



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**ANALISIS PENERAPAN *IMMERSIVE JOURNALISM*  
MELALUI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*  
DI CNN TV INDONESIA**

(STUDI KASUS: PENERAPAN AR DALAM PERSPEKTIF MODEL DIFUSI  
INOVASI EVERETT M. ROGER'S PADA PRODUKSI PROGRAM *FEATURE* DI  
*OUTDOOR PRODUCTION*)

**SKRIPSI**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)**

**Fathia Barnez**

**14140110350**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2018**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Juli 2018



**Fathia Barnez**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
**Analisis Penerapan *Immersive Journalism* Melalui Teknologi *Agmented Reality*  
Di CNN TV Indonesia**

(Studi Kasus: Penerapan AR Dalam Perspektif Model Difusi Inovasi Everett M.  
Roger's Pada Produksi Program *Feature* Di *Outdoor Production*)

Oleh

Fathia Barnez

Telah diujikan pada hari Senin, 30 Juli 2018

Pukul 08.30 s.d. 10.00 dan dinyatakan lulus

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

**Ketua Sidang**

Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

**Penguji Ahli**

Adi Wibowo Octavianto, M.Si.


**Dosen Pembimbing**

F. X. Lilik Dwi Mardjianto, S.S., M. A.

**Disahkan oleh**

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi**

Inco Hary Perdana, S. Ikom., M.Si.



*Don't be so hard on yourself. In the end,  
there's no one can help you except  
yourself.*

*You'll know who you are until you fin this one.*

**- Nez**

**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Mama, Papa, dan Alfaritsi Barnez**

*(Love of My Life)*

Empat tahun lamanya pergi, pulang, lalu pergi lagi  
Mengarungi siang, malam, dan pagi hari  
Demi sebuah gelar Sarjana Ilmu Komunikasi  
Ku persembahkan buah tangan hasil sendiri,  
“SKRIPSI.”

**UMMN**  
- **Anez**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi di dunia jurnalistik khususnya televisi selalu berkembang dari masa ke masa. Hal ini membuat sejumlah media televisi di Indonesia terus menciptakan dan mengembangkan Inovasi. Media televisi CNN Indonesia merupakan salah satu media berbasis *audiovisual* yang belakangan pada tahun 2015 menerapkan teknologi *immersive for Journalism*, dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini mereka kembangkan guna menambah kualitas konten berita atau *feature* khususnya pada program *talkshow* dan sejumlah program spesial.

Mengarungi tiga tahun lamanya, CNN TV Indonesia sudah mendapat sejumlah penghargaan atas penerapan teknologi AR dalam konten yang saat itu penerapan AR berlokasi di ruang studio bagan dalam. Peneliti juga menemukan beberapa jurnal penelitian serta penelitian terdahulu yang sudah membahas bagaimana pemanfaatan AR di dalam studio tersebut.

Maka, penelitian ini lebih membahas studi kasus penerapan AR pada program *feature* dan dari segi produksi di luar ruang studio. Kemudian dikaitkan dengan empat elemen dan lima tahap Difusi Inovasi oleh Everett M. Rogers. Bagaimana pun, konsep televisi yang memanfaatkan teknologi *immersive* tetap memiliki fungsi dan tujuan informasi yang harus sampai kepada masyarakat. Tentunya hal ini menjadi bentuk komunikasi media massa yang menjadi konsep dasar dalam dunia jurnalistik.

Kata Kunci :

*Immersive Journalism, Augmented Reality* (AR), Teori Difusi Inovasi, Program *Feature, Outdoor Production*.

