

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *TALK SHOW* “*ROLLING! ACTION!*”
EPISODE *CASTING DIRECTOR* DENGAN PENDEKATAN INTERAKSI
MEDIA SOSIAL**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

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



Disusun oleh :
Dean Fitty Sari
NIM: 1210613032

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

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

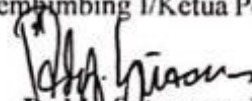
**PENYUTRADARAAN PROGRAM *TALK SHOW* “*ROLLING! ACTION!*”
EPISODE *CASTING DIRECTOR* DENGAN PENDEKATAN INTERAKSI
MEDIA SOSIAL**

yang disusun oleh
Dean Fitty Sari
NIM 1210613032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

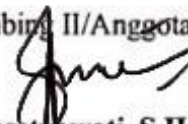
01 JUL 2019

Pembimbing I/Ketua Penguji



Dedi Setyawan, M.Sn.
NIP 19760729 200112 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
NIP 19801027 200604 2 001

Cornate/Penguji Ahli



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP 19750529 200003 1 002

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan



Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan
Fakultas Seni Media Rekam



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dean Fitty Sari
NIM : 1210613032
Judul Skripsi : Penyutradaraan Program *Talkshow "Rolling! Action!"* Episode
Casting Director dengan Pendekatan Interaksi Media Sosial

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 : 13 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Dean Fitty Sari
NIM: 1210613032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dean Fitty Sari

NIM : 1210613032

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 Talkshow "Rolling! Action!" Episode Casting Director dengan Pendekatan Interaksi 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 : 13 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Dean Fitty Sari
NIM: 1210613032

LEMBAR PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini untuk
Isi Semesta yang mengamini.

Cinta yang pergi, teman yang berganti dan kesulitan yang kita hadapi
Ada untuk mengakhiri, sekaligus memulai kembali.

Seiring detak dan detik yang berganti, perlahan kita paham...

Akan hadir ciptaan baru.

Cerita yang baru.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur, penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga dapat terwujud dan terselesaikan seluruh proses Skripsi Karya Seni berjudul Penyutradaraan Program Talk Show Rolling! Action! Episode Casting Director dengan Pendekatan Interaksi Media Sosial dengan baik walaupun membutuhkan waktu yang cukup lama dan mengalami beberapa hambatan pada prosesnya. Skripsi Karya Seni ini merupakan syarat wajib untuk mendapatkan gelar S-1 pada Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Media Rekam Yogyakarta. Tekad dan usaha yang maksimal dalam proses penciptaannya mengantarkan terselesaikannya karya ini. Banyak hal yang terjadi selama proses pembuatan program televisi ini yang menjadi sebuah pengalaman serta proses pembelajaran yang berharga dan tak terlupakan bagi penulis.

Skripsi Karya Seni ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Pihak-pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan baik tenaga, waktu, pikiran, dan materi baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Semesta Penyeimbang Batin dan Kebahagiaan.
2. Bapak Turmudi dan Ibu Nasiatul Umami.
3. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., Sekretaris Jurusan S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta sekaligus pengganti sementara Dosen Wali.
6. Deddy Setyawan, M.Sn., Dosen Pembimbing I.
7. Raden Roro Ari Praetyowati, S.H., LL.M., Dosen Pembimbing II.

8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
9. Bowie Budianto, Narasumber.
10. Seluruh Tim Produksi yang terlibat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi Karya Seni.
11. Vega Pandhutama, private support system. Terimakasih.
12. Maria Rosari Widya Kurnia Pramesthi, Yuda Mahesa Sidharta, Pepie Grysna Vikar Suri, Fitriana Ambarwati, M.Dzulqornain, Aditya Aries, Ridho Afwan Rahman. Terimakasih sudah mau jadi bagian sambutan dan berbagi energi positif yang tiada habisnya.
13. Teman – teman kambangku, yang kutahu kalian membahagiakan. Salam untuk semesta fana.
14. Seluruh teman - teman angkatan 2012 Jurusan Televisi dan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta yang sudah berjuang menyelesaikan studinya.

