

**MEMBANGUN VISUAL *STORYTELLING* DALAM MENCIPTAKAN
DRAMATISASI BAGI PENONTON PADA TAYANGAN TALKCATION
EPISODE PETSAGA**

SKRIPSI SKEMA ARTIS



Disusun oleh:

Yehezkiel Rendy Perdana
NIM. 21.96.2481

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

**MEMBANGUN VISUAL *STORYTELLING* DALAM MENCIPTAKAN
DRAMATISASI BAGI PENONTON PADA TAYANGAN TALKCATION
EPISODE PETSAGA
SKRIPSI SKEMA ARTIS**

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Yehezkiel Rendy Perdana
NIM. 21.96.2481

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI SKEMA ARTIS

**MEMBANGUN VISUAL *STORYTELLING* DALAM MENCIPTAKAN
DRAMATISASI BAGI PENONTON PADA TAYANGAN TALKCATION**

EPISODE PETSAGA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

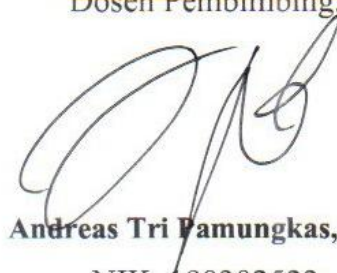
Yehezkiel Rendy Perdana

NIM. 21.96.2481

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada 9, Desember 2024

Dosen Pembimbing,



Andreas Tri Pamungkas, M.A

NIK. 190302522

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI SKEMA ARTIS

MEMBANGUN VISUAL *STORYTELLING* DALAM MENCIPTAKAN DRAMATISASI BAGI PENONTON PADA TAYANGAN TALKCATION EPISODE PETSAGA

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Yehezkiel Rendy Perdana
NIM. 21.96.2481

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada tanggal bln tahun

Nama Penguji

Sheila Lestari Giza Pudrianisa, M.I.Kom
NIK. 190302437

Wiwid Adiyanto, A.Md., S.I.Kom., M.I.Kom
NIK. 190302477

Andreas Tri Pamungkas, S.Sos., M.A.
NIK. 190302522

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
(21, Desember 2024)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK. 190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 November 2024



Yehezkiel Rendy Perdana

NIM. 21.96.2481

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

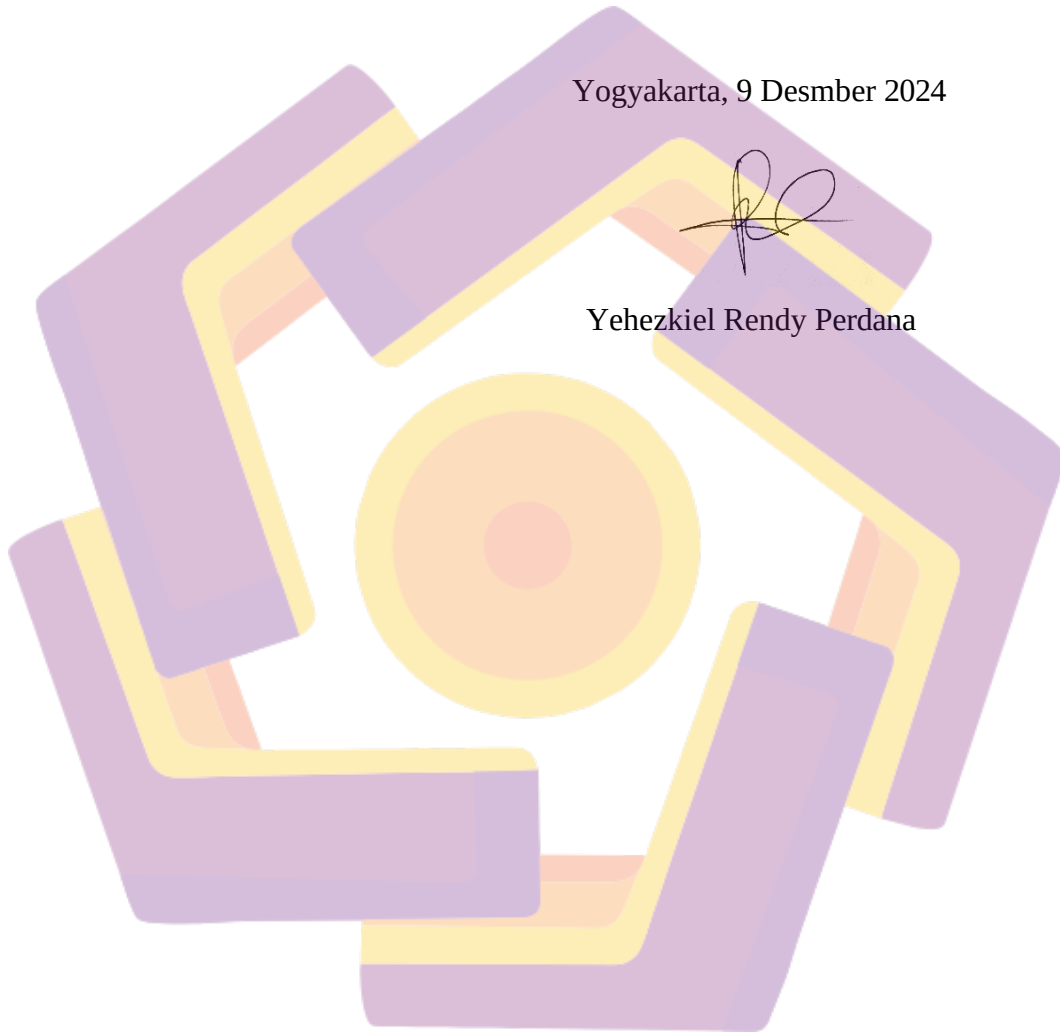
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Sputra, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Andreas Tri Pamungkas, M.A., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan kritik, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Alvian Alrasid Ajibulloh., S.Ikom., M.I.Kom., selaku dosen koordinator Magang Belajar Kampus Merdeka (MBKM).
6. Bapak Subkhan Agus Santoso, A.Md., selaku Manager Produksi RBTv Yogyakarta
7. Ibu Sunar Handari, S.Pd., selaku Manajer Program TBTv
8. Bapak Yustinus Nardi dan Ibu Maria Magdalena Surti, selaku orang tua penulis yang telah memberikan fasilitas, doa, motivasi, dan dukungan terus menerus dalam menyelesaikan skripsi.
9. Paschalia Melinda Nathasya, S.Pd., yang telah menemani dan mendukung dari awal hingga akhir penyusunan skripsi.

