

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

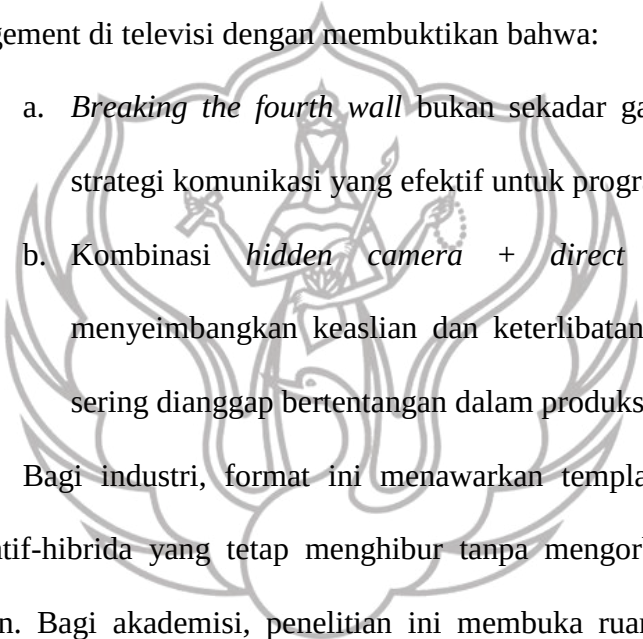
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa program *reality show* "Net Gan?" berhasil menerapkan teknik *breaking the fourth wall* sebagai strategi efektif untuk membangun keterlibatan emosional penonton. Melalui kombinasi *objective shot* (kamera tersembunyi) dan *subjective shot* (tatapan langsung ke kamera), program ini menciptakan dinamika unik antara realisme dokumenter dan interaktivitas partisipatif.

Pertama, teknik ini terbukti mampu memposisikan penonton secara fleksibel mulai dari pengamat tersembunyi yang netral hingga menjadi "teman virtual" yang diajak berbagi reaksi spontan. Pada segmen pencarian laptop *offline*, misalnya, tatapan Neti ke kamera saat menerima penolakan pedagang mengubah penonton dari saksi pasif menjadi penerima empati. Kedua, *breaking the fourth wall* berfungsi sebagai alat naratif yang multifungsi:

- a. Pembangun emosi (mengajak penonton merasakan kekecewaan, kecurigaan, atau kelegaan bersama host)
- b. Penyampai pesan edukatif (menyoroti trik penjual atau tips transaksi aman secara implisit)
- c. Pemicu refleksi kritis (seperti saat biaya upgrade MacBook mengungkap "harga tersembunyi" barang bekas)

Kedua, pendekatan produksi dengan *multi-camera hidden shot* yang diperkuat *crash zoom* dan *eye contact* menghasilkan ritme visual yang dinamis, mengatasi keterbatasan format *reality show* tradisional yang cenderung statis. Teknik ini juga memperkuat karakter Neti sebagai host yang *relatable* bukan ahli sempurna, melainkan pembelajar yang mengajak penonton mengevaluasi setiap situasi bersama-sama.

Secara teoretis, temuan ini memperkaya kajian tentang audience engagement di televisi dengan membuktikan bahwa:

- 
- a. *Breaking the fourth wall* bukan sekadar gaya sinematik, tapi strategi komunikasi yang efektif untuk program non-fiksi.
 - b. Kombinasi *hidden camera* + *direct address* mampu menyeimbangkan keaslian dan keterlibatan dua elemen yang sering dianggap bertentangan dalam produksi *reality show*.

Bagi industri, format ini menawarkan template untuk program edukatif-hibrida yang tetap menghibur tanpa mengorbankan kedalaman konten. Bagi akademisi, penelitian ini membuka ruang eksplorasi baru tentang adaptasi teknik teater/film dalam produksi non-fiksi.

Secara teknis dan artistik, program ini menunjukkan bahwa penggunaan *scripted reality* tetap memungkinkan penciptaan spontanitas yang menarik, selama tetap berpijak pada struktur dan konsep yang kuat. Dari aspek estetika, perpaduan musik ceria, efek suara, serta editing yang cepat dan ringkas turut memperkuat dinamika dan identitas visual program.

Dengan demikian, "Net Gan?" tidak hanya sekadar program tentang jual beli barang bekas, tetapi studi kasus sukses tentang bagaimana televisi bisa menciptakan pengalaman menonton yang imersif, edukatif, dan emosional secara bersamaan. Keberhasilan pendekatan ini terletak pada kemampuannya mengubah penonton dari konsumen konten menjadi mitra aktif dalam proses pencarian, negosiasi, dan refleksi sebuah terobosan yang relevan di era media yang semakin partisipatif.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis merekomendasikan beberapa strategi pengembangan bagi praktisi televisi. Pertama, teknik *breaking the fourth wall* dan *hidden camera* yang sukses dalam "Net Gan?" dapat diadaptasi untuk program dengan tema serupa seperti transaksi properti bekas, otomotif second-hand, atau layanan jasa. Format *hybrid* yang memadukan hiburan, edukasi, dan interaktivitas ini memiliki nilai jual unik di pasar konten saat ini. Penguatan aspek edukatif dapat dilakukan melalui penyisipan grafis interaktif seperti *pop-up* tips selama proses negosiasi, yang berfungsi memperjelas pesan tanpa mengganggu alur narasi utama.

