

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan Karya

Talkshow yang disiarkan oleh beberapa stasiun televisi di Indonesia memiliki tema dan jangkauan pemirsa yang berbeda-beda. Disetiap program *talkshow* selalu memiliki tema, ciri khas tersendiri dan mempunyai target audiens masing-masing. *Talkshow* dalam penyampaian memberikan informasi secara unik, inovatif dan langsung bersama dengan narasumber yang berkaitan dengan isu-isu di tengah masyarakat adalah program ideal untuk disiarkan. *Talkshow* merupakan sajian-sajian perbincangan yang cukup menarik dan biasanya mengangkat isu-isu yang sedang hangat dalam masyarakat (Hanum, 2005).

Stasiun televisi lokal Yogyakarta Rekso Birama Televisi (RBTv) bekerja sama dengan Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk membuat sebuah program *talkshow*. Dalam kerja sama ini menciptakan program *talkshow* bernama *Talkcation* yang nantinya program tersebut akan dibuat oleh mahasiswa Amikom Yogyakarta. Seperti yang disampaikan oleh Koordinator Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Alvian Alrasid Ajibulloh di Yogyakarta, 19 November 2024, *Talkcation* diciptakan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa, sehingga berkesempatan untuk membuat karya yang setara dengan industri televisi nasional, meskipun lingkup tayangan *talkcation* masih berada di stasiun televisi lokal.

Konsep *Talkshow Talkcation* dari setiap tahunnya memiliki konsep yang berbeda tiap generasinya. *Talkcation* generasi pertama memiliki konsep *talkshow* yang melakukan proses syuting berpindah tempat sesuai dengan tempat narasumber atau konsep. Namun dalam pergantian generasi dari tahun ke tahun terdapat pergantian konsep dimana pada *Talkcation* generasi ke 2 mengalami beberapa perubahan. *Talkshow* diproduksi di sebuah ruangan studio dan narasumber akan di datangkan ke tempat studio untuk melakukan sesi bincang-bincang. Setiap angkatan diharapkan memberikan warna baru dari segi

konten dan juga konsep (Ajibulloh, 2024).

Talkshow Talkcation pada tahun 2024 ini mengusung konsep dengan tema *talkshow magazine*. Hal ini membuat tantangan tersendiri bagi tim magang generasi ke-6 dikarenakan memiliki konsep yang berbeda dengan konsep tahun sebelumnya. Prodi Ilmu Komunikasi memilih *talkshow* berkonsep *magazine*. Konsep *Talkcation* pada tahun 2024 atau generasi ke 6 ini merupakan konsep yang ditunggu-tunggu pada awal pembentukan program ini sehingga RBTV menginginkan konsep yang memiliki *indoor* dan *outdoor* dan terdapat *soft selling* terhadap Amikom Yogyakarta (Ajibulloh, 2024).

Konsep serta target episode yang berbeda, membuat tim *Talkcation* dituntut oleh RBTV dan Prodi Ilmu Komunikasi untuk bekerja dengan ekstra dan berpikir kreatif. Pemilihan narasumber adalah poin yang sangat diperhatikan oleh tim *Talkcation* dikarenakan akan berdampak pada kegiatan pra produksi dan produksi dalam pengambilan gambar. Permasalahan ruangan untuk pengambilan gambar sering terjadi, terdapat ruangan yang menggema, ruangan rempit hingga penerangan cahaya yang tidak begitu baik. Tantangan-tantangan tersebut yang membuat tim *Talkcation* generasi ke 6 untuk bekerja sama dengan baik dan terus untuk berpikir kreatif. Ini adalah tantangan tersendiri bagi anggota tim magang *Talkcation* dikarenakan target episode sebanyak 12 dan dengan dana yang terbatas (Ajibulloh, 2024).

Episode *talkshow Talkcation* yang beragam memiliki kesulitan masing-masing, disetiap episodenya juga memiliki narasumber dan tempat yang berbeda-beda. Dibutuhkan konsep yang matang, sehingga setiap episode tersebut memiliki tujuan dan pesan yang berbeda-beda. Tim *Talkcation* Angkatan ke 6 ini melakukan produksi dengan narasumber yang memiliki keunikan masing-masing seperti ide bisnis untuk wirausaha, pengembangan usaha digital, pengembangan sumber daya manusia (SDM), budayawan, dan pengembangan hobi menjadi bisnis. Diharapkan setiap episodenya memiliki narasumber yang berbeda dan narasumber yang sudah di hadirkan oleh Angkatan *Talkcation* sebelumnya tidak disarankan untuk diundang kembali (Ajibulloh, 2024).

