, kesabaran, bimbingan, serta kritik membangun yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

3. Sahabat-Sahabatku yang Berarti

Trismo Santoso, Aji Gendut, Mita Aeni, Sifa Nurul Liana, dan Keluarga Darti terima kasih atas tawa, dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan dan bermakna.

4. Dewan Kesenian Purbalingga (Khususnya Mas Cahyo)

Atas kesempatan, dukungan, serta ruang untuk berkembang dalam dunia seni dan kreativitas.

5. Semua Pihak yang Tidak Tersebut Namanya

Yang telah berkontribusi, baik langsung maupun tidak langsung, dalam perjalanan akademik dan pengembangan diriku selama ini.

Karya ini adalah buah dari doa, kerja keras, dan dukungan banyak orang. Semoga menjadi kebaikan yang terus mengalir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Membangun Keterlibatan Penonton dengan Teknik *Breaking the Fourth Wall* dalam Program Reality Show 'Net Gan?'**". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap perkembangan format *reality show* di Indonesia yang semakin beragam, namun masih jarang memanfaatkan teknik *breaking the fourth wall* untuk meningkatkan interaksi dengan penonton. Program "Net Gan?" hadir sebagai eksperimen untuk menguji efektivitas teknik tersebut dalam konteks jual beli barang bekas secara online sebuah fenomena yang dekat dengan kehidupan masyarakat modern.

Rasa hormat dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, kritik konstruktif, serta saran berharga sejak awal hingga akhir proses penelitian. Ilmu dan arahan yang diberikan telah menjadi bekal berharga bagi penulis, baik dalam penyusunan skripsi maupun pengembangan diri di bidang akademik.

Penulis juga berterima kasih kepada seluruh tim produksi "Net Gan?" atas kerja sama, dedikasi, dan kerja kerasnya dalam mewujudkan program ini. Kontribusi mereka dalam proses kreatif dan teknis telah menjadi bagian penting dari kesuksesan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia pertelevisian, khususnya dalam menciptakan konten yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan penonton.

Yogyakarta, 19 Juni 2025

Penulis

Eko Junianto

NIM 1810888032

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
1. Tujuan penciptaan karya ini adalah :	6
2. Manfaat penciptaan karya ini adalah :	6
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	7
A. Landasan Teori	7
1. <i>Breaking The Fourth Wall</i>	7
2. <i>Reality Show</i>	11
3. Sutradara Televisi	15
4. Angle Kamera Objektif.....	22
5. Angle Kamera Subjektif	23
6. <i>Crash Zoom</i>	25
7. Keterlibatan Penonton.....	26
B. Tinjauan Karya	29
1. Pawn Stars.....	29
2. Nigel Ng.....	31

2. Majelis Lucu	33
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	37
A. Objek Penciptaan.....	37
1. Objek Material.....	37
2. Objek Formal.....	38
B. Metode Penciptaan.....	40
1. Konsep Karya	40
2. Desain Produksi	43
C. Proses Perwujudan Karya	46
1. Pra-Produksi.....	47
2. Produksi	53
3. Pasca-Produksi.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Ulasan Karya.....	59
B. Pembahasan Reflektif.....	68
1. Penerapan Breaking the Fourth Wall dalam Membangun Keterlibatan Penonton	70
BAB V PENUTUP.....	77
A. Simpulan	77
B. Saran.....	79
KEPUSTAKAAN	81
DAFTAR LAMPIRAN	83
BIODATA PENULIS.....	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Pawn Stars	29
Gambar 2. 2 Screenshoot Seseorang Menjual Gitar	30
Gambar 2. 3 Screenshoot Objektif Shot Jual Beli	30
Gambar 2. 4 Screenshoot halaman utama Chanel Youtube Mrnigelng	31
Gambar 2. 5 Screenshot Talking Head Mrnigelng Episode Uncle Roger Works at Restaurant for a Day	31
Gambar 2. 6 Screenshot Mrnigelng Mengekspresikan diri ke kamera Episode Uncle Roger Work at Restaurant for a Day	32
Gambar 2. 7 Screenshot Mrnigelng Melihat ke Kamera Tersembunyi Episode Uncle Roger Work at Restaurant for a Day	32
Gambar 2. 8 Screenshot Kamera Masuk Kedalam Frame	32
Gambar 2. 9 Screenshot Halaman Chanel Youtube Majelis Lucu	33
Gambar 2. 10 Screenshot thumbnile Crazy Rich Surabaya	34
Gambar 2. 11 Screenshot ekspresi host Dono Pradana melihat ke kamera	34
Gambar 2. 12 Screenshot gaya pembawaan Dono Pradara	35
Gambar 3. 1 Reading tim	48
Gambar 3. 2 Reading host	48
Gambar 3. 3 Survei lokasi terminal losari	51
Gambar 3. 4 Survei lokasi opsional	51
Gambar 3. 5 Briefing hari pertama	53
Gambar 3. 6 Lokasi pertama di Terminal Losari	54
Gambar 3. 7 Briefing Cameraman Lokasi pertama di Terminal Losari	54
Gambar 3. 8 Pemasangan mic wireless	55
Gambar 3. 9 Briefing segmen empat	55
Gambar 3. 10 Pengambilan gambar segmen empat	56
Gambar 3. 11 Pengambilan gambar segmen pertama	56
Gambar 4. 1 Talking head Neti Medium Close up	60
Gambar 4. 2 Talking head Neti wide shot	60
Gambar 4. 3 Neti melihat ke arah kamera tersembunyi memberikan gestur tidak ada	61
Gambar 4. 4 Neti melirik ke arah kamera	61
Gambar 4. 5 Neti berada di kafe mencari laptop di marketplace	64
Gambar 4. 6 Neti memberikan tips	64
Gambar 4. 7 Neti dan penjual bertransaksi	65
Gambar 4. 8 Neti melihat ke arah kamera ketika mengetahui ada minus di Macbooknya	66
Gambar 4. 9 Neti melihat ke kamera respon kalau toko tidak menyediakan laptop bekas	71
Gambar 4. 10 Neti melirik ke kamera merespon jawaban pemilik toko	71