Dalam penyusunan Skripsi Karya Seni ini tidak sedikit hambatan yang dihadapi dengan hasil yang jauh dari kata sempurna. Namun, dengan adanya Skripsi Karya Seni ini semoga bisa memberikan manfaat bagi diri sendiri, lingkup akademik, dan pembaca dalam proses pembelajaran. Kritik dan saran yang berkaitan dengan karya ini sangat kami harapkan demi kesempurnaan penyusunan laporan ini Akhir kata, mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan dalam penyusunan penulisan, dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Dean Fitty Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya.....	5
 BAB II OBJEK PENCIPTAAN	
A. Objek Penciptaan	
1. <i>Casting Director</i>	11
2. Program <i>Talk Show</i>	16
3. Interaksi Media Sosial.....	16
B. Analisis.....	18
 BAB III LANDASAN TEORI	
A. Penyutradaraan.....	22
B. <i>Talk Show</i>	27
C. Interaksi Media Sosial.....	28
 BAB IV KONSEP KARYA	
A. Konsep Karya.....	32
1. Konsep Penyutradaraan.....	33
2. Konsep Videografi.....	35
3. Konsep Tata Suara.....	36
4. Konsep Tata Cahaya.....	36

5. Konsep Tata Artistik.....	36
6. Konsep Editing.....	37
B. Desain Program	37
C. Desain Produksi.....	40
D. Timeline Produksi.....	44
E. Estimasi Biaya.....	44
F. Konsep Teknis.....	45
1. Konsep Penyutradaraan.....	45
2. Konsep Videografi.....	46
3. Konsep Tata Suara.....	47
4. Konsep Editing.....	47
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan Karya.....	48
1. Pengembangan Ide dan Tema.....	48
2. Riset dan Pembuatan Naskah.....	49
3. Pembentukan Kerabat Kerja.....	50
4. Rapat Produksi.....	51
5. Menentukan Lokasi.....	52
6. Produksi.....	53
7. Pascaproduksi.....	57
B. Pembahasan Karya	59
1. Pembahasan Program.....	59
2. Pembahasan Segmen Program.....	61
3. Pembahasan Visual Program.....	67
4. Kendala Dalam Perwujudan Karya.....	70
5. Kalkulasi Biaya Produksi.....	71
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
DAFTAR NARASUMBER.....	77

DAFTAR ONLINE.....	78
GLOSARIUM.....	80
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Survei Nielsen Consumer Media View (CMV).....	1
Gambar 1.2. <i>Cover</i> dari Program Layar Perak	5
Gambar 1.3. <i>Shot host</i> program Layar Perak	5
Gambar 1.4. <i>Fullshot</i> Program Layar Perak	6
Gambar 1.5. <i>Bumper Tea Time</i>	7
Gambar 1.6. Lokasi nonstudio	7
Gambar 1.7. Visual grafis salah satu ikon dari <i>bumper</i> serial drama <i>Thirteen Reason Why</i>	8
Gambar 1.8. Visual grafis salah satu ikon dari <i>bumper</i> serial drama <i>Thirteen Reason Why</i>	8
Gambar 1.9. Poster film <i>Bukaan 8</i>	9
Gambar 1.10. Salah satu grafis yang dipakai untuk memunculkan layar <i>tweet</i>	9
Gambar 2.1. Logo <i>Association Casting of Indonesia</i>	11
Gambar 2.2. Data survei waktu penggunaan internet per hari dari <i>Global Web Index</i> melalui <i>Hootsuite</i>	17
Gambar 2.3. Data survei pengguna telepon, internet, media sosial oleh <i>Global Web Index</i> melalui <i>katadata.co.id</i>	17
Gambar 3.1. Data penggunaan sosial media bersumber dari <i>Global Web Index</i>	30
Gambar 3.2. Data pengguna aktif di Twitter melalui <i>Hootsuite</i>	31
Gambar 3.3. Data tinjauan pengguna aktif di Instagram melalui <i>Hootsuite wearesocial.com</i>	31