Kunci utama dalam penyampaian pesan pada *Talkshow Petsaga* dilakukan dengan membangun sebuah visual *storytelling*. Dalam penyampaian emosi dan naratif cerita membutuhkan beberapa kerangka teknis yang harus dilakukan, dalam hal ini visual *storytelling* dan komposisi kamera sangatlah penting. Pengambilan komposisi gambar yang tepat diperlukan untuk menjadi penopang, sehingga akan menghasilkan visual dan informasi yang sesuai dengan jalannya cerita. Dalam penyampaian pesan tersebut visualisasi akan dicapai dengan menggunakan komposisi dinamis yang kuat dan memiliki nilai estetika pada visual *storytelling*. *Storytelling* sendiri apabila diartikan merupakan proses penyampaian pesan atau cerita secara naratif, yaitu berdasarkan urutan-urutan kejadian tertentu (Crawford, 2005)

Talkshow Talkcation episode *Petsaga* terdapat penggunaan elemen visual sangat ditekankan oleh *cameraman*. Sehingga sebagai orang yang bertanggung jawab penuh terciptanya visual *storytelling*, *cameraman* diharapkan mampu membangun visual yang tepat saat melakukan produksi. Kemampuan pengambilan komposisi diawali dari penempatan kamera. Sebelum melakukan penempatan kamera *cameraman* diharuskan memiliki pengetahuan mengenai elemen penunjang sinematografi. Seperti yang dikatakan Blain (2011), bahwa dalam penunjang elemen membangun visual *storytelling* melalui sinematografi dibagi menjadi beberapa elemen yaitu *The Frame* atau pembingkai komposisi gambar, pemilihan cahaya dan warna, pemilihan lensa, penggunaan pergerakan kamera, penambahan tekstur pada cerita, penggunaan *point of view shot*.

Dalam episode *Petsaga* penggunaan elemen visual *storytelling* yang baik dan sesuai sangat penting dalam menciptakan dramatisasi kepada penonton. Dalam penciptaan visual yang dilakukan oleh *cameraman* diinginkan penonton dapat memahami dan merasakan cerita yang disampaikan dalam visual tersebut. Dramatisasi yang diciptakan dalam episode ini dimunculkan dalam berbagai cara, beberapa di antaranya dapat melalui komposisi antara *host* dan objek percakapan atau menggunakan rekaman visual tambahan yang menggambarkan percakapan. Dibutuhkan banyak sekali *shot* sebagai pencapaian aspek dramatisasi. Dalam menciptakan sebuah *shot* juga dibutuhkan alat-alat teknis

perekaman yang memadai. Namun dalam pelaksanaannya produksi *talkshow Talkcation* episode Petsaga ini, *cameraman* diharuskan inovatif dalam pengambilan gambar dikarenakan tempat yang tidak mendukung dan peralatan yang kurang. Penggunaan tipe *shot* yang tepat akan mengekspresikan kesan dramatis dan emosional, sehingga *shot* memainkan peran penting dalam menghadirkan pesan sehingga audiens merasa penasaran (Okravian, Gurning, Artinus, 2023).

Disetiap komponen visual terdapat nilai kontras, perbedaan kontras atau nilai afinitas dalam *satu shot* dengan *shot* yang lain akan menambah dramatisasi yang berbeda, sehingga *cameraman* harus memiliki kejelian dalam melihat suasana tempat produksi. Pemanfaatan segala aspek yang ada ditempat lokasi menjadi poin bagus seorang *cameraman* seperti menggunakan cahaya alami matahari, tempat sempit, *tone* warna ruangan yang berupa-rupa dalam mengambil gambar visual semaksimal mungkin. Nicholaus (dalam Kabelen, (2022) menjelaskan bahwa setiap pemilihan jenis *shot* yang berbeda-beda dapat memberikan kesan dramatis, sehingga pesan dapat tersampaikan kepada audiens.

Dramatisasi yang diciptakan pada episode Petsaga ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pesan dan juga menarik perhatian para *audiens*, dan berpotensi untuk menciptakan hubungan emosional antara visual *talkshow* dengan *audiens*. Secara keseluruhan penciptaan dramatisasi pada episode Petsaga ini untuk meningkatkan kaingintahuan penonton kepada Petsaga dan *Talkcation*. Dramatisasi merupakan suatu teknik penyajian pesan yang bertujuan untuk menjadikan pesan tersebut lebih menarik dan mudah diingat oleh *audiens* (Burton, 2007).

1.2. Manfaat Penciptaan Karya

1.2.1. Manfaat Karya Secara Akademis

1. Skripsi ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang memiliki hubungan seputar *visual storytelling* dalam persepsi emosi penonton

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk *cameraman* dalam mengembangkan *visual storytelling* dalam produksi *talkshow*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk *cameraman* dalam menciptakan dramatisasi dalam produksi *talkshow*.

1.2.2. Manfaat Karya Secara Praktis

1. Bagi peneliti, penelitian ini mampu menumbuhkan kreativitas dalam melakukan produksi *talkshow* yang inovatif
2. Bagi instansi yang terkait dengan program magang *Talkcation*, untuk membantu memberikan rujukan dalam evaluasi peserta magang tahun berikutnya
3. *Cameraman*, penelitian ini bermanfaat untuk membantu membangun dan berpikir kreatif tentang apa saja yang dibutuhkan dalam pengambilan visual.