Gambar 4. 11 Neti kaget ketika penjual bilang ada minusnya	73
Gambar 4. 12 Neti berkomentar secara kritis ketika melihat kearah kamera	73
Gambar 4. 13 ekspresi senyum satir Neti.....	74
Gambar 4. 14 Micro Ekspression mengajak penonton untuk menyetujui	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Timeline produksi	47
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Naskah	83
Lampiran 2 : Desain Produksi.....	90
Lampiran 3 : Poster Tugas Akhir	94
Lampiran 4 : Form I-VII	95
Lampiran 5 : Dokumentasi Sidang Tugas Akhir 3 Juni 2025.....	103
Lampiran 6 : Poster dan Undangan Seminar.....	104
Lampiran 7 : Flyer Acara	108
Lampiran 8 : Rundown Acara	109
Lampiran 9 : Buku Tamu Acara 17 Juni 2025 Sesi 3	112
Lampiran 10 : Dokumentasi Seminar AUVI 17 Juni 2025.....	113
Lampiran 11 : Notulensi Seminar AUVI 17 Juni 2025.....	114
Lampiran 12 : Surat Keterangan Telah Seminar.....	115
Lampiran 13 : Screenshot Publikasi Galeri Pandeng	116
Lampiran 14 : Screenshot Publikasi Seminar di Media Sosial	117

ABSTRAK

Program *reality show* "Net Gan?" mengeksplorasi teknik *breaking the fourth wall* untuk meningkatkan keterlibatan penonton dalam konteks jual beli barang bekas secara online. Dengan mengangkat fenomena transaksi *Cash on Delivery* (COD) yang populer di masyarakat, program ini menggabungkan unsur hiburan dan edukasi melalui interaksi langsung antara host dan penonton.

Dengan gaya penyutradaraan yang dinamis dan penggunaan teknik *crash zoom*, "Net Gan?" berhasil membawa penonton langsung ke dalam aksi tawar-menawar seru antara host dan penjual. Pendekatan *scripted reality* digunakan untuk menciptakan narasi yang terstruktur namun tetap mempertahankan kesan spontanitas Host yang karismatik sering kali melirik kamera, seolah mengajak penonton berbagi rasa penasaran, kecewa, atau senang saat menemukan barang impian dengan harga miring dan sudut kamera subjektif memperkuat pengalaman menonton yang imersif.

Hasilnya, "Net Gan?" berhasil menciptakan format *reality show* yang segar dan relevan dengan kehidupan digital masa kini. Program ini tidak hanya memberikan wawasan praktis tentang transaksi barang bekas yang aman, tetapi juga membuktikan efektivitas teknik *breaking the fourth wall* dalam membangun hubungan emosional dengan penonton. Temuan ini menawarkan perspektif baru bagi pengembangan konten televisi yang interaktif dan berbasis realitas sosial.

Kata kunci: *reality show*, *breaking the fourth wall*, jual beli online, COD, interaktivitas.

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola konsumsi masyarakat, termasuk dalam hal jual-beli barang bekas. Kegiatan jual beli barang bekas melalui forum jual beli dan grup media sosial telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari masyarakat. Membeli barang bekas dinilai dapat menghemat pengeluaran demi mendapatkan barang dengan fungsi yang sama. Meskipun demikian, perlu banyak pertimbangan dan pengetahuan tentang layak tidaknya barang tersebut untuk dibeli, tidak hanya percaya dengan apa yang digambarkan dan dijelaskan penjual di media sosial.

Sistem *Cash on Delivery* (COD) menjadi pilihan populer di platform seperti Facebook Marketplace, Instagram, atau grup WhatsApp yang menawarkan kemudahan karena pembeli bisa mengecek barang secara langsung sebelum membayar (Prasetya 2024). Proses ini melibatkan antara penjual dan pembeli bertemu untuk menjalin kesepakatan apakah barang tersebut layak dibeli, tawar menawar, atau ketidaksetujuan dalam transaksi. Dalam transaksi tersebut juga bisa menambahkan klausul “garansi pribadi” untuk waktu yang disetujui bersama.

Proses transaksi COD antara penjual dan pembeli pada awalnya muncul karena reputasi transaksi online yang belum begitu dipercaya dan masih maraknya penipuan sehingga sistem ini dianggap dapat meminimalkan resiko kerugian pembeli (Kompas.com 2021). Sementara berdasarkan statistik *e-commerce* tahun 2020 yang dirilis Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, dari sekitar 17 ribu usaha *e-commerce* di Indonesia yang didata, 73 persen di antaranya menggunakan

metode pembayaran tunai atau COD (Sakti 2021). Hal ini menunjukkan COD masih diminati dan relevan dalam transaksi. Namun, di balik kepraktisannya, praktik ini menyimpan kompleksitas:

1. Risiko Tindak Penipuan

Barang yang diunggah untuk dijual berisi deskripsi produk, foto, dan kondisi produk. Tidak menutup kemungkinan melebihkan deskripsi positif dan menutup-nutupi kondisi barang yang dijualnya. Melalui proses ini, juga jarang mendapat garansi karena memang barang yang dijual merupakan barang bekas.

2. Rawan Tindak Kriminal

Pembeli akan bertemu dengan orang asing dan mereka tahu pasti pembeli membawa uang untuk bertransaksi. Memang melalui sosial media, masing masing penjual dan pembeli dapat melihat profil masing masing. Tapi tidak menutup kemungkinan, profil mereka adalah palsu untuk mengelabui.

Fenomena ini menarik untuk diangkat dalam *reality show* karena mencerminkan realitas sosial sekaligus problematikanya, dan menyediakan ruang untuk edukasi yang menyenangkan. Transaksi ini memunculkan dinamika interaksi sosial unik dan menarik untuk diangkat ke dalam format program televisi. Tidak hanya mencerminkan kondisi ekonomi masyarakat, tetapi juga memberikan gambaran tentang budaya negosiasi dan interaksi personal antara pembeli dan penjual.

Melalui program televisi reality show “Net Gan?” hadir untuk mengisi celah antara hiburan dan pendidikan dengan format yang *relateable* namun informatif. Kata “Net” sendiri merupakan istilah yang sering dipakai dalam jual beli di marketplace. Net merupakan istilah yang digunakan terhadap harga sebuah barang yang sudah pas menurut penjual dan tidak bisa di nego (tawar) lagi (Hibaturrahman 2021). Dengan menambahkan deskripsi “Net”, itu berarti barang tersebut tidak bisa untuk di nego kembali. Kemudian kata “Gan atau Agan” panggilan umum digunakan untuk menyapa sesama penjual atau pembeli, berasal dari kata "juragan". Panggilan ini mirip dengan "kak", "mas", atau "bro" (Yusuf 2024). Judul “Net Gan?” menggambarkan kata secara umum yang sering digunakan dalam jual beli barang bekas. Kata ini menjadi familiar dan mudah diingat oleh penonton.

Pendekatan melalui media masa audio visual dirasa menjadi platform terbaik dalam memberikan tontonan. Terlebih isu yang diangkat merupakan hal umum terjadi dalam masyarakat dan masih relevan. Televisi memiliki jaringan yang luas memungkinkan untuk dapat dinikmati oleh semua kalangan. Dengan hanya menggunakan antenna dan perangkat tv, mereka dapat menikmati berbagai program tanpa biaya tambahan, menjadikan tv sebagai media yang inklusif bagi semua kalangan (Kompasiana 2024)

Media massa mempunyai pengaruh dan dampak absolut yang diterima penggunanya (Irawan 2013). Televisi memiliki kemampuan yang besar dan mempunyai peran penting dalam penyebaran informasi. Selain itu televisi memiliki keistimewaan karena dapat menggabungkan antara media suara dan gambar, membuatnya memiliki sifat informatif (*information*), menghibur (*entertainment*),

mendidik (*education*), politis (*propaganda*) atau bahkan keempatnya (Mabruri 2013:4). Potensi tersebut menggambarkan bagaimana media masa khususnya televisi memiliki pengaruh yang cukup besar. Akan tetapi format program perlu diperhatikan sebagai upaya pendekatan dengan masyarakat agar merasa *relate* dengan kehidupan.

