

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS

Sebelum menyusun segala hal mengenai teknis program, tim penulis mencari beberapa karya terdahulu yang bisa dijadikan referensi sekaligus pembanding. Beberapa karya terdahulu ini memiliki kesamaan dalam format, topik pembahasan, dan durasi. Berdasarkan kriteria relevansi tersebut, penulis menemukan tiga karya sejenis yang topik utamanya berbicara tentang psikologi yang penjabarannya adalah sebagai berikut.

2.1.1 Mel Robbins Show



Gambar 2.1 Cuplikan Konten

Mel Robbins Show

Sumber: Tangkapan layar

Program ini menggarap bahasan psikologi dengan format *talkshow* dipandu bersama host yang memang sudah pakar di bidang psikologi, bernama Mel Robbins. Program ini disiarkan di saluran TV Nasional Amerika, tetapi beberapa *episode* diunggah di kanal *YouTube*. Dalam bahasan di video tersebut, setiap topik didasari oleh riset sains yang membuat semakin meyakinkan dan kredibel. Selain itu, Mel turut melakukan sesi bincang-bincang bersama pakar lain, Dr Verma yang memang pakar di bidang perasaan resah atau *anxiety*.

Program ini terbagi menjadi beberapa segmen, dalam pembukaannya, program dibuka dengan *trailer* dari topik pokok bahasan. Dalam pembukaan video yang berjudul “*Do You Having Anxieties And Not Knowing It*”, program ini mendokumentasikan lima orang berbeda dalam menghadapi keresahan (*anxieties*) yang sedang mereka alami.

Sejak awal, terlihat bahwa program ini menampilkan dokumenter rekonstruksi adegan para pengidap *anxiety* tersebut untuk menampilkan betapa pentingnya kesadaran seseorang tentang keresahan yang mereka miliki. Mel, selaku host ingin memberi tahu kepada audiencenya untuk tidak menganggap remeh segala perasaan, karena hal tersebut dampaknya bisa besar bagi kesehatan mental maupun fisik.

Lalu, Mel Robbins membuat para narasumbernya sebisa

mungkin nyaman dengan topik yang sedang dibicarakan dengan cara menjadikan dirinya sendiri sebagai contoh bahwa ia juga pernah mengalami hal yang dialami oleh para narasumber tersebut, sehingga dirinya tidak terlihat menggurui ataupun eksklusif ketimbang narasumbernya. *Treatment* yang ia lakukan inilah yang membuat narasumbernya merasa aman dan nyaman kala sedang bercerita.

Selain dikemas dengan *talkshow*, program ini tidak hanya berisi dialog tanya jawab antara host dan narasumber, tetapi dikemas dengan format lain, seperti games, tanya jawab, dokumenter narasumber, infografis dan berinteraksi dengan penonton dari jarak jauh. Lalu, dalam episode ini, Mel juga menghadirkan segmen reality show yang menghadirkan dua orang yang memiliki hubungan dekat, seperti antara ibu dan anak serta sesama pasangan muda. Dalam segmen ini, Mel mengajak narasumbernya untuk lebih mengenal satu sama lain, meskipun ada ketidakpuasan atau kekecewaan yang disimpan di hati masing-masing.

Program Mel Robbins Show melibatkan banyak narasumber dengan perasaan dan pengalaman yang sesuai dengan topik. Lewat acara tersebut, narasumber yang memiliki perasaan resah (*anxious*) diajak Mel untuk saling berbincang dan bertukar pikiran tentang apa yang dirasakan. Meskipun sudah ahli di bidangnya, Mel tetap menyertakan riset dalam menyimpulkan apa

yang dirasakan para narasumber, sehingga dapat tergambar jelas kredibilitasnya.

Karena *Mel Robbins Show* merupakan acara yang disiarkan langsung di saluran televisi nasional AS, setiap segmen berlangsung sekitar 10 menit dan akan diakhiri Mel memberikan kesimpulan ataupun memutus percakapan dengan narasumber guna memancing rasa penasaran penonton untuk tetap menonton programnya. Namun demikian, Mel tidak benar-benar fokus membahas satu topik dalam satu episodnya. Hal ini terlihat dari segmen saat menampilkan ibu dan anak serta pasangan muda. Dalam segmen tersebut, Mel sudah tidak terlalu membahas *anxiety* dan lebih berfokus pada kisah-kisah menarik sang narasumber. Sementara itu, dalam acara ini, Mel kebanyakan mengulik kondisi psikologi wanita dengan kategori umur dewasa ke lansia.

Karya ini relevan dengan program yang akan tim penulis buat, yaitu "LIPTEEN". Sebab, jika dilihat dari sisi topik dan format program, *Mel Robbins Show* memakai format yang serupa, yaitu *talkshow* serta terbagi menjadi beberapa segmen. Segmen 1 akan dikhususkan untuk memperlihatkan perjalanan 1 narasumber korban, segmen 2 untuk melihat pemaparan narasumber ahli, hingga segmen terakhir yang akan diisi games interaktif serta tanya jawab pertanyaan dari media sosial. Lalu, jika *Mel Robbins Show* ditargetkan khususnya untuk orang dewasa, "LIPTEEN" hanya akan membahas seputar kondisi atau masalah yang dialami

remaja.