10. Tim magang Talkcation generasi ke 6 yang telah memberikan dukungan dari awal produksi hingga sampai dalam pengerjaan skripsi.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi.

Yogyakarta, 9 Desember 2024



Yehezkiel Rendy Perdana



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRACT	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penciptaan Karya.....	1
1.2. Manfaat Penciptaan Karya.....	4
1.2.1. Manfaat Karya Secara Akademis	4
1.2.2. Manfaat Karya Secara Praktis	5
BAB II TUJUAN PUSTAKA	6
2.1. Referensi Karya Sebelumnya	6
2.2. Landasan Teori/ Konsep	8
2.2.1. Kreativitas dalam <i>Talkshow</i>	8
2.2.2. Unsur-unsur Dramatik.....	9
2.2.3. Elemen-Elemen Membangun <i>Visual Storytelling</i>	10
2.2.4. Aspek Membangun Sinematografi.....	12
BAB III METODE PEMBUATAN KARYA.....	16
3.1. Riset dalam Pra Produksi	16
3.1.1. Pembuatan <i>Dummy</i> Video	16
3.1.2. Melakukan Pengecekan Lokasi Syuting.....	17
3.1.3. Pengecekan Alat yang akan Digunakan	18
3.2. Deskripsi Karya	19
3.2.1. Format Media.....	20
3.2.2. Durasi Karya	20
3.2.3. Isi Pesan Karya.....	21

3.2.4. Target Audiens	21
BAB IV PEMBAHASAN HASIL KARYA.....	23
4.1. Penciptaan Kreatifitas dalam <i>Talkshow Talkcation</i> Generasi 6.....	23
4.1.1. Penciptaan	23
4.1.2. Perubahan.....	24
4.1.4. Peniruan	26
4.2. Pengembangan <i>Visual Storytelling</i> dalam Menciptakan Dramatisasi. 27	
4.2.1. Teknik Untuk Menciptakan Konflik Kedekatan Interaksi dan Ekspresi	28
4.2.2. Kontinuitas Untuk Menciptakan <i>Suspence</i>	34
4.2.3. Pergerakan Kamera Dalam Menciptakan <i>Surprise</i>	41
BAB V PENUTUP	47
5.1. Kesimpulan.....	47
5.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