Gambar 4.1. Survei oleh <i>Hootsuite wearesocial.com</i> yang bertajuk Digital in 2017: <i>Southeastasia</i> yang bersumber dari <i>Global web index</i>	35
Gambar 5.1. lokasi <i>shooting</i> di kafe SINERGI.....	53
Gambar 5.2. lokasi kafe dan ruang <i>casting</i>	54
Gambar 5.3. Shot saat <i>host</i> menemui narasumber di lokasi shooting	55
Gambar 5.4. Narasumber menjelaskan proses <i>casting</i> di ruang <i>casting</i>	55
Gambar 5.5. <i>Host</i> dan narasumber berbincang di ruang kafe	56
Gambar 5.6. Salah satu <i>shot</i> ketika <i>host</i> menunjukkan video <i>vox pop</i> kepada Narasumber.....	56
Gambar 5.7. Salah satu transisi pada <i>bumper opening</i>	57
Gambar 5.8. Foto saat pengambilan gambar.....	57
Gambar 5.9. Foto saat Produksi.....	57
Gambar 5.10. Foto saat cek <i>frame</i> kamera.....	58
Gambar 5.11. Layar monitor Sutradara.....	58
Gambar 5.8. Judul Program Rolling! Action!.....	62
Gambar 5.9. Salah satu <i>shot</i> pada <i>bumper</i>	62
Gambar 5.10. Salah satu <i>shot</i> yang ada di <i>bumper</i>	63
Gambar 5.11. Grafis media sosial yang muncul di salah satu <i>segmen</i>	63
Gambar 5.12. Salah satu <i>shot</i> transisi.....	64
Gambar 5.13. Host mengampiri narasumber di lokasi shooting tempat narasumber bekerja.....	64
Gambar 5.14. Host dan narasumber sedang berada di ruang <i>casting</i>	65

Gambar 5.15. <i>Shot voxpop</i> dilayar telephone genggam.....	66
Gambar 5.16. Salah satu grafis Twitter.....	66
Gambar 5.17. <i>Shot</i> transisi perpindahan segmen.....	67
Gambar 5.18. <i>Host</i> membuat <i>thread</i> Twitter diakhir episode.....	68
Gambar 5.19. <i>Shot - shot</i> dalam <i>bumper</i>	69
Gambar 5.20. Grafis media sosial Twitter.....	69
Gambar 5.21. Grafis media sosial Instagram pada fitur <i>Instastory</i>	69
Gambar 5.22. Grafis ketika narasumber menerima telepon.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Timeline</i> Produksi	44
Tabel 4.2. Estimasi Biaya.....	46
Tabel 5.1. Kalkulasi Biaya.....	71

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *TALK SHOW* “*ROLLING! ACTION!*”
EPISODE *CASTING DIRECTOR* DENGAN PENDEKATAN INTERAKSI
MEDIA SOSIAL**

ABSTRAK

Televisi saat ini sudah menjadi kebutuhan yang penting bagi masyarakat dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber untuk memperoleh informasi. Dalam masyarakat *millennial*, media sosial seperti *Twitter* dan *Instagram* juga menjadi salah satu sumber informasi yang dapat diakses lebih cepat dan akurat.

Judul *talkshow* “*Rolling! Action!*” menjadi perwakilan dari salah satu kata yang identik dengan departemen penyutradaraan, yang dimana departemen penyutradaraan adalah pekerjaan di bidang audio visual.

Dalam *talkshow* “*Rolling! Action!*” menunjukkan tentang apa saja pekerjaan yang ada di bidang audio visual. Menampilkan program yang berisi apa saja pekerjaan dalam audio visual sampai ke linier nonteknis yang masyarakat umum belum mengetahui.

Episode 1 *talkshow* ini mengambil tema “*Casting Director*”. Dikemas dalam seting *outdoor*, tiap *segmen* menampilkan interaksi masyarakat melalui media sosial untuk mendapatkan pertanyaan yang akan dibahas selama *talkshow* berlangsung.