2.1.2 The Late Late Show



Gambar 2.2 Cuplikan Talkshow The
Late Late Show

Sumber: Tangkapan Layar

The Late Late Show by James Corden merupakan salah satu acara *talkshow* yang disiarkan di stasiun tv di Amerika Serikat bernama CBS. Program ini memiliki seorang pembawa acara bernama James Corden. Acara ini tayang setiap hari Jumat Malam dan diproduksi oleh Fulwell 73. Dalam setiap episodanya, *talkshow* ini menghadirkan bintang tamu spesial, yang biasanya merupakan artis terkenal.

Program *talkshow* ini tidak hanya berupa sesi tanya jawab dan wawancara yang dilakukan oleh James Corden, tetapi dalam satu episode, ada banyak segmen yang dilakukan oleh James

Corden untuk membuat acara tersebut lebih menarik. Segmen-segmen tersebut kebanyakan bukan dilakukan secara langsung di studio, tetapi dibuat rekamannya terlebih dahulu dengan tujuan untuk menghibur. Segmen-segmen tersebut antara lain adalah *Crosswalk The Musical*, *Carpool Karaoke*, *Riff-Off*, *Take a Break*, *Were You Paying Attention*, *Flinch*, *Spill Your Guts or Fill Your Guts*.

Talkshow ini dibawakan selama kurang lebih satu setengah jam. Menariknya, dalam satu episode, segmennya selalu berganti-ganti. Sehingga, penonton akan dibuat penasaran terhadap segmen yang dibawakan pada hari itu serta menjadi tidak jenuh karena isinya bukan hanya bincang-bincang semata. Selain unik dalam segi segmennya, *talkshow* ini juga memiliki sosok pembawa acara yang bisa mencairkan suasana bersama narasumber dan memiliki kemampuan bernyanyi.

Selama pandemi, *talkshow* ini juga memerhatikan protokol kesehatan dengan tidak mengundang langsung bintang tamu ke dalam studio. Sehingga, sesi wawancara dilakukan via telekonferensi video. James Corden akan duduk di kursi bermejanya seperti biasa, kemudian di sebelah kanannya akan ada bintang tamu atau artis yang diwawancara yang ditampilkan lewat layar besar. Kemudian, jika biasanya di dalam studio talkshow ada interaksi dengan penonton, acara ini tidak lagi mengadakan hal tersebut secara sementara karena pandemi.

Di samping banyaknya keunggulan dari *talkshow* ini, topik pembicaraan yang diangkat oleh *The Late Late Show* kebanyakan bertema entertainment dan bertujuan sebagai hiburan, ketimbang mengambil dari sisi edukatif. Karakteristik program yang menghibur tersebut didapat dari kemampuan sang pembawa acara. Sehingga, sulit untuk mencari pembawa acara lain yang pas karena penonton sudah nyaman dengan penampilan maksimal dari James Corden.

Program ini diambil sebagai salah satu tinjauan karya terdahulu dilihat dari format acaranya. Melalui acara ini, *talkshow* LIPTEEN dapat terinspirasi untuk dapat mengemas sebuah *talkshow* agar bisa lebih interaktif dan kreatif dalam segi segmen, sehingga penonton (yang ditargetkan adalah remaja) dapat teredukasi sekaligus terhibur dengan konten pembicaraan yang mau dibawakan. Tak hanya itu, sistem baru program *The Late Late Show* yang memanfaatkan teknologi telekonferensi video untuk mewawancarai narasumber yang tidak dapat datang ke studio dapat menjadi solusi bagi penulis untuk menyusun *talkshow* ini secara *offline* dengan seaman mungkin.

Hal yang menjadi pembeda antara *The Late Late Show* dengan LIPTEEN adalah dari narasumber dan topik pembahasannya. LIPTEEN cenderung fokus pada segmen bincang-bincangnya dan akan menghadirkan narasumber yang akrab dengan masalah psikologi yang dihadapi remaja.

2.1.3 Mako Talk



Gambar 2.3 Cuplikan Konten *Mako Talk*

Sumber: Tangkapan Layar Penulis

Mako Talk merupakan sebuah kanal di YouTube yang dikemas dengan format *talkshow* yang dipandu oleh seorang dokter yang memiliki keterterikan di bidang kesehatan jiwa, Rayhan Maditra. Video di dalam channelnya cukup beragam, mulai dari talkshow seperti gambar pada lampiran di atas dan juga pembahasan yang ia lakukan sendirian dengan tambahan grafis-grafis tertentu.

Pada cuplikan tangkapan layar di atas, Rayhansedang membahas seputar kesehatan mental dan hubungannya dengan aktivitas menanam di kala pandemic. Hal yang menarik dari setiap video Mako Talk adalah, setiap topik psikologis dikaitkan dengan

hal yang sedang tren pada saat ini. Misalnya, membahas soal kaum rebahan, mengambil korelasi antara peran- peran di drama Korea yang berjudul “It’s Okay Not to Be Okay” dengan gangguan mental yang mereka rasakan, sampai menghubungkan antara kehidupan musik seorang musisi dengan kesehatan mental. Sehingga, kanal YouTube ini tidak secara mentah-mentah membahas soal istilah psikologis yang rumit tentang psikologi, karena dikaitkan dengan hal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam pemilihan narasumber sendiri, Mako Talk lebih sering menghadirkan orang yang justru awam dengan psikologi untuk nantinya ditanya langsung oleh Rayhan terkait perasaan yang dirasakan, apa yang dialami, supaya penonton dapat lebih relevan dan mengambil pelajaran dari tokoh tersebut.