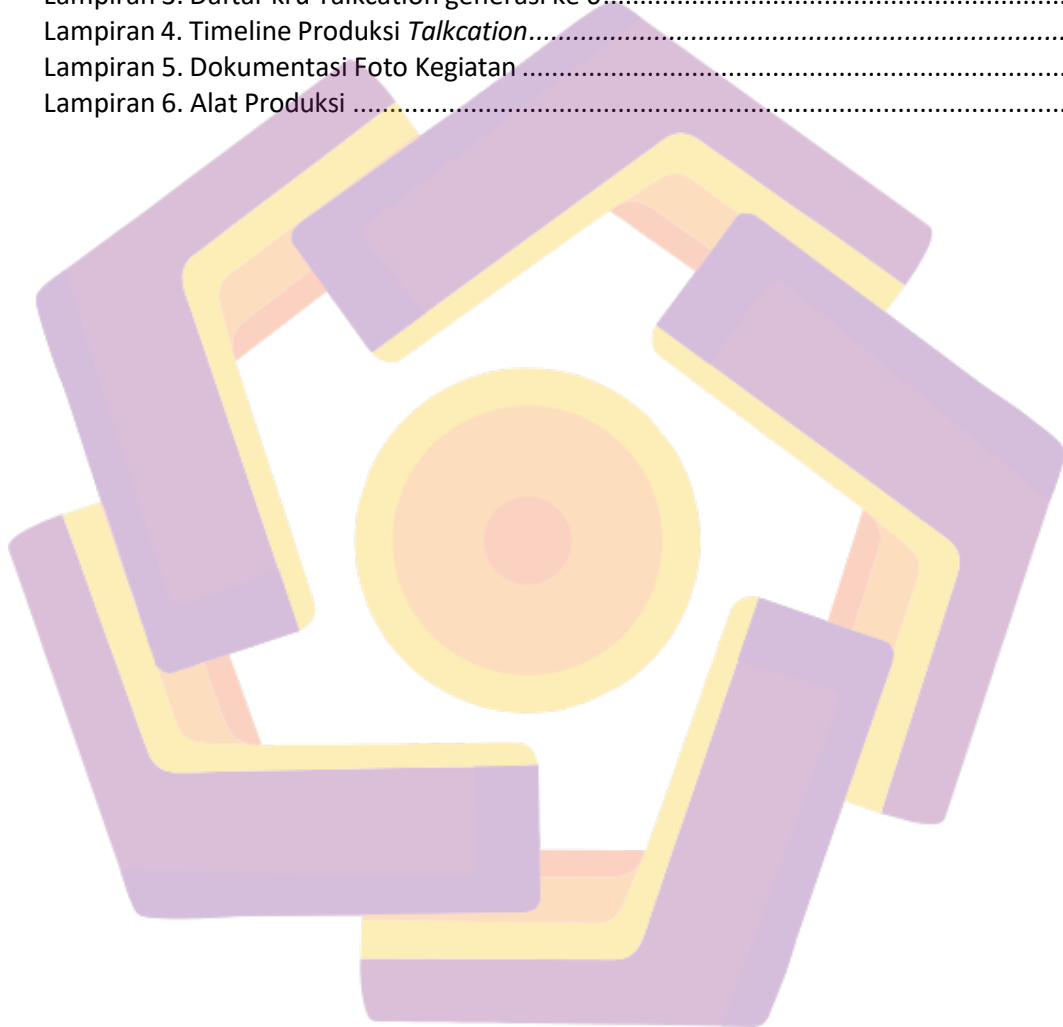
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mom Squad	6
Gambar 2. 2 Mom Squad	7
Gambar 2. 3 Mom Squad	7
Gambar 3. 1 Pembuatan dummy talkshow	17
Gambar 3. 2 Pembuatan dummy talkshow	17
Gambar 3. 3 Survei lokasi syuting	18
Gambar 3. 4 Survei lokasi syuting	18
Gambar 3. 5 Survei lokasi syuting	19
Gambar 4. 1 Program Mom Squad NET TV & Talkcation.....	23
Gambar 4. 2 Talkcation generasi 5 & Talkcation generasi 6	24
Gambar 4. 3 Frame host sedang kebingungan.....	25
Gambar 4. 4 Tempat yang dikunjungi host	26
Gambar 4. 5 Suasana tempat bincang-bincang Talkcation generasi ke 5	26
Gambar 4. 6 Suasana tempat bincang-bincang Talkcation generasi ke 6	27
Gambar 4. 7 Penggunaan close up, shot dialog.....	28
Gambar 4. 8 Penggunaan close up	29
Gambar 4. 9 Penggunaan close up dan rule of thirds.....	30
Gambar 4. 10 Penggunaan rule of thirds.....	30
Gambar 4. 11 Penggunaan rule of thirds yang kurang tepat	31
Gambar 4. 12 Penggunaan teknik in frame	32
Gambar 4. 13 Penggunaan medium close up	32
Gambar 4. 14 Penggunaan sudut kamera low angle.....	33
Gambar 4. 15 Penggunaan sudut kamera low angle.....	34
Gambar 4. 16 Visualisasi voice over dalam shot	35
Gambar 4. 17 Visualisasi voice over dalam shot	36
Gambar 4. 18 Penggunaan Suspence	36
Gambar 4. 19 Kontinuitas visual.....	37
Gambar 4. 20 Gambar kondisi tempat Petsaga	38
Gambar 4. 21 Kontinuitas visual.....	38
Gambar 4. 22 Kontinuitas visual.....	39
Gambar 4. 23 Pengambilan shot kucing untuk Kontinuitas visual	39
Gambar 4. 24 Pengambilan shot dengan teknik panning untuk Kontinuitas visual	40
Gambar 4. 25 Perbedaan intensitas cahaya antara shot.....	41
Gambar 4. 26 Pergerakan cameraman dama mengambil one shot.....	41
Gambar 4. 27 Penggunaan pergerakan kamera one shot.....	42
Gambar 4. 28 Penggunaan pergerakan kamera panning	43
Gambar 4. 29 Penggunaan pergerakan kamera pan left	43
Gambar 4. 30 Penggunaan pergerakan kamera pan left	44
Gambar 4. 31 Penggunaan pergerakan kamera pan left	44
Gambar 4. 32 Penggunaan pergerakan kamera pan left dan dolly in.....	45