“*Rolling! Action!*” episode 1 akan dimulai dari diskusi *host* dengan narasumber yang memiliki pekerjaan sebagai seorang *Casting director*. Diskusi ini berjalan saat produksi sebuah film. Di tengah diskusi, narasumber akan diinterupsi oleh pekerja-pekerja lain nonteknis dalam pembuatan film yang akan menunjukkan bagaimana sistem kerja dan juga apa saja pekerjaan mereka. Dari diskusi panjang ini, masyarakat bisa mengetahui apa saja bidang pekerjaan yang ada dalam proses pembuatan sebuah film.

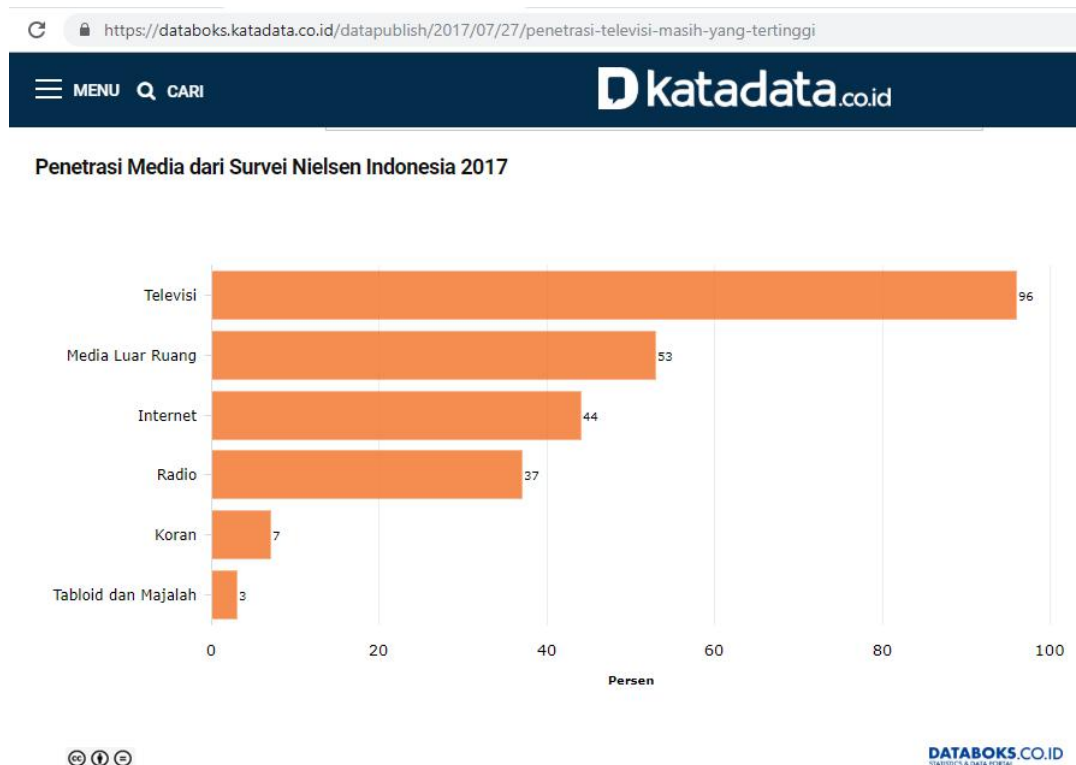
Kata kunci : Televisi, Media Sosial, *Talkshow*, Pekerjaan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan televisi sebagai media komunikasi yang modern sangat pesat. Hal ini tercermin dari survei *Nielsen Consumer Media View* (CMV) yang menunjukkan bahwa penetasi televisi mencapai 96 persen. Di urutan kedua media luar ruang dengan penetasi 53 persen, internet 44 persen dan posisi ketiga radio 37 persen.



Gambar 1.1 *Survei Nielsen Consumer Media View* (CMV)

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>

Televisi sudah bukan barang asing lagi bagi manusia. Sebagai media penyampaian informasi, program acara televisi memiliki kemampuan yang efektif untuk menyampaikan pesan dengan cara kreatif karena media ini dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah dialami sendiri dengan jangkauan yang luas dan waktu bersamaan oleh penontonnya. Dengan gambar dan suara,

program acara televisi mampu memberi informasi secara singkat dengan berbagai tema dan pesan.

