

JURNAL

**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

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

Oleh : Dean Fitty Sari (1210613032)

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.

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. 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

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

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.

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.

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. *Casting director* memiliki andil besar dalam membantu produser dan sutradara untuk memilih pemain, di mana 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.

C. Manfaat dan Tujuan

1. Tujuan Penciptaan

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

2. Manfaat Penciptaan

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

D. Tinjauan Karya

1. 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*

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*

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*

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

II. OBJEK PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan

1. Episode *Casting Director*

Secara formal di dunia pendidikan *broadcasting audio visual*, *Casting Director* tidak berada di salah satu kurikulum, karena menjadi *Casting Director* setidaknya harus memahami banyak hal, seperti akting, manajemen waktu, manajemen keuangan, psikologis, dan hukum.

Secara struktur *Casting Director* berada di antara sutradara dan Produser, posisinya sama dengan penulis naskah. Tidak memiliki tanggung jawab secara *de facto* terhadap asisten sutradara, serta tim produksi lainnya namun tetap bekerja sama.

Casting Director bertugas saat persiapan awal produksi film atau program televisi sampai dengan kebutuhan *talent* atau bakat dalam naskah terpenuhi. Hasil tersebut diserahkan kepada koordinator *talent* yang merupakan bagian dari produksi film atau produksi program televisi.

Bowie Budianto menjadi narasumber di episode *Casting Director* di program ini. Bowie Budianto lahir di Jakarta pada 22 Januari 1979 dan sekarang bertempat tinggal di Bogor. Memulai pekerjaan *Casting Director* pada tahun 2004 sampai sekarang. Pengalamannya di berbagai macam produksi seperti film Nagabonar, Obama anak Menteng, *Lost In Love*, Gendhing Sriwijaya, Stip & pensil, dan yang paling terbaru *27 Step of May*. Bowie Budianto sudah banyak bekerja sama dengan sutradara-sutradara ternama seperti Hanung Bramantyo, Rako Prijanto, Deddy Mizwar, Ravi Bharwani, Alyandra, John De Rantau, dan masih banyak lagi.

2. Program *Talk Show*

Konsep acara *talk show* yang disajikan melalui interaksi media sosial dengan karakter penyampaian yang informatif dan menghibur, serta karakter yang khas dari aksi *host* yang mampu membuat pemirsa memperhatikannya dengan seksama. Jika diteliti lebih dalam tayangan ini dapat memberikan informasi, pendidikan dan yang terpenting memberikan hiburan dalam penyajiannya.

3. Interaksi Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu aktivitas *online* favorit yang digunakan oleh publik hampir setiap hari. Menurut artikel yang ditulis oleh Davidson pada tahun 2015 lalu, pengguna internet menghabiskan sekitar satu jam 40 menit perhari di situs sosial, jika dibandingkan dengan satu:empat waktu yang digunakan untuk membuka media sosial yang merupakan aktivitas umum jika berkaitan dengan internet.

Laporan yang pernah dikeluarkan oleh *Global Web Index* pada tahun 2015 lalu mengenai *trend* terbaru berkenaan dengan jejaring sosial menemukan bahwa setiap empat menit yang dihabiskan seseorang di internet digunakan untuk mengakses jejaring sosial, seiring dengan peningkatan penggunaan internet di telepon genggam.

Dari data - data tersebut menguatkan alasan penggunaan media sosial pada program televisi *Talk Show* “Rolling! Action!”. Penggabungan antara media televisi dan media sosial bertujuan untuk mengajak penonton televisi dan warganet untuk terlibat didalam program televisi *Talk Show* “Rolling!Action!”.

Program *talk show* televisi ini juga akan melibatkan peran penting media sosial. Media sosial yang saat ini sangat digandrungi oleh masyarakat berbagai kalangan memunculkan ide untuk memanfaatkannya dalam mendukung konten dari program ini. Program *talk show* ini menggunakan pendekatan media sosial atau media sosial interaktif untuk mendukung *host* atau pembawa acara dalam menggali lebih dalam informasi tentang topik yang dibahas tiap episodenya. Jadi, penonton dapat melemparkan pertanyaan atau komentar langsung tentang program maupun narasumber melalui akun media sosialnya pada tiap episode.

Penggunaan media sosial dalam program ini bertujuan agar masyarakat dapat berperan aktif dalam memberikan *feedback* atau respon terhadap program, pembawa acara, maupun narasumber.