Karena terbilang merupakan program yang masih baru (dibentuk pada Juni 2020), Mako Talk belum banyak melakukan pembahasan di kanal YouTube mereka. Selain itu, karena diproduksi secara rumahan dan ala kadarnya, terkadang proporsi teknis pengambilan gambarnya hanya berpegang pada satu angle. Sehingga, hal ini memberikan kesan monoton untuk dinikmati secara visual. Di samping proporsi gambar, kualitas audio cenderung kurang maksimal, sehingga penonton kurang bisa dengan jelas memahami apa yang mau disampaikan oleh sang pembawa acara.

Namun, Mako Talk relevan dengan program “LIPTEEN”

karena memiliki kesamaan tema tentang kesehatan mental yang dibahas dengan format yang menyerupai *talkshow*. Adapun, beberapa hal yang membedakan “LIPTEEN” dengan Mako Talk adalah dari aspek narasumber yang akan dihadirkan dan segmentasi “LIPTEEN” berfokus pada isu psikologi remaja. Program “LIPTEEN” akan menghadirkan narasumber yang memiliki pengalaman langsung terkait permasalahan psikologi remaja dan ahli dalam satu sesi bersamaan.

2.2 TEORI DAN KONSEP

2.2.1 Pandemi Covid-19

Organisasi kesehatan dunia *World Health Organization* (WHO) mendeklarasikan penyebaran sebuah virus yang telah terpapar dari negara China. Virus tersebut dikenal sebagai *Coronavirus Disease 2019* atau disingkat dan lebih akrab disebut Covid-19 (WHO, 2020). Adapun, virus ini tersebar dengan cepat dan memengaruhi seluruh sektor, mulai dari ekonomi, pendidikan, bahkan kondisi psikologis manusia. Karena penyebaran virus yang terjadi begitu cepat, hal ini mengharuskan masyarakat dunia untuk melakukan karantina mandiri di rumah dan meminimalisir kegiatan yang melibatkan keramaian untuk mencegah penyebaran virus COVID-19.

2.2.2 Karakteristik Televisi

Televisi merupakan salah satu media massa yang hingga sekarang

masih terjaga dengan kekuatannya yang utama terletak pada gambar (Latief, 2020). Brasta (2011) mengutip Elvinaro dan Komala (2007) mengatakan bahwa ada karakteristik televisi yang di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Audiovisual

Televisi adalah salah satu media penyiaran yang tidak hanya mengandalkan suara dalam menyebarkan informasinya, tetapi juga mengandalkan gambar sebagai salah satu kelebihanannya. Oleh karena itu, khalayak yang menonton televisi bisa sekaligus mendengar dan melihat konten yang ditampilkan.

2. Proses Berpikir dalam Gambar

Merangkai sebuah program di televisi tentunya membutuhkan suatu kerangka berpikir ataupun konsep sebelum akhirnya terealisasikan. Tahapan pertama yang dilakukan adalah visualisasi. Pada tahap ini, pengarah acara menyusun sedemikian rupa agar gambar yang diambil memiliki makna tersendiri. Dialanjutkan dengan tahap kedua adalah penggambaran, yaitu merangkai gambar hingga kontinuitasnya dapat menghasilkan suatu makna tertentu.

3. Pengoperasian yang Kompleks

Untuk melakukan produksi program di televisi, ada beberapa aspek yang harus dipenuhi karena sifat

audiovisualnya. Mulai dari teknis alat, pengeditan, *talent manager*, dan masih banyak lagi. Maka dari itu, pengolahan program TV memerlukan pengoperasian yang kompleks dan hasilnya dapat menjadi lebih baik jika dilakukan dengan orang yang terampil dan terlatih.

Karakteristik televisi di atas tentunya didukung dengan berbagai konsep pendukungnya seperti teknik pengambilan gambar, video, teknik wawancara, penulisan naskah, dan salah satu jenis program yang akan dibuat dalam penyusunan proyek ini yaitu *talkshow*.

2.2.2.1 Video

Video merupakan salah satu media untuk menampilkan sejumlah informasi, memaparkan proses-proses, menerangkan konsep-konsep yang rumit, dan mempersingkat waktu dalam penyajian informasinya (Kustandi, 2013). Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa video adalah media audio-visual yang dapat memproyeksikan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara secara alami ataupun melalui proses penyesuaian.

Terlebih, video memiliki pengaruh terhadap proses belajar yang dilakukan seseorang. Hal ini relevan dengan perkataan Sukiman (2012, p. 32) bahwa setidaknya 90 persen hasil belajar yang diperoleh seseorang dipengaruhi oleh indera pandang, 5 persen indera dengar dan indera lainnya. Sehingga, media video menjadi salah satu yang efektif yang berguna sebagai media pembelajaran.

Kemudian, Munir (2013, p.18) dalam bukunya turut menyatakan bahwa video merupakan media digital yang memberi cuplikan terkait susunan atau urutan gambar-gambar bergerak yang nantinya dapat memberikan ilusi / fantasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video media yang tepat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audiovisual. Selain itu, video memiliki peran penting dalam mendukung sarana pembelajaran dan pendidikan.

Maka dari itu, video menunjukkan kekuatan dalam penyampaian pesan secara audio-visual yang sangat kuat. Tak hanya itu, video juga melibatkan langsung orang-orang dan tim tertentu dalam proses produksinya.

2.2.2.2 Teknik Wawancara

Edi (2016, p.2) menyampaikan pernyataan Slamet (2011) bahwa wawancara merupakan cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui suatu kegiatan interaksi antara narasumber yang mau diteliti dan sang peneliti. Pada dasarnya, wawancara dilakukan melalui sesi tanya jawab yang telah dikonstruksi dari makna atau topik bahasan tertentu, sehingga dapat dikatakan bahwa wawancara merupakan proses tanya jawab kepada narasumber terkait topik tertentu.

Dalam ranah jurnalistik, wawancara memiliki dua agar proses pengumpulan informasi dapat berjalan dengan baik. Proses tersebut antara lain adalah tahap persiapan dan tahap pelaksanaan (Patmono, 1996, p. 38). Kedua tahap tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap persiapan wawancara

Persiapan yang dilakukan berupa riset tentang topik yang akan dibicarakan dengan narasumber maupun riset terkait narasumber yang mau diwawancara tersebut. Hal ini bertujuan agar penulis lebih siap dalam membuat pertanyaan dan mengembangkan topik bahasan.

2. Tahap pelaksanaan wawancara

Setelah melakukan persiapan wawancara, penulis akan langsung mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan persiapan di tahap sebelumnya. Adapun, tahapan ini akan sama pentingnya dengan tahap sebelumnya karena merupakan satu rangkaian wawancara yang saling mempengaruhi keberhasilan wawancara.

2.2.2.3 Naskah

Naskah adalah suatu tulisan yang dituangkan dari ide yang dapat dibaca, dapat didengar, serta akan direalisasikan pada sebuah program. Dalam industri televisi, penulisan naskah disesuaikan oleh jenis program siaran, seperti drama, non drama, berita, dan iklan (Latief, 2020, p.176).

Tak hanya itu, naskah merupakan sebuah landasan yang diperlukan untuk memproduksi sebuah program video dan televisi. Setiap naskah dari program di televisi akan disusun berdasarkan dari sebuah ide yang memiliki tujuan spesifik untuk memberikan informasi

(*to inform*), menginspirasi (*to inspire*), menghibur (*to entertain*), dan propaganda. Fungsi sebuah naskah mempunyai peran sentral dalam produksi sebuah program video dan televisi. Dalam produksi program video dan televisi, ada beberapa fungsi naskah yang diuraikan sebagai berikut (Latief, 2020, p. 179).

a. Konsep Dasar

Sebagai ide dasar produksi program siaran. Kualitas dari naskah akan mendukung program dari siaran yang nantinya akan berlangsung. Naskah juga berisi gambaran tentang informasi yang akan disampaikan, seperti alur cerita, karakter tokoh utama, setting, property, dan segala hal lainnya yang berkaitan dengan produksi program televisi.

b. Bahan Siaran

Program yang berlangsung berpedoman pada naskah yang telah dibuat, dimana naskah sendiri menjadi salah satu bahan untuk siaran. Tanpa naskah, sebuah program tidak dapat memiliki alur yang baik dalam menyampaikan informasinya ke audiens.

c. Kendali Acara

Naskah nantinya juga berguna sebagai sebuah kendali acara agar durasinya tidak berlebih dan topik bahasannya tak melebar dan fokus ke episode pada

hari itu.

d. Pedoman Kerja

Naskah turut berguna sebagai sebuah pedoman kerja yang nantinya akan dipegang oleh pengisi acara serta *crew* yang bertugas di dalam layar maupun di belakang layar produksi program siaran. Tak hanya itu, naskah merupakan salah satu patokan bagi sutradara dalam menggambarkan sebuah tulisan menjadi sebuah bentuk program siaran audiovisual.

e. Struktur Penyajian

Secara umum, format penulisan naskah digunakan hampir sama dengan cara menulis berita. Kendati demikian, penulisan naskah tetap melalui tahap menyesuaikan dengan jenis program, sehingga dalam naskahnya akan terdapat beberapa tulisan terkait tambahan teknis. Hal ini untuk memudahkan naskah tersebut untuk diterjemahkan menjadi sebuah produksi *audiovisual*.

2.2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar yang maksimal sebaiknya mengacu pada *storyline* yang telah dibuat sebelum melakukan produksi (Kurniawan, 2006). Tak hanya *storyline*, proses penting yang juga dilakukan selama tahap produksi agar dapat mendukung *story line* yang sudah direncanakan adalah dengan menyusun teknik pengambilan gambar.

Teknik pengambilan gambar yang dimaksud merupakan

bagaimana sudut pengambilan gambar atau sudut untuk meletakkan kamera pada saat menangkap sebuah objek atau peristiwa. Pengambilan gambar adalah salah satu aspek yang cukup penting karena setiap sudut dapat menghasilkan kesan yang menarik.

Faktor terpenting dalam menangkap adegan pada sebuah peristiwa yang sedang terjadi disebut *mood*, misalnya bila ingin menggambarkan sebuah karakter yang kecil dan terkesan tidak berdaya, maka dapat memilih posisi *high angle* yang tentunya mampu memberi kesan si karakter terlihat kecil. Begitu juga sebaliknya, kamera dengan posisi *low angle* mampu memasukan kesan pada karakter yang sombong dan gagah pada karakter. Di bawah ini adalah beberapa teknik pengambilan gambar dalam merekam suatu video.

1. *Normal Angle / Eye Level Angle*

Pada posisi *normal angle*, kamera ditempatkan sejajar dengan mata dari subjek dan hal ini tergantung pada berapa tinggi subjek yang mau diambil gambarnya. Saat program wawancara, ketika subjek duduk di kursi, kamera akan dipasang di atas suatu objek agar dapat mengambil gambar secara efektif selama proses produksi berlangsung.

2. *High Camera Angle*

Pada posisi ini, kamera diletakkan lebih tinggi dari atas mata, sehingga terbentuk posisi kamera yang agak menunduk ke arah bawah. Teknik ini biasanya dipakai untuk mengambil

gambar subjek secara keseluruhan beserta objek-objek yang ada di sekitar lokasi. Selain itu, posisi ini memberikan kesan yang kecil terhadap sebuah objek.

3. *Low Camera Angle*

Karena posisi kamera berada di bawah ketinggian mata, maka kamera akan diatur menghadap ke atas. Posisi ini dapat menciptakan kesan bertambahnya ukuran tinggi objek dan memberikan kesan kuat.

4. *Bird Eye Angle*

Hampir mirip dengan *high angle*, tetapi posisinya diletakkan tepat di atas subjek, sehingga mampu menjangkau gambar yang lebih luas. Posisi ini digunakan untuk menampilkan *landscape* kota, suasana stadion sepakbola, dan objek lain yang luas.

5. *Subjective Camera Angle / Point of View Shot*

Sebuah posisi kamera yang tidak menampilkan subjek pada layar, tetapi memperlihatkan sudut pandang apa yang dilihat oleh subjek tersebut. *Shot* ini dimanfaatkan dalam menggambarkan situasi yang dilihat oleh pemeran atau subjek dan menciptakan kesan pandangan orang tersebut adalah kamera.

6. *Over the Shoulder Shot*

Teknik pengambilan gambar ini juga tidak memperlihatkan secara jelas gambar subjek/karakter karena pengambilan gambar dilakukan dengan posisi dibelakang salah satu dari karakter, sehingga hanya menampilkan bahu, kepala, atau seluruh badan. Biasanya, teknik ini digunakan untuk membingkai adegan percakapan yang bergantian atau objek yang sedang melihat sesuatu.

7. *Objective Camera Angle*

Kamera dalam posisi ini berfungsi untuk merekam peristiwa atau adegan seperti realita yang sedang terjadi dalam objek pandangan tersebut. *Framing* atau bidang pandangan merupakan suatu langkah pengambilan gambar yang perlu melihat bagaimana luas bidang pandangan untuk suatu objek utama dan objek lain dalam hubungan dengan latar belakang (Widjaja, 2008).

2.2.2.5 Undang-Undang Penyiaran

Indonesia memiliki beberapa regulasi terkait bagaimana etika dalam menyiarkan suatu program di televisi karena tayangan di televisi sendiri memiliki keterkaitan dengan beberapa aturan. Beberapa di antaranya adalah, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, Undang-Undang Nomor

40 Tahun 1999 Tentang Pers, dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman sampai Undnag-Undnag yang mengatur Hak Asasi Manusia dan Perlindungan Konsumen juga berada di dalam

Di antara banyaknya Undang-Undang yang berlaku, regulasi utama untuk membuat program dapat dengan aman tersiarkan terdapat pada Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. Dalam rangka menerapkan Undang-Undang tersebut, dibentuklah Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) yang mengemban kewajiban sebagai berikut.

- a. Menjamin masyarakat dalam memperoleh informasi yang layak dan benar sesuai kaidah hak asasi manusia;
- b. Membantu pengaturan infrastruktur bidang penyiaran;
- c. Membangun iklim persaingan yang sehat antar Lembaga penyiaran dan industry terkait
- d. Memelihara tatanan informasi nasional yang adil, merata, dan seimbang
- e. Menampung, meneliti, dan menindaklanjuti aduan, sanggahan, serta kritik, dan apresiasi masyarakat terhadap penyelenggaraan penyiaran,
- f. Menyusun perencanaan pengembangan sumber daya manusia yang menjamin profesionalitas di bidang penyiaran

2.2.3 Talkshow

Jurnal Pendidikan Dwija Utama (2018, p. 26-27) memaparkan dalam Jurnal Pendidikannya kutipan dari Wibowo (2009) bahwa *talkshow* adalah sebuah program yang menyajikan perbincangan dengan seseorang atau lebih terkait sesuatu yang sedang hangat atau sedang menarik menjadi topik pembicaraan di masyarakat. Adapun *talkshow* punya beberapa format yaitu program uraian (*the talk program*), *vox-pop*, program wawancara, dan program diskusi panel.

Tentunya, dalam sebuah program yang menampilkan seseorang atau membahas topik tertentu, *talkshow* dipandu oleh pembawa acara (Morissan, 2011). Adapun, format *talkshow* terbagi menjadi dua, yaitu *talkshow* berita dan *talkshow* non-fiksi atau *feature*. Bahasan dalam *talkshow* nonfiksi lebih mengutamakan pada keberagaman masalah sosial seperti *human interest*, tanpa melibatkan *hard news*.

Program "LIPTEEN" sendiri menjadi bagian dalam program *talkshow* nonfiksi karena bahasannya berupa seputar masalah psikologi yang sering dihadapi remaja. Oleh karena itu, narasumber yang nantinya akan diundang merupakan mereka yang memang piawai (dalam hal ini adalah psikolog) dalam menangani masalah psikologi remaja dan hubungannya dengan orang tua. Selain memiliki 2 ragam format, *talkshow* juga memiliki 2 jenis yang di antaranya adalah sebagai berikut.

4. *Light Entertainment* atau *talkshow* dengan fokus utama untuk

menghibur, maka dari itu *talkshow* ini cenderung tidak membahas topik berat dan menghadirkan narasumber yang juga terlibat dalam dunia hiburan, seperti aktor, penyanyi, dan lain-lain. Selanjutnya, selebritis atau tokoh yang terkenal itu tentunya akan menjawab pertanyaan langsung dari sang pembawa acara, kejadian hidup apa yang sedang mereka alami dan sekiranya dapat menggugah hati ataupun menginspirasi penonton.

Sebuah *talkshow* yang menyajikan *light entertainment* biasanya menghadirkan *talkshow* tersebut dalam bentuk wawancara melalui sebuah dialog antara pemandu acara dan narasumber. Meski terlihat akan masuk ke ranah pribadi narasumber, wawancara dilakukan tetap sesuai dengan kaidah privasi dan Undang-Undang penyiaran yang berlaku. Contoh program *talkshow* yang menerapkan jenis ini adalah Sarah Sechan NET TV, Brownies Trans TV, Kick Andy Metro TV, dan Ini Talkshow NET TV.

5. *Serious Discussion* merupakan *talkshow* yang berpegang pada topik serius dan khusus misalnya hukum, politik, sosial, ekonomi atau membicarakan suatu investigasi yang sedang dilakukan oleh suatu instansi besar. Karena akan membahas permasalahan yang butuh dianalisa secara serius dan mendalam, *talkshow* ini tentunya akan mendatangkan sejumlah narasumber ahli agar tidak terjaid miskonsepsi dari topik yang

akan dibahas. Dalam televisi, biasanya *talkshow* semacam ini memanfaatkan format diskusi panel guna memperluas pengetahuan masyarakat terkait permasalahan yang sedang hangat dibicarakan. Debat ataupun diskusi di sini bukan untuk mengundang kontroversi, tetapi agar setiap orang di dalam *talkshow* dapat mengajukan sudut pandang yang berbeda. Selain diskusi serius, acara *talkshow* di televisi juga memproduksi *talkshow* dengan topik religi, seperti ceramah ataupun kuliah tujuh menit (kultum).

Dari dua jenis *talkshow* di atas, program “LIPTEEN” merupakan kombinasi dari keduanya. Nantinya, penulis akan membuat *talkshow* ini bukan hanya menjadi diskusi tentang remaja yang curhat atas permasalahannya, tetapi juga menghadirkan psikolog langsung agar dapat diklarifikasi lebih lanjut mengenai permasalahan yang sedang mereka hadapi.

Jika aspek utama yang menjadi rangkaian primer dalam suatu pembuatan program *talkshow* adalah dialog atau debat, unsur sekundernya adalah *setting*, *property*, *wardrobe*, *lighting*, dan sebagainya. Secara umum, program *talkshow* bukan merupakan sebuah acara tanya jawab ataupun wawancara satu arah. Dalam menyusun program *talkshow*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pemandu acaranya (pewawancara), seperti mengarahkan pembicaraan dengan narasumber agar dapat lebih mendalam. Kemudian, pewawancara wajib menguasai topik bahasan

talkshow dengan cermat supaya dapat menggali lebih dalam permasalahan yang sedang dibahas, memberikan tanggapan terhadap pendapat narasumber yang sekiranya kurang sesuai dengan pemahaman.

Program acara *talkshow* merupakan sebuah tontonan yang mengedukasi, menghibur, dan sarat dengan informasi (Yusanto, 2017).

Membuat *talkshow* tidak sesederhana melempar pertanyaan yang kemudian akan dijawab oleh narasumber, tetapi konten merupakan salah satu elemen penting menurut penelitian Valent, Slim Essid, Jean Carrive, dan Gael Richard yang dikutip dari penelitian Yiannis Kompatsiaris, dkk. (2012). Secara garis besar, konten dalam *talkshow* juga terbagi menjadi beberapa bagian yang saling tumpang tindih, yaitu *talk* (topik), *performance*, dan *insert*. Topik pembicaraan adalah aspek utama akan menjadi daya tarik *talkshow* itu sendiri, lalu adanya *performance* (pertunjukkan) dalam sebuah *talkshow* untuk membentuk suatu variasi hiburan untuk penonton. Pertunjukkan ini dapat berguna sebagai bentuk usaha dalam mempertahankan fokus penonton agar tidak beranjak ke program lain.

Kemudian, aspek lain yang juga penting adalah *insert* (sisipan). Sisipan di sini berguna sebagai bahan penunjang topik bahasan. Ketika suatu topik dibicarakan, maka program televisi dapat menambahkan video dokumenter dari narasumber, infografis sebagai pelengkap, gambar, ataupun cuplikan video. Seperti keberadaan

performance, sisipan berguna untuk memberikan penonton sudut pandang lain agar tidak monoton hanya menikmati perbincangan antara host dan narasumber saja. Selain itu, *talkshow* memiliki ciri tipikal yang antara lain adalah menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, memiliki bahasan yang bisa relevan dengan masyarakat, dan berhubungan dengan topik yang sedang hangat.

2.2.4 Ilmu Kedokteran Jiwa

Ilmu kedokteran jiwa adalah sebuah cabang ilmu medis yang lebih dalma berfokus pada pengobatan, diagnosis, dan pencegahan terhadap gangguan emosional, perilaku, dan mental. Adapun, seorang dokter yang menjalani pendidikan spesialis kedokteran jiwa dikenal dengan sebutan psikiater (Adrian, 2018).

Dalam buku “Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa” jilid kedua karya Willy F. Maramis dan Albert A. Maramis (2009), menyatakan bahwa Ilmu Kedokteran Jiwa merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan kesehatan jiwa, terutama dalam hal pengobatan, pengenalan, pencegahan, rehabilitas, pembinaan, dan peningkatan kesehatan jiwa. Oleh karena itu, Ilmu Kedokteran Jiwa dapat bermanfaat dalam membantu dan mendukung perjalanan manusia menuju kebahagiaan.

Adapun, terdapat beberapa hal penting yang dipelajari dalam cabang-cabang ilmu lain dalam membantu perkembangan Ilmu Kedokteran Jiwa adalah:

6. *Neuroanatomi*, merupakan relasi antara bagian otak tertentu

dan kehidupan serta gangguan mental.

7. *Neurofisiologi*, cara kerja substrat anatomi hingga terjadi proses mental dan gangguannya, yaitu berupa penyelidikan hal belajar dan ingatan.
8. *Neurokimia*, atau fungsi zat-zat kimia yang berpengaruh pada hal-hal kejiwaan serta kejiwaannya.
9. *Psikofarmakologi*, yang merupakan obat-obatan yang dapat mendukung proses mental, baik dalam keadaan sehat, maupun dalam keadaan terganggu.
10. Genetika, menyelidiki faktor keturunan dalam hal gangguan jiwa agar dapat dilakukan pencegahan, misalnya melalui pemberian nasihat sebelum pasangan menikah yang bertujuan untuk memperbaiki faktor genetika.
11. Ilmu Jiwa atau psikologi, yang menambahkan pengertian, terutama tentang persepsi berpikir dan memecahkan masalah, ingatan, motivasi, dan komunikasi antar manusia serta kepribadian.
12. Sosiologi, pengaruh dari faktor-faktor sosial terhadap kesehatan dan gangguan jiwa, seperti struktur dan fungsi sosial, perubahan sosial, interaksi individu dan kelompok serta interaksi antar kelompok.
13. Antropologi, yang merupakan cabang ilmu berkenaan dengan norma, nilai, dan kepercayaan pada kesehatan jiwa, pengaruh keluarga, pernikahan, perceraian, struktur keluarga, dan

keluarga yang berkekurangan secara psikologis. Seperti kurangnya komunikasi antara ayah dan anak.

14. Epidemiologi, dapat mendukung penyelidikan tentang kondisi kesehatan jiwa pada masyarakat serta segala faktor yang membawa dampak. Hal ini sangat penting untuk mengetahui penyebab sosial suatu gangguan jiwa dan juga untuk merancang pelayanan kesehatan jiwa masyarakat.
15. Komputer, sarana yang membantu peneliti dan ilmu kedokteran jiwa dalam pelayanan dan pengajaran, baik di dalam maupun di luar rumah sakit. Tak hanya sarana pendukung, komputer dapat berguna untuk mengumpulkan data pasien gangguan jiwa serta pengolahan informasi untuk suatu penelitian epidemiologi secara nasional.

Kemudian, seiring berjalannya waktu, Ilmu Kedokteran Jiwa telah mengalami perkembangan sedemikian rupa, sehingga muncullah beberapa spesialisasi, seperti psikiatri anak yang menangani kondisi mental anak, psikiatri masyarakat dengan program-program pengembangan kesehatan jiwa masyarakat, para psikiatri klinis yang menekuni bekal pembelajaran ilmu gangguan jiwa perorangan, farmako psikiatri yang meletakkan perhatian penuh pada penggunaan obat untuk menanggulangi gangguan mental, kedokteran jiwa usia lanjut yang menangani gangguan jiwa pada orang lanjut usia, serta ilmu kedokteran jiwa forensik yang mempelajari faktor mental pada pelanggar hukum.

2.2.5 Remaja

Remaja adalah tahap peralihan seseorang di mana mereka meninggalkan fase kanak-kanak yang bersifat ketergantungan pada yang lebih tua, tetapi jika disuruh memikul beban dan tanggung jawab orang dewasa juga belum mampu sepenuhnya. Maka dari itu, remaja terbagi menjadi tiga kelompok umur, yakni:

a. Remaja awal (*early adolescence*)

Usia remaja awal mempunyai usia sekitar 12-15 tahun. Pada fase ini, seorang remaja mayoritas masih merasa bingung, cemas, takut, dan gelisah karena baru saja mengalami masa transisi dan harus adaptasi untuk pertama kalinya. Hal ini mengharuskan mereka keluar dari zona nyaman sebagai seorang anak-anak.

b. Remaja pertengahan (*middle adolescence*)

Usia remaja pada tahap ini berada di rentang 15-18 tahun. Pada fase ini, remaja mulai mendambakan atau punya keinginan terhadap sesuatu. Hal ini yang sering kali membuat mereka memperdebatkan hal tersebut dengan orang yang lebih tua.

c. Remaja akhir (*late adolescence*)

Remaja pada tahap akhir memiliki rentang usia yang dimulai dari 18-21 tahun. Pada tahap ini, individu mulai

merasa lebih stabil dan memahami situasi yang terjadi serta tujuan hidup.