Kolaborasi dari aspek teknis, sinematografi dan isi pesan yang disampaikan dalam sebuah tayangan merupakan faktor penentu suatu tayangan dikatakan menarik atau tidak. Dalam sebuah produksi program acara televisi peran sutradara begitu sangat dominan, karena menentukan hasil akhir baik secara konten, artistik maupun teknis. Penggunaan teknis yang tepat pada saat pengambilan gambar dengan sudut kamera yang beragam dipadukan dengan penggunaan tata cahaya yang menarik akan menambah keindahan dan kenikmatan bagi pemirsa (Naratama, 2013: 19).

Program acara televisi adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Program acara televisi yang disajikan harus mengandung faktor yang membuat pemirsa tertarik untuk mengikuti siaran yang dipancarkan stasiun penyiaran televisi. Program acara hiburan adalah salah satunya, dalam hal ini dikelompokkan lagi menjadi dua bagian drama dan non-drama. Program acara televisi hiburan yang termasuk non-drama dibagi dalam beberapa kategori yaitu musik, *magazine show*, *talk show*, *variety show*, *repackaging*, *game show*, dan kuis (Naratama, 2013: 70).

Talkshow didefinisikan sebagai keterampilan menyajikan perbincangan bertopik serius. *Talkshow* adalah sebuah program televisi atau radio dimana seseorang ataupun *group* berkumpul bersama untuk mendiskusikan berbagai hal topik dengan suasana santai tapi serius, yang dipandu oleh seorang moderator (Amelita Lusita, 2006 : 76-81).

Berdasarkan pengertian tersebut program *talk show* televisi bisa menjadi media informasi yang menghibur bagi masyarakat. Program *talk show* inilah yang akan mengemas informasi mengenai pekerjaan-pekerjaan non-teknis dalam pembuatan sebuah film. Mulai dari mengulas pekerjaan tersebut lebih detail hingga membicarakan pengalaman-pengalaman selama melakukan pekerjaan tersebut.

Pengemasan program *talk show* televisi ini juga akan menggunakan pendekatan media sosial interaktif. Penonton bisa langsung merespon konten atau

apa yang dibahas pada program dengan memanfaatkan media sosial masing-masing. Media sosial yang dipilih untuk mendukung program ini adalah Twitter dan Instagram. *Platform* tersebut dipilih karena cepatnya berbagi teks, foto, maupun video di waktu itu juga dengan mudah, sehingga penonton bisa dengan langsung menanggapi program episode dengan cepat dan tanggap.

Pada episode pertama program yang berjudul “*Rolling! Action!*” akan membahas pekerjaan sebagai *casting director*. *Casting director* menjadi salah satu pekerjaan paling penting dalam proses pembuatan sebuah film. Seorang *casting director* bertugas sejak tahap pra produksi. *Casting director* harus melakukan proses *casting* hingga memperoleh aktor atau pemain yang tepat sesuai apa yang dibutuhkan dalam film. Peningkatan perfilman seharusnya diimbangi oleh kualitas akting yang baik, banyak calon aktor, aktris mencoba melakukan *casting* hanya mengandalkan wajah dan kesempurnaan fisik. Calon aktor, aktris yang mencoba *casting* lebih sering memerankan peran yang sesuai kepribadian atau peran yang digemari namun masih sedikit yang bisa berperan dengan mentransformasikan dirinya sesuai peran yang diberikan *Casting Director*.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide pembuatan program *talk show* televisi yang mengangkat pekerjaan-pekerjaan non-teknis dalam sebuah film ini bermula ketika melihat sebuah acara penganugerahan untuk pekerja di bidang film di salah satu stasiun televisi nasional. Acara seperti itu tidak ditujukan kepada semua bidang pekerjaan di dalam pembuatan film. Padahal proses pembuatan film terdiri dari banyak kru yang bertugas dan bertanggung jawab. Apalagi saat sebuah film berhasil tayang dan penjualan meningkat, sorotan media hanya fokus kepada sutradara, produser, dan peran utama. Hal ini membuat ketimpangan bagi kru lain yang bertugas, khususnya pada pekerjaan non-teknis jarang sekali dilirik atas keberhasilan film tersebut.

Fakta dan pengamatan ini membawa pada sebuah pembuatan program *talk show* televisi yang mengulas lebih dalam mengenai pekerja-pekerja di balik layar sebuah film. Selain itu, program *talk show* televisi ini juga akan berbagi informasi

lebih dalam mengenai seberapa penting dan besar tanggung jawab dari masing-masing pekerjaan tersebut. Program *talk show* televisi ini diberi judul “Rolling! Action!”

Tiap episode program ini akan mendatangkan narasumber yang memegang pekerjaan tertentu dalam produksi sebuah film dan dibagi menjadi beberapa *segmen*. Episode pertama akan mengundang *casting director* berpengalaman sebagai narasumber. Pilihan ini dipilih karena alasan tanggung jawab *casting director* yang cukup besar tetapi tidak banyak orang yang sadar akan peran tersebut.

Casting director memiliki andil besar dalam membantu produser dan sutradara untuk memilih pemain, di mana pemain tersebut merupakan *cover* dari sebuah film. Pemain ini juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah film dan berkaitan langsung dengan peran *casting director*. Seorang *casting director* juga harus pintar dalam bernegosiasi, manajemen, psikologi, dan hukum. Sehingga, peran seorang *casting director* memiliki porsi yang cukup besar yang mungkin tidak diketahui oleh banyak orang.

Program *talk show* televisi ini melibatkan fungsi dan manfaat media sosial. Media sosial saat ini juga sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat dari berbagai kalangan. Memanfaatkan media sosial bisa mendukung *host* dalam membahas tema setiap episodenya. Penonton dapat langsung mengajukan pertanyaan atau komentar tanpa harus berada di studio Bersama narasumber dan *host*. Penggunaan media sosial dalam program ini juga mengajak masyarakat dapat berperan aktif dalam memberikan respon terhadap tema program, *host*, maupun narasumber.

Ide penciptaan karya ini guna mewujudkan program *talk show* “Rolling! Action!” episode “Casting Director” dengan pendekatan interaksi media sosial yang lebih informatif. Dari sisi penyutradaraan, program *talk show* ini akan diproduksi menggunakan teknik *multicamera*.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- Menciptakan program televisi dengan format *talk show* yang dilengkapi grafis untuk memberikan alternatif tayangan dalam menikmati program-program televisi.
- Memperkenalkan bidang-bidang pekerjaan di perfilman kepada masyarakat.
- Memperkenalkan bentuk penggabungan media televisi dan media sosial pada *setting* sebuah program televisi.

2. Manfaat Penciptaan

- Sebagai referensi tayangan untuk penonton dalam memberikan informasi seputar pekerjaan dalam perfilman.
- Memberikan pengetahuan akan informasi detail pekerjaan orang-orang film.
- Meningkatkan kemampuan sebagai pengarah acara dalam penciptaan program televisi.

D. Tinjauan Karya

1. Layar Perak



Gambar 1.2 Cover dari Program Layar Perak
 Sumber: <http://video.metrotvnews.com/layar-perak>



Gambar 1.3 Shot host program Layar Perak



Gambar 1.4 *Fullshot* Program Layar Perak
 Sumber: <http://video.metrotvnews.com/layar-perak>

Layar Perak menjadi salah satu tinjauan karya untuk program “*Rolling! Action!*”, konsep di program ini hampir sama dengan program “*Rolling! Action!*”. Konten program Layar Perak mengambil sisi di balik dunia perfilman, mulai dari kru, topik-topik yang sedang hangat dibicarakan, sampai mengulas tentang beberapa tempat dan tokoh terkait tentang perfilman. Dibawakan secara komunikatif dan santai bersama Reza Rahardian dan Christine Hakim sebagai *host* membuat program Layar Perak. Program Layar Perak tayang setiap hari Sabtu jam 14:30 di Metro TV, namun program ini sementara tidak tayang lagi di tahun ini.

Persamaan dengan program “*Rolling! Action!*” adalah dari segi konten yang dibahas yaitu fokus pada dunia perfilman. Sedangkan hal yang membedakan adalah program “*Rolling! Action!*” lebih fokus membahas tentang kru film saja.

2. *Tea Time*



Gambar 1.5 *Bumper Tea Time*
 Sumber: <http://video.metrotvnews.com/tea-time-with-desi-anwar>



Gambar 1.6 Lokasi nonstudio

Sumber: <http://video.metrotvnews.com/tea-time-with-desi-anwar>

Program *Tea Time* adalah salah satu program di Metro TV yang membahas dan bertemu dengan orang-orang yang inspiratif di Indonesia. Membuat konsep jam minum teh program *Tea Time* tayang di hari Senin pukul 15:00. Waktu tersebut tepat untuk membahas sesuatu yang ringan. *Host Tea Time* Desy Anwar, mengawali karir di bidang jurnalistik, mulai dari program berita sampai bekerja di situs portal Astaga.com. Pengalamannya pun diakui melalui gelar pembawa acara terbaik di beberapa acara penghargaan bergengsi. Berlatar belakang hal tersebut dan didukung oleh narasumber-narasumber inspiratif Desy Anwar mampu membawa *Tea Time* menjadi *talk show* yang sangat ringan namun berkualitas.

Konsep lokasi program *Tea Time* adalah nonstudio, di mana *host Tea Time* menghampiri lokasi narasumber. Mulai dari rumah narasumber sampai lokasi kerja dari narasumber. Konsep *host* dan lokasi dari program *Tea Time* inilah yang dijadikan referensi untuk program “*Rolling! Action!*”. Namun, perbedaan terletak pada lokasi yang dihampiri *host*. Program *Tea Time* menghampiri lokasi narasumber, tetapi program “*Rolling! Action!*” mendatangi lokasi-lokasi yang pernah menjadi *set* film dan menjadi tempat proses produksi untuk menjadi lokasi *talk show*.

3. *Thirteen Reason Why*



Gambar 1.7 Visual grafis salah satu ikon dari bumper serial drama *Thirteen Reason Why*
Sumber: www.netflix.com/title/80117470



Gambar 1.8 Visual grafis salah satu ikon dari bumper serial drama *Thirteen Reason Why*
Sumber: www.netflix.com/title/80117470

Thirteen Reason Why adalah sebuah serial drama misteri dengan media *webtv* di Amerika diangkat dari novel di tahun 2007 oleh Jay Asher yang kemudian diadaptasi oleh Brian Yorkey untuk *Netflix*. Intro serial drama *Thirteen Reason Why* menjadi salah satu inspirasi pembuatan visual bumper untuk program *talk show* “*Rolling! Action!*”. Intro serial tersebut memakai ikon-ikon yang sangat identik ada di ceritanya. Begitu juga dengan program “*Rolling! Action!*”. Bumper program akan identik dengan ikon-ikon profesi industri kreatif. Perbedaan dari intro dan bumper ini ada pada visual dan warna. Pada bumper program ini akan terdapat warna-warna hangat agar membuat penonton menjadi lebih nyaman dengan sajian awal dari program.

4. Film Bukaan 8



Gambar 1.9 Poster film Bukaan 8
Sumber: <https://www.hipwee.com/>

Film Bukaan 8 yang disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko merupakan film drama-komedi yang dirilis pada 23 Februari 2017. Bercerita tentang pasangan yang bertemu dan jatuh cinta di dunia maya, namun hubungan mereka tidak direstui oleh pihak perempuan karena mereka melihat pihak laki-laki pekerjaannya hanya bermain media sosial dan tidak mempunyai pekerjaan tetap.



Gambar 1.10 Salah satu grafis yang dipakai untuk memunculkan layar *tweet*
Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCjTA5AcXGskWEZkRvFO8mA>

Didalam pengemasan film ini sutradara memilih menggunakan grafis untuk memunculkan potongan-potongan *tweet*. Pengemasan yang cukup

segar ketika menggunakan grafis gerak seperti di gambar 1.10. Grafis seperti ini yang dipakai untuk program "*Rolling! Action!*".