## **ABSTRACT**

*Technological evolution in the world of Journalism especially television is always evolving from time to time. It makes television media in Indonesia continue to create and develop an innovation. In 2015, CNN Indonesia's Television is one of the audiovisual-based media that implements an Immersive Journalism, using Augmented Reality (AR) Technology. This technology develop to add quality news bulletin or feature program content. Researcher found some journals and literature review that has discussed about the production phase with AR in the studio or indoor production.*

*It is has been three years that CNN TV Indonesia gwroth the content with AR. Therefore, CNN TV Indonesia has received numerous awards for the application of AR technology in content that at that time the implementation of AR is located in the studio. The chracteristic of AR is all about how to give the information by a storytelling to the audience.*

*This study will discuss and analyze about cases of AR when applied outside production and the feature program. This research is also describe and relate AR with Difussion Inovation Theory by Everett M. Rogers. However, the concept of television that utilizes immersive technology still has the function and purpose of information that must reach the public. Surely, this became a form of mass media and communication that became the basic concept in the world of Journalism.*

### **Keywords:**

*Immersive Journalism, Augmented Reality (AR), Difussion Innovation Theory, Feature Program, Outdoor Production.*



## KATA PENGANTAR

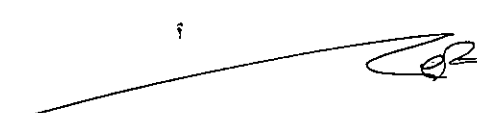
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga bersyukur atas izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Meski dalam penyusunan skripsi ini penulis menemui berbagai hambatan, namun dengan dukungan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang selalu mendukung penulis sepanjang proses pengerjaan skripsi hingga selesai penyusunan:

1. Pihak Universitas Multimedia Nusantara, Bapak Inco Hary Perdana selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
2. Bapak F.X. Lilik Dwi Mardjianto, S.S., M. A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, menyemangati peneliti dan selalu sabar dalam proses mengerjakan serta mengoreksi setiap kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Bapak, terima kasih.
3. Mas Tombak Matahari selaku *Head of Graphic Design* CNN TV Indonesia, dan Mba Dinda selaku *Marketing Communication* yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian di CNN TV Indonesia banyak memberi data informasi, dan menyambut baik terkait kegiatan penelitian.
4. Mba Ayuningtyas Fitri A. selaku Supervisor *Graphic Design* CNN TV Indonesia, Mas Hari Fatwa Triardianto selaku *Graphic Engineer* CNN TV Indonesia, Mas Deny Anwar Saleh selaku *Graphic Engineer* CNN TV Indonesia dan beserta seluruh Tim *Graphic Design* CNN TV Indonesia yang telah banyak memberi data informasi dan menyambut baik terkait kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

5. Dwi Juniarti atau kerap disapa *Miss June* selaku *Executive Producer* CNN TV Indonesia yang sudah memberikan banyak data informasi kepada peneliti.
6. Muhammad Alvin Baskoro selaku Mahasiswa Universitas Padjajaran yang memotivasi, memberi masukan, dan menjadi rekan diskusi untuk peneliti dalam mengerjakan penelitian.
7. ***Love of my life*** Mama, Papa, dan Afaritz Barnez (Adik Penulis) yang sangat sangat sangat saaaaangat sabar menghadapi penulis selama proses pembuatan skripsi hingga selesai, selalu menjadi penyemangat dalam keadaan apapun, memberikan do'a tanpa henti, mendukung dalam bentuk apapun, serta menunjang kebutuhan penulis hingga skripsi selesai.
8. Sahabat penulis yang selalu memberikan semangat dan mendukung penulis dari proses hingga penulisan skripsi selesai, Nadya Safira dan Pramiswari Kenratri.
9. Sahabat MZV Solehah yang selalu menghibur serta mendukung penulis dari proses hingga penulisan skripsi selesai, Shinta Angriyana P. A., Ning Indah Permatasari, dan Kyla Khairana Pritigarini.
10. Keluarga Besar UMN TV yang mengingatkan peneliti untuk selalu menyelesaikan skripsi dan memberikan semangat kepada penulis.
11. Muhammad Febriyanto sebagai alumni UMN yang telah membagi pengalaman serta menyemangati penulis dalam proses pengerjaan skripsi.
12. Steven Hartoyo, Rafael Ryandika, Firdhy Esterina, Bella Anastasya, Nadialim dan rekan-rekan *Assistant Laboratory* UMN yang selalu memberi semangat dan menghibur penulis selama proses pembuatan skripsi.
13. Cornelia Yurissa Gani, Analuna DB Manullang, Temmy Siantar, Chintya, Audy Bernadus, Merry Arliyani, Erwin, Tri Handelaswan para *partner* skripsi semenjak memiliki pembimbing yang sama, sudah saling menguatkan, mengingatkan, dan menghibur penulis dari awal hingga akhir mengerjakan skripsi ini.