Berada di fase manapun mereka, masa remaja adalah salah satu periode krusial karena menjadi penentu kepribadian seseorang dan juga merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa (Hurlock, 1996). Seseorang menghadapi sejumlah perubahan dalam hidup yang dapat menyebabkan kegelisahan tersendiri. Oleh sebab itu, masa depan seseorang bergantung pada masa remaja dan proses yang dilalui saat mereka masih remaja.

2.2.6 Psikologi Remaja

Ilmu psikologi merupakan bidang yang membahas terkait tingkah laku manusia dengan lingkungan (Dakir, 1993). Psikologi merupakan ilmu yang membahas hubungan antara individu dan lingkungan sosial di sekitar yang juga memiliki ikatan antara badan dan jiwa (Maramis, W. F., & Maramis, A. A, 2009).

Belum ada spesialisasi khusus yang membahas secara langsung psikologi remaja, padahal masa remaja merupakan suatu masa transisi saat seorang individu mengalami bermacam-macam proses perkembangan, baik secara fisik atau psikis. Terlebih lagi, masa remaja juga merupakan periode transisi dari tahap kanak-kanak menuju dewasa, hal ini akan mengubah perkembangan pola pikir remaja sehingga mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa.

Sementara itu, dalam proses berkembangnya remaja, mereka juga mengalami perubahan hormonal yang dapat mengganggu kondisi suasana hati. Hal ini memancing mereka lebih peduli tentang komentar atau penilaian orang lain disertai dengan rasa emosionalnya meningkat (Diananda, 2018).

Peningkatan emosional pada remaja akrab disebut sebagai masa *storm and stress*, dimana remaja bisa merasakan sangat sedih kemudian bisa kembali bahagia dengan cepat atau sering juga disebut emosional yang bergejolak dan kurang stabil. Hal tersebut terjadi karena perubahan hormon yang menjadi salah satu proses perkembangan remaja. Jika dilihat dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari kondisi sebelumnya. (Hall, 1904).

Masa remaja merupakan masa-masa pergolakan yang penuh dengan konflik dan buaian suasana hati karena mereka bertindak sesuai pikiran, kerendahan hati, kebaikan, dan godaan. Anak remaja mungkin akan nyaman dengan merasa sendiri, tetapi beberapa saat kemudian mereka merasa kesepian dan butuh dukungan dari orang di sekitar (Hall, 1904).

Oleh karena itu, kondisi psikologi remaja memiliki urgensi untuk ditelaah lebih lanjut, terutama karena mereka sedang berada di masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa. Proses pengembangan ini akan membawa pengaruh yang besar bagi remaja dalam setiap langkahnya dalam membentuk karakteristik kedepannya (Diananda, 2018).

2.2.7 Orang Tua

Orang tua merupakan pasangan yang terdiri dari ayah dan ibu. Sebagai orang tua, mereka mengambil peran penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anaknya dalam pendidikan formal maupun nonformal. Orang tua sendiri berperan besar dalam mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Lestari (2012:153) “peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak”. Hadi (2016:102) memaparkan orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak.

Berdasarkan pengertian tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa keberadaan orang tua amat penting khususnya dalam menentukan cara yang digunakan dalam menjalankan tugas dalam mengasuh, mendidik, melindungi, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting terhadap tumbuh kembang seorang anak terutama di masa pandemi karena sebagian besar aktivitas dan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah bersama dengan orang tua. Namun sayangnya, mengutip hasil survei yang diselenggarakan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), orang tua yang mendapatkan informasi tentang pola pengasuhan hanya sebesar 33,8% dan menyebabkan anak diperlakukan sesuai dengan keinginan orang tua. Kondisi psikologis orang tua, terkhusus dari pihak ibu pada situasi

pandemi sangat berdampak terhadap fenomena kekerasan terhadap anak.

Salah satu contoh kekerasan di masa pandemi terjadi pada seorang anak di Lebak berumur delapan tahun yang menjadi korban dipukul sapu hingga meninggal oleh orang tuanya akibat kesulitan memahami pelajaran selama proses pembelajaran jarak jauh di rumah.

2.2.7 Teori Konvergensi

Adanya kombinasi atau penggabungan berbagai perangkat layanan melalui teknologi guna membuat membangun komunikasi dan menyebarkan informasi disebut sebagai konvergensi. Tak hanya itu, konvergensi juga dapat diartikan penggabungan antara media tradisional dan media yang sudah modern. Adanya penggunaan dari konvergensi sendiri pastinya membawa perubahan di bidang penyediaan, pemrosesan, dan penyebaran pada seluruh bentuk media informasi tersebut seperti, visual, dan audio (Preston, 2001). Maka dari itu, setiap jurnalis wajib hukumnya untuk dapat menguasai dunia daring untuk menunjang kinerja yang dimiliki agar tidak mengalami ketertinggalan ataupun menjadi gagap terhadap teknologi.

Adapun, konvergensi media juga dikenal sebagai sebuah penggabungan beragam media massa dan teknologi informasi ke dalam satu perangkat dengan tujuan untuk mempermudah pengaksesan. Konvergensi media hadir dikarenakan dorongan dari pengguna dan kebutuhannya terhadap fungsi teknologi dan implikasi dari sejumlah

perkembangan teknologi informasi yang semakin modern dan luas
(Sugihartati, 2014, p. 88).