Gambar 4. 33 Penggunaan pergerakan kamera pan left.....	45
Gambar 4. 34 Penggunaan pergerakan kamera dolly out.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tautan karya.....	51
Lampiran 2. Naskah Episode Petsaga	52
Lampiran 3. Daftar kru Talkcation generasi ke 6.....	57
Lampiran 4. Timeline Produksi <i>Talkcation</i>	59
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan	60
Lampiran 6. Alat Produksi	61



ABSTRACT

Delivering messages to the audience through visuals requires many elements that must be created. The visual storytelling aspect in talk shows is needed to make the audience know the information correctly and precisely. The audience's curiosity must be achieved in building visual storytelling and also in creating dramatization. The use of visual storytelling can also influence the audience to visit the talk show venue. Inappropriate use of visuals can change the audience's perception or assumptions, therefore visual elements are needed that can build dramatization for the audience. The cameraman as the person responsible for creating visual storytelling must understand these visual elements. Combining one shot with another will create dramatic visual storytelling which is emphasized by the use of the right composition, lighting, and framing. In achieving dramatization development, it is also necessary to utilize all aspects when at the visual shooting location, such as natural sunlight, narrow places, backgrounds that change in place and color.

Keywords: Talkshow, Visual Storytelling, Dramatic Elements, Talkcation

ABSTRAK

Penyampaian pesan kepada penonton melalui visual diperlukan banyak sekali elemen yang harus diciptakan. Aspek visual *storytelling* dalam *talkshow* diperlukan untuk membuat penonton mengetahui informasi secara benar dan tepat. Keinginan penonton ini yang harus dicapai dalam membangun visual *storytelling* dan juga dalam penciptaan dramatisasi. Penggunaan visual *storytelling* juga dapat memberikan pengaruh bagi penonton untuk melakukan kunjungan ke tempat *talkshow*. Penggunaan visual yang tidak tepat dapat mengubah persepsi atau dugaan penonton, maka dari itu dibutuhkan elemen visual yang mampu membangun dramatisasi bagi penonton. *Cameraman* sebagai orang yang bertanggung jawab dalam terciptanya visual *storytelling* harus memahami elemen visual tersebut. Penggabungan *shot* satu dengan *shot* yang lain akan visual *storytelling* yang dramatik dimana dipertegas dengan penggunaan komposisi, pencahayaan, *framing* yang tepat. Dalam mencapai membangun dramatisasi diperlukan juga pemanfaatan segala aspek ketika berada di lokasi pengambilan visual, seperti cahaya alami matahari, tempat yang sempit, *background* tempat yang berubah-ubah secara tempat dan warna.

Kata Kunci: *Talkshow*, *Visual Storytelling*, Unsur Dramatik, *Talkcation*