14. Hafizah Rana Dalilah, Nanda Audina, Gening Sekar, dan Maria Gustriani Sael yang selalu menghibur dan memberi motivasi kepada penulis serta mengingatkan penulis untuk berterima kasih pada diri sendiri.
15. Sahabat penulis yang memberi semangat pada saat proses pembuatan skripsi berlangsung, Aydina Chandra, Amalia Nurfitri, Burhanudin Maulana, Larasati Satiti Putri, dan Reza Hijra.
16. Alca Octaviani dan Devin Yiulianto yang sudah saling menyemangati peneliti dan membantu mencetak beberapa lembaran skripsi peneliti.
17. Karyawan Dunkin Donut's Intermark BSD yang tidak bosan-bosan melihat peneliti datang sekitar hampir enam bulan lamanya dan juga memberi semangat selama proses mengerjakan laproan skripsi Mas Januar, Mba Wiwin, Mba Dilah, Mas Sule, dan Mas Rizki, Mas Steven.
18. Mas pemilik Nasi Goreng 'Tombo Seneng' Ciater BSD, Pak Pono selaku pemilik warung Baso di Ciater BSD, Bapak Bubur Khas Madura Ciater yang juga mendoakan peneliti agar lancar dalam mengerjakan skripsi ini.
19. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang sudah mendukung, menyemangati, dan mendoakan peneliti agar penelitian dapat terselesaikan dan lengkap sesuai dengan yang diharapkan.

Penulis berharap Skripsi ini tidak hanya memberikan manfaat bagi penulis saja, tetapi juga dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi semua pihak yang berkepentingan.

  
Tangerang, 16 Juli 2018

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENYEMANGAT</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	10
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.5 Kegunaan Penelitian.....	12
1.6 Keterbatasan Penelitian.....	14
<b>BAB II KERANGKA PEMIKIRAN</b> .....	<b>16</b>
2.1 Penelitian Tedahulu.....	16
2.2 <i>Augmented Reality</i> (AR).....	21
2.2.1 Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR).....	24
2.3 Model Diffusi Inovasi Everett M. Rogers.....	26
2.3.1. Inovasi.....	27
2.3.1. Saluran Komunikasi.....	30
2.3.1. Waktu.....	31

2.3.1.1. Pengeathuan .....	32
2.3.1.2. Persuasi.....	33
2.3.1.3. Keputusan .....	33
2.3.1.4. Implementasi.....	34
2.3.1. Konfirmasi.....	34
2.3.4. Sistem Sosial.....	27
2.3.4.1 Struktur Sosial dan Difusi.....	35
2.3.4.2 Sistem Norma dan Difusi.....	36
2.3.4.3 Peran Pemimpin Opini dan Agen Perubahan.....	36
2.3.4.4 Jenis Keputusan Inovasi.....	38
2.3.4.5 Konsekuensi Inovasi.....	39
2.4 Mediamorfosis.....	41
2.5 Produksi Televisi.....	44
2.5.1 Proses Produksi <i>Feature</i> Televisi.....	46
2.5.1.1 Desain Program.....	46
2.5.1.2 Proses Kreatif.....	49
2.5.1.3 Jenis Produksi.....	50
2.5.1.4 Sumber Daya Manisia (SDM) Produksi.....	52
2.5.1.5 Peralatan dan Perlengkapan Produksi .....	54
2.5.1.6 SDM dan Peraltan Pasca Produksi.....	54
2.5.1.7 Desain .....	55
2.6 Kerangka Pemikiran.....	56
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>58</b>
3.1 Paradigma Penelitian.....	58
3.2 Jenis dan Sifat Peneltian.....	59
3.3 Metode Penelitian.....	63
3.4 <i>Key</i> Informan dan Informan.....	65
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.6 Keabsahan Data.....	71