B. Analisis Objek

Dalam kamus bahasa Indonesia dan juga undang-undang no.33 tentang perfilman tahun 2009, *Casting Director* disebut sebagai Penata Laku, tugas utama adalah mencari, memberikan rekomendasi, konsultasi, melakukan penelitian terhadap pemain atau pemain yang sesuai dengan suatu pekerjaan seperti film, TV, video klip atau program-program yang membutuhkan pemain atau aktor di pekerjaan tersebut.

Pada sebuah produksi film atau program televisi, *Casting Director* salah satu tim yang paling awal menerima naskah secara utuh setelah Sutradara dan Produser. Setelah mendapatkan naskah, *Casting Director* berdiskusi dengan Sutradara dan Produser untuk menentukan pemain yang akan memerankan kebutuhan naskah yang diterima menggunakan beberapa pertimbangan- pertimbangan mulai dari kualitas akting, daya jual, dan tiga dimensi tokohnya.

Standar kualifikasi dalam pencarian pemain setiap produksi berbeda-beda. *Casting Director* melihat calon pemain tersebut harus bisa memerankan beberapa karakter, calon pemain memerankan karakter yang berbeda dengan karakter asli dari pemain tersebut. Satu pemahaman dengan Sutradara dan Produser menjadi poin penting untuk menghindari masalah seperti perbedaan pandangan akting dan pandangan karakter. Tidak mudah untuk bisa melihat kualifikasi seperti ini karena memang tidak ada teori dasar atau pendidikan yang khusus untuk mengajarkan pekerjaan dibidang *Casting Director*. Selain itu, *Casting Director* juga perlu memahami struktur dan kebutuhan-kebutuhan pekerjaan yang dilakukan.

III. LANDASAN TEORI

A. Penyutradaraan

Sutradara televisi adalah seseorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif, dari pra hingga pascaproduksi, baik untuk drama maupun nondrama, dengan lokasi di studio (*indoor*) maupun alam (*outdoor*), dan menggunakan sistem produksi *single* dan/atau *multi-camera*. (Naratama, 2013: 16)

B. Talk Show

“Wawancara yang dilakukan oleh dua orang dan diskusi oleh lebih dari dua orang. Semua itu disebut dengan *Talk show* atau *the Talk show program*” yang di dalamnya termasuk program uraian (*the talk*), *vox-pop*, *interview* (wawancara) baik di dalam studio maupun di luar studio dan didiskusikan di acara televisi. Program ini tampil dengan mengetengahkan sesuatu hal yang

menarik atau yang sedang hangat dibicarakan” (Fred Wibowo, *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*)

C. Interaksi Media Sosial

Media Sosial sendiri terdiri dari teknologi, praktik, atau komunitas *online* yang digunakan masyarakat untuk menghasilkan konten tertentu atau berbagi opini, pemahaman, pengalaman, dan perspektif antara satu sama lain (Cohen dalam Patrut & Patrut, 2013)

IV. KONSEP KARYA

Rancangan program televisi *Talk Show* “Rolling!Action!” pada episode *Casting Director* ini akan membahas tentang pekerjaan ini berproses, dan sub pekerjaan yang mendukung berhasilnya departemen *Casting Director*. Tidak semua orang tahu jika tanggung jawab *talent* mulai dari pencarian sampai kontrak itu yang bertanggung jawab departemen *Casting Director*. Pengemasan program televisi *Talk Show* ini tidak akan kaku yang harus formal didalam studio tapi akan dibentuk menggunakan alur bercerita dengan *set non studio*.

Proses penyutradaraan program televisi dengan genre ini juga harus dapat mengemas fakta dengan kemasan yang menarik. Bukan hanya tentang isu yang diangkat, namun juga konten di setiap *segmen*, hingga pemilihan *host* juga berperan di dalamnya. Program ini akan diwujudkan dengan menggunakan konsep interaksi media sosial sebagai media *host* dalam berinteraksi dengan bintang tamu. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan pada topik pembicaraan yang sedang diangkat.

Program yang berjudul “Rolling! Action!” ini akan menghadirkan narasumber yang berkompeten di sebuah bidang atau profesi tertentu, tentunya di bidang perfilman. Tentu dalam sebuah produksi sebuah film, bukan hanya seorang Sutradara saja yang berperan dalam berhasil atau tidaknya sebuah film. Sebuah film yang berhasil tentu terdapat beberapa

pihak di belakangnya yang turut berperan, seperti *wardrobe*, tim properti, hingga *lightingman*.

Pemilihan sosok tokoh yang dipilih untuk dihadirkan dalam program “Rolling! Action!” adalah seseorang yang sudah lama menggeluti di bidang *Casting Director* dari Asosiasi *Casting* Indonesia. Setiap episodenya, program ini dipandu oleh salah seorang *host* untuk memandu berjalannya acara dari setiap *segmen*. Selain itu, *host* juga membutuhkan bantuan warganet di media sosial sebagai pengantar *host* mengembangkan topik obrolan dengan narasumber.

Penggunaan media sosial yang digunakan dalam program ini adalah *Twitter* dan *Instagram*. Hal tersebut karena *Twitter* menjadi salah satu media sosial yang terhubung dengan Google. Selain itu Google digunakan oleh pengguna internet untuk mencari informasi apapun terkait dengan kebutuhan mereka. Dalam laporan *wearesocial* dan *Hootsuite* yang bertajuk *Digital in 2017: Southeastasia* yang bersumber dari *Globalwebindex* *Instagram* menjadi media sosial yang banyak digunakan. *Twitter* dan *Instagram* dalam program ini dijadikan medium utama untuk *host* mengembangkan topik perbincangan dengan narasumber.

Secara teknis materi *voxpath* sudah dipersiapkan sebelumnya dengan menemui orang - orang dari perwakilan yang terlibat di ranah audio visual dan yang tidak terlibat menggunakan *setting* pengambilan gambar yang disesuaikan tempat dari orang - orang tersebut. Dalam teknis pengarahan *host* dan narasumber menyesuaikan tempat dari narasumber. Penambahan beberapa *set* dan *property* merespon secara langsung di lokasi yang sudah ada dengan tujuan menguatkan konsep dari lokasi narasumber. Menyiapkan beberapa materi pertanyaan untuk dikirim ke narasumber sebelum *host* dan narasumber bertemu.

Menggunakan teknik alur bercerita dan memposisikan penonton adalah pihak ketiga. *host* dan narasumber sama sekali tidak bersinggungan dengan

kamera. Pertanyaan - pertanyaan yang *host* sampaikan ke narasumber dibantu dengan pertanyaan yang ada di media sosial. Terdapat grafis untuk membantu penonton televisi bisa membaca respon apa yang ada di media sosial.

Tidak ada *bumper in* dan *bumper out* di setiap pergantian *segmen* dikarenakan penggunaan konsep alur bercerita, setiap adegan atau perpindahan *set* maka harus ada *shot* penghubung diantara adegan tersebut.

V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Pembahasan Program

Alur cerita di episode ini dibagi menjadi tiga segmen yaitu pengenalan profesi, tahapan bekerja, tips casting dan juga hal – hal yang patut di waspadai perihal *casting*. Secara konsep di program ini bisa diterima semua kalangan, khususnya masyarakat pengguna televisi dan warganet yang aktif menggunakan media sosial. Program *talkshow “Rolling!Action!”* dikemas dengan santai dan menggunakan alur drama bercerita. Meskipun terdapat *voxpop* dan grafis, hal tersebut diletakkan pada *shot shot* yang berkesinambungan dan tetap pada alur cerita. Di program ini *host* dan narasumber tidak ada interaksi dengan kamera. Pada saat produksi, warna gambar satu dengan yang lainnya berbeda – beda karena ditiap *set* pencahayaannya berbeda, akan tetapi didalam proses *editing* perbedaan tersebut disamakan. Ilustrasi musik tidak terlalu menjadi fokus *point* penting di program televisi *talk show “Rolling!Action!”* karena atmosfer realis yang dibangun di program ini sesuai dengan alur drama cerita. Judul program menyesuaikan konsep dari program dan mewakili dari isi program.