Salah satu kekuatan utama televisi adalah kemampuan untuk membangkitkan emosi dan menciptakan keterikatan dengan penonton (Kompasiana 2024). Melalui program *reality show* sering kali menggunakan pendekatan yang menampilkan kehidupan nyata sehingga *relate* dengan apa yang dialami penonton dan mudah untuk diterima. Terlebih ketika acara *reality show* tersebut menghadirkan jargon *hidden cam* untuk menciptakan keaslian program sebagai upaya agar orang-orang terikat secara emosional bahwa acara tersebut memang tidak settingan. Karena seringkali beberapa program yang sebenarnya tidak realistis pun ikut-ikutan menggunakan nama atau jargon *reality show* untuk mendongkrak daya jualnya (Morissan 2008:227).

Salah satu contoh program *reality show* yang berhasil mengangkat transaksi barang menjadi hiburan adalah "Pawn Stars" dari History Channel. Acara ini memperlihatkan proses jual beli barang bersejarah dan koleksi antik, dimana para pembawa acara sering kali bernegosiasi dengan penjual serta meminta bantuan ahli untuk memastikan keaslian dan nilai barang. Format seperti ini tidak hanya mendidik penonton tentang sejarah barang-barang tersebut, tetapi juga menawarkan hiburan dalam bentuk interaksi sosial dan negosiasi yang otentik.

Penonton sebagai satu aspek penting dalam program televisi, dimana seringkali program televisi berupaya untuk mendekatkan diri dengan penonton melalui ide atau isu yang memang sedang berkembang. Secara kreatif, teknik *breaking the fourth wall* bisa menjadi pilihan sebagai metode untuk membangun keterlibatan penonton secara emosional. Penggunaan *breaking the fourth wall* mencakup hal yang tidak melibatkan kata kata, dimana arah pandang, gerak tubuh, dan sikap dari perilaku berpadu untuk menyampaikan kata kata (Brown 2012:13).

Seperti yang ditampilkan oleh Nigel Ng di channel YouTube-nya, memungkinkan karakter untuk berinteraksi secara langsung dengan penonton, memberikan gestur, mimik dan sikap yang memberikan kesan seolah-olah penonton menjadi bagian dari narasi yang disajikan. Dengan memecah batas antara karakter dan penonton, teknik ini mampu menciptakan keterlibatan yang lebih intim dan keterbukaan, yang pada gilirannya meningkatkan daya tarik program.

Program *reality show* berjudul “Net Gan?” berupaya menggabungkan elemen-elemen tersebut dalam format yang menampilkan transaksi barang bekas di forum jual beli dan grup, serta menambahkan elemen *breaking the fourth wall* dalam membangun keterlibatan penonton. Program ini tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga memberikan edukasi tentang nilai, negosiasi, dan proses jual beli barang bekas. Pendekatan ini diharapkan mampu mengurangi jarak emosional, menekankan keaslian momen dan memberi konteks atau klarifikasi kepada penonton secara langsung.

B. Rumusan Penciptaan

Program *reality show* "Net Gan?" berupaya menghadirkan konsep program televisi yang menitik beratkan teknis dalam pengambilan gambar sebagai bagian dalam membangun keterlibatan penonton. Program *reality show* dengan bentuk *Hidden Camera*, kamera tidak hanya menjadi sebuah alat pendokumentasian peristiwa. Melalui teknik *breaking the fourth wall*, kamera direpresentasikan sebagai penonton yang ikut menjadi bagian dalam peristiwa yang terjadi. Sehingga memberikan pengalaman yang unik kepada penonton. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan penciptaan karya ini adalah:

1. Bagaimana teknik *breaking the fourth wall* dapat diterapkan dalam membangun keterlibatan penonton dalam bentuk visual dan naratif secara efektif?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penciptaan karya ini adalah :

- a. Menerapkan *Breaking the fourth wall* dalam membangun keterlibatan penonton melalui visual naratif yang efektif
- b. Mewujudkan program *reality show* edukatif dengan pendekatan *scripted reality*

2. Manfaat penciptaan karya ini adalah :

- a. Pengembangan teknik naratif pada program non-fiksi
- b. Eksperimen gaya penyutradaraan yang terstruktur dengan pendekatan *scripted reality*