Bagi pengembang kreatif, penelitian ini merekomendasikan eksplorasi variasi gaya visual dengan memadukan teknik *breaking the fourth wall*, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan saran untuk pengembangan karya serupa di masa mendatang.

Pertama, teknik *breaking the fourth wall* terbukti efektif dalam membangun kedekatan antara program dan penonton. Oleh karena itu, disarankan agar pendekatan ini terus dikembangkan secara lebih variatif, tidak hanya melalui *direct address*, tetapi juga melalui strategi penyuntingan, pemilihan *angle* kamera, serta ritme naratif yang mendukung keterlibatan audiens secara emosional maupun intelektual.

Kedua, dalam konteks produksi *scripted reality show*, perencanaan skenario tetap perlu memberikan ruang untuk spontanitas agar dinamika interaksi tetap terasa alami dan tidak terkesan dibuat-buat. Hal ini penting agar keseimbangan antara struktur cerita dan kesegaran visual dapat terjaga.

Ketiga, meskipun karya ini memanfaatkan teknik pengambilan gambar statis menggunakan tripod, penciptaan dinamika visual melalui teknik seperti *crash zoom* patut dipertahankan dan diperluas eksplorasinya. Penggunaan teknik ini mampu menciptakan kesan enerjik tanpa mengorbankan kestabilan gambar.

KEPUSTAKAAN

- Brown, Blain. *Cinematography theory and practice for cinematographers and director fourth edition*. New York: Routledge, 2016.
- Brown, Tom. *Breaking the fourth wall Direct Address in the cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2012.
- Dimayati, Ipit S. *Komunikasi Teater Indonesia*. Bandung: Penerbit Kelir, 2012.
- Fachruddin, Andi. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- . *Pawn Stars*. Juli 19, 2009. <https://www.imdb.com/title/tt1492088/> (accessed Oktober 5, 2024).
- Latief, Rusman, and Yusiati Utud. *Siaran Televisi Nondrama*. Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Morissan. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multicam*. Jakarta: Grasindo, 2013.
- Peransi, D A. *Film / Media / Seni*. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2005.
- Set, Sony. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Jakarta: Andi, 2008.
- Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari, 2013.

Jurnal:

- Almuzhid, Fahmy Ferizqo, and Iza Hanifuddin. "Fenomena Jual Beli Cod/Cek Or Deal Lewat Marketplace Facebook." *Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis*, 2024: 168-176.
- Irawan, Rahmat Edi. "PENTINGNYA PENONTON AKTIF DI ERA INDUSTRI TELEVISI ." *HUMANIORA IV*, no. 1 (2013): 265-273.

Website:

- Hibaturrahman, Novaldi. *sumsel.tribunnews.com*. 2021.
<https://sumsel.tribunnews.com/2021/09/07/arti-kata-nett-dalam-jual-beli-online-itu-berapa-ini-maksudnya-tentang-harga-barang-dijual> (accessed februari 4, 2025).
- IMDb. *Nigel Ng*. n.d. <https://www.imdb.com/name/nm10108868/> (accessed Oktober 4, 2024).

- . *Pawn Stars*. Juli 19, 2009. <https://www.imdb.com/title/tt1492088/> (accessed Oktober 5, 2024).
- Kompas.com. *money.kompas.com*. 2021.
<https://money.kompas.com/read/2021/07/08/074000426/transaksi-cod-masih-relevankah-di-masa-perdagangan-digital-?page=all> (accessed Maret 4, 2025).
- Kompasiana. *kompasiana.com*. 2024.
<https://www.kompasiana.com/maximotyversulaiman1709/673f675734777c44f6560df2/apakah-tv-masih-relevan> (accessed maret 6, 2025).
- Prasetya, Ananda Dimas. *www.merahputih.com*. 2024.
<https://www.merahputih.com/post/read/tips-aman-transaksi-barang-bekas-dengan-sistem-cod> (diakses Maret 3, 2024).
- Sakti, Baratadewa. *antaranews.com*. 2021.
<https://www.antaranews.com/berita/2208702/mekanisme-cod-pada-marketplace-bikin-untung-atau-buntung> (accessed Maret 4, 2025).
- Studiobinder. *studiobinder.com*. 2022. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-zoom-shot-definition/> (accessed april 6, 2025).
- thoughtleaders.io*. n.d. <https://www.thoughtleaders.io/blog/how-much-money-does-best-ever-food-review-show-make-on-youtube> (accessed Oktober 4, 20124).
- . *Pawn Stars*. n.d. https://en.wikipedia.org/wiki/Pawn_Stars (accessed Oktober 5, 2024).
- Yusuf, Mohammad Yan. *idxchannel.com*. 2024.
<https://www.idxchannel.com/milenomic/inilah-arti-net-dalam-jual-beli-di-transaksi-online> (accessed Maret 5, 2025).