B. Pembahasan *Segmen* Program

Konten <i>Segmen</i>	Interaksi Media Sosial	Fungsi
<p><i>SEGMENT 1</i></p> <p>“<i>Host</i> bertanya kepada warganet seberapa tahu mereka tentang <i>Casting Director</i>”</p>	<p><i>Host</i> membuat <i>tweet</i> dan <i>Instastories</i> untuk memancing warganet bertanya.</p>	<p>Menampung pertanyaan dari warganet, yang akan dibahas pada <i>segment 2</i> dan <i>3</i></p>
<p><i>SEGMENT 2</i></p> <p>“<i>Host</i> membacakan pertanyaan warganet dari <i>twitter</i>”</p>	<p><i>Host</i> menanyakan pertanyaan warganet dari <i>twitter</i> ;</p> <p>“Apakah <i>Casting Director</i> perlu pendidikan formal atau non formal? Atau cukup dengan pengalaman?”</p> <p>Jawaban dari narasumber disampaikan secara langsung kepada <i>host</i>.</p>	<p>Membangun partisipasi publik dalam program <i>talk show</i>, dalam bentuk mendapatkan tanggapan langsung dari narasumber secara <i>realtime</i>.</p>
<p><i>SEGMENT 3</i></p> <p>“<i>Host</i> membacakan pertanyaan warganet dari <i>intagram</i>”</p>	<p><i>Host</i> menanyakan pertanyaan warganet dari <i>instagram</i></p> <p>“Bagaimana cara untuk mendapatkan info <i>casting</i> yang benar?”</p> <p>“Apa yang perlu disiapkan untuk mengikuti <i>casting</i>?”</p> <p>Jawaban dari narasumber disampaikan secara langsung kepada <i>host</i>,</p>	<p>Membangun partisipasi publik dalam program <i>talk show</i>, dalam bentuk mendapatkan tanggapan langsung dari narasumber secara <i>realtime</i>.</p>

	sembari <i>host</i> menuliskan ulang jawaban tersebut di <i>instastories</i>	
<i>SEGMENT 3</i>	Di akhir program acara, <i>Host</i> merangkum dan membuat kesimpulan atas seluruh obrolan bersama narasumber dalam bentuk <i>thread twitter</i> .	Menyatukan keseluruhan pembicaraan menjadi informasi yang utuh agar bisa diakses warganet.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengemasan genre talkshow dengan konsep non studio, menggunakan alur cerita, dan menggunakan grafis menjadi salah satu alternatif cara agar talkshow ini menjadi lebih bervariasi dan diharapkan penonton bisa lebih mudah memahami isi konten

B. Saran

Riset sangat menjadi penting untuk mendapatkan konsep *real* acara. Proses perwujudan karya ini dibantu oleh para kerabat kerja yang solid dan saling menjaga komunikasi. Untuk proses produksi harus bisa mengoptimalkan dari segi keuangan dan waktu yang diperlukan. Mengingat lokasi dari narasumber berbeda daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelita Lusia. *Oprah Winrey Dan Rahasia Sukses Menaklukan Panggung Talk Show*. 2006 : 76-81
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Grasindo Anggota Ikapi, 2004.
- Patrut, M. & Patrut B. (2013) *Social Media in Higher Education: Teaching in Web 2.0*. 1st Edition. Hershey, PA, USA, IGI Global
- Wibowo, Fred. *Dasar - Dasar Produksi Televisi*, 1997: 37

DAFTAR ONLINE

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016)
<https://kbbi.kemdikbud.go.id> (diakses 2 Juli 2019)
- Digital 2019 : *Global Internet Use Accelerates* (2019)
<https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates> (diakses 29 Mei 2019)
- KBBI Online ini dikembangkan oleh Ebta Setiawan © 2012-2019 versi 2.5
Database utama merupakan Hak Cipta Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud (Pusat Bahasa)
<https://www.kbbi.web.id/> (diakses 2 Juli 2019)
- Penetrasi Media Televisi Masih yang Tertinggi (2017)
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/07/27/penetrasi-televisi-masih-yang-tertinggi#> (diakses 12 Juni 2019)
- 13 *Reasons Why* | Situs Resmi Netflix
<https://www.netflix.com/title/80117470> (diakses 22 Februari 2019)
- Program Layar Perak | Metrotvnews.com
<http://video.metrotvnews.com/layar-perak> (diakses 22 Februari 2019)

Program *Tea Time With* Desy Anwar | Metrotvnews.com
<http://video.metrotvnews.com/tea-time-with-desi-anwar>
(diakses 22 Februari 2019)

Trailer Film *Bukaan 8* | Channel Youtube Visinema Pictures
<https://www.youtube.com/channel/UCjTA5AcXGskWEZkRvFO8mA>
(diakses 22 Februari 2019)