3.7 Teknik Analisis Data.....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
4.1 Objek Penelitian.....	77
4.1.1 Profil Perusahaan.....	77
4.1.2 Susunan Struktural Organisasi Perusahaan.....	80
4.1.3.1 Struktural Organisasi CNN TV Indonesia.....	80
4.1.3.2 Struktural Divisi Desain Grafis CNN TV Indonesia.....	81
4.2 Hasil Penelitian.....	82
4.2.1 Peran dan Tanggung Jawab Tim Desain dan Tim Redaksi.....	82
4.2.2 Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) di CNN TV Indonesia.....	86
4.2.3 <i>Augmented Reality</i> dalam Program Non-Berita.....	92
4.2.4 Penerapan AR pada <i>Outdoor Production</i> .....	101
4.3 Pembahasan.....	110
4.3.1 Difusi Inovasi terhadap Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR).....	110
4.3.2. CNN TV Indonesia sebagai Medium Komunikasi.....	117
4.3.3. Deimensi Waktu terhadap Teknologi AR di CNN TV Indonesia.....	120
4.3.3.1. Pengetahuan.....	120
4.3.3.2. Persuasi.....	126
4.3.3.3. Keputusan.....	130
4.3.3.4. Implementasi.....	133
4.3.3.5. Konfirmasi.....	138
4.3.4. Sistem Sosial dalam Penerapan AR.....	140
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>145</b>
5.1 Simpulan.....	145
5.2 Saran.....	146
5.2 Saran Akademis.....	146
5.2 Saran Praktis.....	147

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN 1**

**LAMPIRAN 2**

**LAMPIRAN 3**

**LAMPIRAN 4**

**LAMPIRAN 5**

**LAMPIRAN 6**



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Miligram's reality-virtual continuum</i> .....	21
Gambar 3.1 Gambar Bentuk Triangulasi Data berdasarkan Hukum Trigonometri .....	23
Gambar 4.1 Logo CNN TV Indonesia.....	65
Gambar 4.2 foto 1: <i>Graphic Engineer dan PD</i> , Foto 2: <i>Supervisor dan Graphic Engineer</i> .....	73
Gambar 4.3 Ruang Grafis di dalam MCR dan tayangan <i>Immersive</i> .....	75
Gambar 4.4 Suasana Ruang Departemen Desain Grafis.....	77
Gambar 4.5 Suasana Ruang Departemen Redaksi.....	81
Gambar 4.6 <i>Taping Penerapan AR indoor production</i> .....	82
Gambar 4.7 Segmen Empat dan Lima Episode Spesial yang Menerapkan Desain AR.....	91
Gambar 4.8 Lokasi Pindah dari Halaman Istana menjadi di Frandah Istana. Dari atas urut ke bawah: Supervisor Graphic Design, Executive Producer, Presiden Joko Widodo, dan Presenter.....	34
Gambar 4.10 Kegiatan Outdoor Production World Cup 2018 di Transmedia (Foto 1 Ruang MCR: Kru Produksi dan Head of Graphic Design, Foto 2-4 Studio Outdoor: Juru Kamera, Floor Director, Head of Graphic Design, Kru Teknis, Foto 5 Tampilan pada LCD Projector di Depan Gedung Transmedia, dan Foto 6 Tampilan software Virzt yang menampilkan AR di ruang MCR) .....	92

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	34
Bagan 4.2 Struktural Kepengurusan <i>News Decorate</i> .....	68
Bagan 4.3 Struktural Kepengurusan Departemen Desain Grafis CNN TV Indonesia .....	69

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rincian Penelitian yang disusun oleh Tombak Matahari, M. Alvin Baskoro, dan peneliti.....	15
Tabel 4.1 Program <i>News Bulletin</i> dan <i>Feature</i> CNN TV Indonesia.....	79

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA