

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS

Sebelum menyusun segala hal mengenai teknis program, 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 oleh *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*. Setiap topik yang diangkat didasari oleh riset sains yang mendorong konten tersebut lebih 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, pada bagian pembukaan, program diawali dengan *trailer* dari topik pokok bahasan. Pada pembukaan *talkshow* yang berjudul “*Do You Having Anxiety And Not Knowing It*”, program ini mendokumentasikan lima orang berbeda dalam menghadapi keresahan (*anxiety*) yang sedang dialami.

Sejak awal, terlihat bahwa program ini menampilkan dokumenter rekonstruksi adegan para pengidap *anxiety* tersebut untuk menampilkan aspek penting dari kesadaran seseorang tentang keresahan yang dimiliki. Selaku *host*, Mel ingin menyampaikan kepada penonton untuk tidak menganggap remeh segala perasaan, karena hal tersebut berdampak besar bagi kesehatan mental dan fisik.

Mel Robbins sebisa mungkin membuat para narasumber nyaman dengan topik yang sedang dibicarakan dengan cara menjadikan dirinya sendiri sebagai contoh dan pernah mengalami hal yang dialami oleh para narasumber tersebut, sehingga tidak terlihat menggurui atau eksklusif.

*Treatment* yang diterapkan oleh *host* mendorong narasumber merasa aman dan nyaman ketika sedang bercerita.

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. Pada episode ini, Mel menyajikan 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 narasumber 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 bidang psikologi, Mel tetap menyertakan riset ketika menyimpulkan topik bahasan dan permasalahan yang dirasakan para narasumber sehingga dapat tergambar jelas sebagai *host* yang kredibel.

*Mel Robbins Show* merupakan acara yang disiarkan langsung di saluran televisi nasional AS, setiap segmen berlangsung sekitar 10 menit dan akan diakhiri dengan Mel memberikan kesimpulan atau memutus percakapan dengan narasumber yang bertujuan memancing rasa penasaran penonton untuk tetap menonton program tersebut. Namun, Mel tidak

benar-benar fokus membahas satu topik dalam satu episode, terlihat dari segmen saat menampilkan ibu dan anak serta pasangan muda, Mel tidak terlalu membahas *anxiety* dan lebih berfokus pada kisah-kisah menarik dari narasumber. Pada acara ini, Mel cenderung lebih fokus mengulik kondisi psikologi perempuan dengan kategori umur dewasa hingga lansia.

Karya ini relevan dengan program *LIPTEEN* dilihat dari sisi topik dan format program, *Mel Robbins Show* menggunakan format yang serupa, yaitu *talkshow* serta terbagi menjadi beberapa segmen. Bagian pembukaan akan dikhususkan untuk menyajikan perjalanan satu narasumber yang mengalami permasalahan, setelah itu akan dilanjutkan dengan pemaparan informasi dari narasumber ahli, dan bagian terakhir yang akan diisi *games* interaktif serta tanya jawab pertanyaan dari media sosial. Berbeda dari *Mel Robbins Show* yang memiliki target penonton untuk orang dewasa, *LIPTEEN* akan fokus membahas seputar kondisi atau masalah yang dialami remaja.

### 2.1.2 Counsel India TV

Gambar 2.2 Cuplikan Konten Counsel India TV



Sumber: Tangkapan Layar

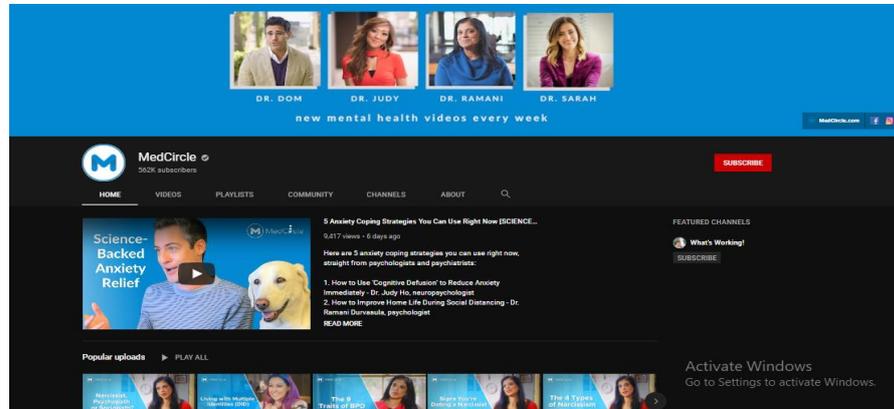
Counsel India TV merupakan jaringan konselor dan psikolog yang memiliki pertumbuhan tercepat di India. Counsel India TV didirikan dengan tujuan untuk menyajikan sesi konseling yang sederhana bersama dengan psikolog kepada khalayak. Visi dari Counsel India TV adalah menyediakan teknologi untuk memberikan kesejahteraan emosional yang disederhanakan dan dapat membantu lebih banyak orang dalam mengatasi permasalahan pikiran dan mental. Counsel India TV memiliki program *talkshow* yang fokus membahas isu psikologi dan diunggah ke media sosial Youtube. *Talkshow* yang disajikan membahas permasalahan terkait psikologi secara umum dan menghadirkan beberapa narasumber untuk berdiskusi bersama.

Format *talkshow* yang diproduksi oleh Counsel India TV dikemas dengan konsep *online* karena dilaksanakan selama masa pandemi. Topik yang diangkat dalam *talkshow* tersebut beragam, mulai dari pembahasan secara mendalam mengenai bunuh diri hingga depresi. Program *talkshow* ini tidak hanya diisi dengan penjelasan dari narasumber, tetapi juga menyajikan pelatihan yang disampaikan secara langsung oleh psikolog terpercaya. *Talkshow* tersebut akan lebih baik jika dilengkapi dengan *subtitle* agar penonton dari luar India dapat mengerti dan memahami informasi serta pembahasan yang disampaikan oleh narasumber.

*Talkshow* ini relevan dengan program *LIPTEEN* karena mengangkat isu psikologi sebagai topik utama dan dilaksanakan selama masa pandemi. Berbeda dari *talkshow* ini, *LIPTEEN* akan fokus membahas permasalahan seputar psikologi yang terjadi pada kalangan remaja di bidang pendidikan selama masa pandemi. Proses produksi program *LIPTEEN* juga akan dilaksanakan secara *offline* dan *online*.

### 2.1.3 MedCircle

Gambar 2.3 Cuplikan Konten MedCircle



Sumber: Tangkapan Layar

*MedCircle* merupakan sebuah acara yang dikemas dengan format *talkshow* dan menyajikan sesi wawancara seputar kesehatan mental yang menarik bersama dengan psikiater dan psikolog kelas dunia setiap minggu. Topik yang dibahas setiap sesi berbeda dan dokter dari *MedCircle* memberikan nasihat tentang kesehatan mental yang mendalam dan dikemas dengan petunjuk yang dapat ditindaklanjuti. Narasumber *MedCircle* memberikan penjelasan tentang topik kesehatan mental yang paling rumit agar dapat dimengerti penonton. Psikiater dan psikolog yang dihadirkan oleh *MedCircle* merupakan ahli yang terpercaya dan teruji dapat memberikan wawasan berharga tentang topik kesehatan mental, seperti gangguan kecemasan, kecanduan, gangguan bipolar, depresi, gangguan kepribadian, dan masih banyak lagi topik-topik penting dan

rumit terkait kesehatan mental. Selain itu, *MedCircle* juga memberikan informasi mendalam tentang perawatan untuk masalah kesehatan mental, seperti terapi perilaku kognitif (CBT), terapi perilaku dialektis (DBT), terapi penerimaan dan komitmen (ACT), terapi elektrokonvulsif (ECT), dan terapi infus ketamin.

*MedCircle* dibentuk oleh keluarga Colbeth untuk membantu mengatasi masalah besar yang dihadapi masyarakat terkait kesehatan mental karena akses untuk mendapat penanganan oleh ahli di bidang kesehatan mental terlalu sulit dan mahal. Colbeth percaya dengan kombinasi internet dan teknologi kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan menjadi sarana untuk membantu menghadirkan pakar kesehatan mental yang dapat bermanfaat untuk publik dengan cara yang lebih mudah diakses dan terjangkau. Edukasi yang diberikan oleh *MedCircle* dikemas menjadi sebuah acara *talkshow* yang dipandu oleh pembawa acara dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan melakukan dialog dengan narasumber.

*MedCircle* memiliki kelebihan dalam aspek penyajian informasi yang sangat mendalam dan dijelaskan oleh ahli yang terpercaya sehingga mampu membantu penonton untuk menghadapi masalah yang dihadapi. Selain itu, komposisi dan teknik pengambilan gambar *MedCircle* juga sangat proporsional. Setiap sesi yang disajikan *MedCircle* merupakan topik yang rumit terkait kesehatan mental dan dijelaskan secara mendetail oleh pakar. Namun, kelemahan dari *MedCircle* terdapat pada aspek

pembawaan suasana yang monoton dan sedikit kaku, hal tersebut cenderung memunculkan kesan bosan saat menonton.

*MedCircle* relevan dengan program *LIPTEEN* karena memiliki kesamaan tema tentang kesehatan mental yang dibahas dengan format penyajian konten berupa *talkshow*. Hal yang membedakan *LIPTEEN* dengan *MedCircle* 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**

*World Health Organization* (WHO) telah mengumumkan penyebaran wabah penyakit yang telah menyebar dari China disebut sebagai Coronavirus Disease 2019 atau yang dikenal dengan sebutan Covid-19 (WHO, 2020). Penyebaran virus yang semakin luas ini mengguncang kesehatan secara global. Selain kesehatan, virus ini juga telah menyerang berbagai aspek dalam kehidupan di berbagai negara di dunia. Penyebaran virus yang terjadi dengan cepat menyebabkan masyarakat melakukan karantina mandiri di rumah dan mengurangi kegiatan di luar yang dapat memicu kerumunan untuk mencegah penyebaran Covid-19.

### **2.2.2 Karakteristik Televisi**

Sebagai salah satu media massa yang sudah berkembang sejak lama, televisi memiliki beberapa karakteristik yang hingga sekarang dirasakan oleh masyarakat. Berikut aspek-aspek yang menjadi karakteristik dari televisi (Ardianto & Komala, 2004, p. 137-139).

#### **1. Audiovisual**

Digolongkan sebagai media penyiaran, televisi memiliki kelebihan dibandingkan dengan radio. Salah satunya adalah, memungkinkan indera pendengaran dan penglihatan berkolaborasi secara langsung lewat tayangan di dalamnya. Sehingga, hal ini memungkinkan penonton untuk melihat sekaligus mendengar secara langsung.

#### **2. Proses Berpikir dalam Gambar**

Merangkai sebuah program di televisi tentunya dibutuhkan kerangka berpikir sebelumnya. Pertama adalah visualisasi, di sini pengarah acara merangkai agar gambar memiliki makna tersendiri. Kemudian, di tahap kedua adalah penggambaran, yaitu merangkai gambar sedemikian rupa sehingga mempunyai komunitas dan mengandung makna tertentu.

#### **3. Satu Arah**

Setiap program yang disiarkan di televisi baik direkam atau disiarkan secara langsung hanya bisa dinikmati penonton, karena penonton tidak dapat melakukan intervensi

mengenai disiarkannya atau tidak suatu acara di televisi. Sehingga, penonton hanya dapat menikmati sebagaimana program TV tersebut disusun.

#### 4. Pengoperasian yang Kompleks

Dalam produksi TV, ada beberapa aspek yang harus dipenuhi, mulai dari teknis alat, pengeditan, *talent manager*, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, produksi program TV memerlukan pengoperasian yang kompleks dan hasilnya dapat menjadi lebih baik jika dilakukan dengan orang yang terampil dan terlatih.

#### 5. Terbuka

Siaran televisi memiliki sifat terbuka, karena ketika siaran televisi sedang mengudara maka masyarakat yang tinggal di jangkauan daya pancar siarannya terbuka untuk menonton tayangan tersebut. Sehingga, tidak ada lagi batas geografis, usia, atau akademis dari khalayak, siapa saja dapat mengakses televisi. Namun, televisi juga bisa mengatur akses umur yang timbul dengan cara mengatur jam tayang.

#### 6. Selintas

Pesan-pesan yang disampaikan oleh televisi hanya dapat dilihat dan didengar sepintas, kecuali jika diadakan siaran ulang atau direkam oleh penontonnya. Sifatnya yang hanya dapat dilihat sepintas ini sangat memengaruhi cara-cara dalam penyampaian pesan yang harus mudah dimengerti,

menarik, dan dapat dicerna oleh khalayak tanpa menimbulkan kejenuhan.

Namun demikian, beberapa karakteristik yang dimiliki oleh televisi sudah tidak lagi sesuai dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang. Karakter yang sudah mulai redup adalah bersifat selintas dan bersifat satu arah. Hal ini dikarenakan sudah tersedianya *platform* video seperti Youtube untuk menampilkan siaran ulang atau sekadar cuplikan program. Sehingga, masyarakat dapat menonton ulang siaran, tanpa harus menunggu di jam tertentu.

#### **2.2.2.1 Video**

Video merupakan karya yang berisi gabungan dari teknologi dan seni. Faktor utama yang terpenting ketika memproduksi suatu video adalah pesan yang ingin disampaikan kepada penonton (Santoso, 2013, p. 89). Video merupakan media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Gambar yang terdapat dalam video merupakan hasil dari serangkaian proses produksi yang dilakukan untuk menghasilkan susunan visual agar tampak di layar monitor (Sutisno, 1993). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video adalah media audiovisual yang dapat memproyeksikan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video dalam

menampilkan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri dalam menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan memengaruhi sikap.

Istilah video berasal dari bahasa latin yang memiliki arti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang sangat menarik dan terjadi secara langsung. Video merupakan suatu proses untuk menyajikan gambar atau adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video adalah sebuah potongan gambar tunggal yang disebut dengan *frames* (Simarmata et al., 2020).

Ketika memproduksi video, terdapat berbagai jenis *shots* yang menjadi tata istilah dalam pengambilan gambar, berikut di bawah ini merupakan beberapa jenis *shots* (Sutisno, 1993).

1. *Long shot*, digunakan untuk pengambilan gambar keseluruhan. Jika objek gambar merupakan makhluk hidup, seluruh tubuh dan latar belakang akan terlihat semua dalam layar.
2. *Wide shot/angle*, hasil gambar akan menyerupai *long shot*, tetapi pada bagian tepi akan memiliki kesan melengkung.

3. *Medium long shot* atau yang dikenal juga dengan sebutan *knee shot* mengambil gambar objek dari kepala hingga lutut dan bagian latar belakang terlihat rinci.
4. *Medium shot* atau *waist shot* mengambil gambar objek bagian kepala hingga pinggang, untuk objek benda dapat terlihat secara keseluruhan.
5. *Medium close up/shot* atau *chest/bust shot* digunakan untuk mengambil objek dari bagian kepala hingga dada atas, jika di sekitar objek terdapat benda akan terlihat secara keseluruhan.
6. *Close up/shot*, digunakan untuk mengambil gambar yang fokus pada bagian wajah objek.
7. *Big close up/shot* atau *very close shot* digunakan untuk mengambil gambar suatu bagian tertentu pada objek seperti mata, hidung, mulut, atau bagian lain.
8. *Group shot*, digunakan untuk mengambil gambar sekelompok orang secara bersamaan.
9. *Two shot*, digunakan untuk mengambil gambar objek yang fokus pada dua orang.
10. *Over shoulder shot*, digunakan untuk mengambil gambar dua orang yang sedang bercakap dan dilakukan dari belakang bahu

orang (membelakangi kamera) secara bergantian.

Setidaknya 90% hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh indera pandang, 5% indera dengar dan indera lain (Sukiman, 2012). Oleh karena itu, video dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran audiovisual untuk menyampaikan pesan.

Video adalah media digital yang menampilkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi atau fantasi (Munir, 2013). Dengan begitu, video merupakan sarana yang akurat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audiovisual. Selain itu, video juga akan sangat membantu seseorang menjadi lebih paham terkait hal-hal yang dipelajari dan membuat pengguna atau penonton lebih suka menggunakan video untuk mempelajari bahasa melalui penayangan film atau hiburan.

Beberapa definisi yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa format video memiliki kelebihan sangat kuat untuk menyampaikan pesan secara audiovisual. Video berhubungan dengan gambar hidup yang dapat dilihat dan didengar, serta dapat ditayangkan di berbagai sarana dengan melibatkan teknologi.

### **2.2.2.2 Teknik Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu cara dari beberapa teknik untuk mengumpulkan informasi atau data melalui proses interaksi sosial antara satu pihak dengan pihak lain. Proses wawancara memiliki tujuan utama untuk memahami sesuatu yang memerlukan kemampuan dalam merangkai kata agar kalimat yang disampaikan dapat mendorong pihak yang diwawancara membuka diri untuk memberikan jawaban (Edi, 2016).

Perilaku verbal dan nonverbal merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan dalam proses wawancara untuk melihat kesesuaian jawaban dengan pertanyaan yang disampaikan. Perilaku verbal merupakan ucapan yang muncul berupa kata-kata, sedangkan nonverbal adalah bahasa tubuh. Jenis-jenis perilaku tersebut merupakan indikator bagi konselor untuk memahami sifat dari pihak yang diwawancarai. Ketika sedang melakukan proses wawancara, seseorang harus peka dan sensitif dalam melihat tanda-tanda yang muncul baik secara verbal atau nonverbal (Edi, 2016).

Tahapan dalam melakukan wawancara terbagi menjadi dua agar dapat berjalan dengan lancar, yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan. Kedua tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut (SK, 1990).

a. Tahap persiapan wawancara

Pada tahap ini, orang yang akan melakukan wawancara perlu mencari informasi atau riset mengenai narasumber yang bersangkutan dan digunakan sebagai dasar untuk mengajukan pertanyaan ke narasumber.

b. Tahap pelaksanaan wawancara

Proses wawancara akan dilakukan sesuai dengan persiapan yang telah disusun. Tahapan ini merupakan bagian penting yang serupa dengan tahap persiapan karena merupakan satu rangkaian kegiatan yang saling memengaruhi keberhasilan wawancara.

### **2.2.2.3 Naskah**

Naskah merupakan pedoman yang digunakan dalam memproduksi suatu karya yang berisi informasi dalam bentuk keterangan visual, grafis, dan audio. Secara sederhana, naskah dapat berupa gambaran umum atau *outline* dari karya yang akan diproduksi. Pembuatan naskah diawali dengan ide atau gagasan dan dilanjutkan dengan mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan. Setelah informasi yang diperlukan telah dikumpulkan,

proses membuat sinopsis dan *treatment* dimulai (Susilana & Riyana, 2009, p. 44-46).

Berikut beberapa fungsi naskah dalam produksi program siaran televisi nondrama (Latief, 2020):

a. Konsep Dasar

Sebagai ide dasar produksi program siaran. Kualitas naskah yang telah dibuat menentukan hasil akhir program. 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. Tanpa naskah sebuah program tidak memiliki arah untuk menyampaikan informasi kepada audiens

c. Kendali Acara

Sebagai kendali untuk menentukan durasi siaran, tepat waktu sesuai dengan pokok bahasan yang disampaikan.

d. Pedoman Kerja

Untuk mengarahkan pengisi acara dan kerabat kerja (*crew*) dalam menjalankan tugasnya

pada produksi program siaran. Selain itu, naskah juga sebagai pedoman sutradara menerjemahkan menjadi program siaran acara televisi dalam bentuk audiovisual (AV).

#### e. Struktur Penyajian

Umumnya, format penulisan yang digunakan hampir sama dengan penulisan berita. Namun, penulisan naskahnya tetap perlu menyesuaikan dengan jenis program, sehingga dalam penulisan ada tambahan-tambahan teknis, untuk kemudahan menerjemahkan naskah tersebut menjadi produk yang dinikmati secara audiovisual.

Naskah pada program televisi diperlukan untuk memberi kemudahan dalam proses perencanaan produksi, penyuntingan, penyiaran, dan pemanfaatan program. Selain itu, naskah juga dapat menjadi sarana komunikasi dari seluruh tim produksi dan acuan penyusunan jadwal kegiatan serta pokok materi yang akan direkam. Naskah merupakan acuan utama yang sangat penting untuk diperhatikan ketika merencanakan proses produksi (Sutisno, 1993, p. 32).

Ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam menyusun naskah multimedia agar dapat menjadi acuan yang efektif, antara lain (Suyanto, 2004, p. 145):

1. Memahami elemen audio, visual, dan gerakan. Naskah harus berhubungan dengan persepsi dari pesan yang diinginkan oleh penonton sehingga konten yang dihasilkan memiliki elemen yang sesuai.
2. Narasi yang digunakan menggambarkan pemikiran dari pembuat konten.
3. Tampilan multimedia cenderung lebih efektif dalam penampilan. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan lebih dalam untuk menyajikan visual agar konten yang dihasilkan dapat dipahami penonton.

#### **2.2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar**

Untuk melakukan pengambilan gambar, sebaiknya mengacu pada *storyline* yang telah dirancang dan dibahas sebelumnya (Kurniawan, 2006). Selain itu, aspek penting yang perlu diperhatikan saat melakukan proses produksi adalah teknik pengambilan gambar yang mencakup teknik mengoperasikan kamera.

Teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan gambar yang merupakan sudut untuk peletakan kamera saat mengambil sebuah gambar pada objek tertentu, pemandangan, atau peristiwa. Pada sudut

tertentu dapat menghasilkan suatu *shot* yang menarik dengan pandangan unik yang dapat menciptakan kesan khusus dan cerita pada gambar yang disajikan.

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. Berikut di bawah ini merupakan beberapa posisi pengambilan gambar video.

1. *Normal Angle / Eye Level Angle*

Pada posisi *normal angle*, kamera ditempatkan sejajar dengan mata subjek. Posisi ini sangat tergantung pada tinggi subjek. Pada program wawancara, ketika subjek duduk di kursi, kamera bisa dipasang di atas suatu objek agar dapat mengambil gambar adegan dengan mudah selama proses produksi berlangsung.

2. *High Camera Angle*

Posisi kamera lebih tinggi dari atas mata sehingga kamera diposisikan menghadap ke bawah

untuk mengambil gambar subjek. *High camera angle* sangat berguna untuk memberi gambaran secara keseluruhan beserta objek-objek yang ada di sekitar lokasi. Posisi ini dapat menciptakan kesan kecil pada objek.

### 3. *Low Camera Angle*

Posisi kamera berada di bawah ketinggian mata sehingga kamera harus diposisikan menghadap ke atas. Posisi ini dapat menciptakan kesan bertambahnya ukuran tinggi objek dan memberikan kesan kuat.

### 4. *Bird Eye Angle*

Posisi kamera berada di atas subjek dan dapat menjangkau pandangan 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*

Kamera berada di posisi subjek yang tidak tampak dalam layar dan memperlihatkan suatu pandangan dari sudut pandang karakter tersebut. *Shot* ini digunakan untuk menggambarkan situasi yang dilihat oleh pemeran atau subjek dan menciptakan kesan pandangan orang tersebut adalah kamera.

#### 6. *Over the Shoulder Shot (OTS)*

Pengambilan gambar dengan posisi ini berada di belakang salah satu dari karakter dan hanya menampilkan kepala, bahu, atau seluruh badan. Posisi ini biasa digunakan untuk membingkai adegan percakapan yang bergantian atau objek yang sedang melihat sesuatu.

#### 7. *Objective Camera Angle*

Pada posisi ini, kamera merekam peristiwa atau adegan seperti realitas yang ada tampak. *Framing* atau bidang pandangan merupakan suatu langkah pengambilan gambar yang perlu menentukan luas bidang pandangan untuk suatu objek utama dan objek lain dalam hubungan dengan latar belakang (Widjaja, 2008).

### **2.2.2.5 Undang-Undang Penyiaran**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 tentang penyiaran, siaran merupakan rangkaian pesan yang disampaikan dengan bentuk suara dan gambar, hanya suara, hanya gambar, atau tampilan secara grafis, dan karikatur (seperti kartun), baik bersifat interaktif atau tidak, asal dapat diterima melalui perangkat penerima siaran. Maka dari itu, penyiaran adalah

kegiatan pemancarluasan informasi melalui sarana pemancaran dan/atau sarana transmisi di darat, laut, atau antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi radio yang dihantarkan lewat udara, kabel, dan/atau media lain untuk dapat diterima secara serentak oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran.

Kemudian, spektrum frekuensi radio merupakan gelombang elektromagnetik yang berguna untuk penyiaran, merambat di udara dan ruang angkasa tanpa sarana pengantar buatan merupakan ranah publik dan sumber daya alam terbatas. Adapun, penyiaran berguna untuk beberapa hal di bawah ini.

- a. Menjunjung tinggi pelaksanaan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- b. Menjaga dan meningkatkan moralitas dan nilai-nilai agama serta jati diri bangsa.
- c. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia.
- d. Menjaga dan mempererat persatuan dan kesatuan bangsa.
- e. Meningkatkan kesadaran ketaatan hukum dan disiplin nasional.

- f. Menyalurkan pendapat umum serta mendorong peran aktif masyarakat dalam pembangunan nasional dan daerah serta melestarikan lingkungan hidup.
- g. Mencegah monopoli kepemilikan dan mendukung persaingan yang sehat di bidang penyiaran.
- h. Mendorong peningkatan kemampuan perekonomian rakyat, mewujudkan pemerataan, dan memperkuat daya saing bangsa dalam era globalisasi.
- i. Memberikan informasi yang benar, seimbang, dan bertanggung jawab
- j. Memajukan kebudayaan nasional.

Adapun, penyiaran adalah salah satu kegiatan komunikasi massa yang memiliki peran sebagai media informasi, pendidikan, kontrol, pendekatan secara sosial, serta hiburan yang sehat (Komisi Penyiaran Indonesia, 2002).

### **2.2.3 Talkshow**

*Talkshow* merupakan sebuah program yang memiliki format dengan menampilkan satu atau beberapa orang yang membahas satu topik tertentu yang dipandu oleh pembawa acara (Morissan, 2011). Format

*talkshow* terbagi menjadi dua macam, yaitu *talkshow* berita dan *talkshow* nonfiksi. Topik yang dibahas dalam *talkshow* nonfiksi lebih berfokus pada keanekaragaman masalah sosial dan *human interest*, tanpa melibatkan *hard news* dan tidak lekang oleh waktu (*timeless*).

Dalam hal ini, program *LIPTEEN* termasuk dalam program *talkshow* nonfiksi karena akan membahas seputar masalah psikologi yang sering dihadapi remaja. Sehingga, narasumber atau bintang tamu yang nantinya diundang memang sudah ahli dan memiliki pengalaman yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Adapun, *talkshow* terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Rusman (2020), program *talkshow* dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. *Light Entertainment* adalah *talkshow* yang mengutamakan unsur hiburan dengan cara menghadirkan seorang yang terkenal, seperti selebritis. Nantinya, selebritis atau tokoh yang terkenal tersebut akan menceritakan secara langsung kisah hidupnya, kontroversi yang menimpa sampai kisah hidup yang mampu menggugah perasaan penonton atau dapat menginspirasi penonton untuk melakukan hal yang baik. Konsep penyajian *light entertainment* biasanya dilakukan dalam bentuk wawancara melalui dialog antara dua orang atau lebih yang terjadi antara narasumber dan pewawancara. Wawancara ini nantinya bertujuan untuk mendapatkan informasi dari narasumber, tentunya masih sesuai dengan kaidah yang berlaku. Contoh program *talkshow* yang menerapkan jenis ini adalah Bukan Empat Mata TRANS7, Ini

Talkshow NET TV, Kick Andy Metro TV, dan Rumpi No Secret Trans TV.

2. *Serious Discussion* adalah *talkshow* yang berfokus pada tema khusus misalnya ekonomi, hukum, politik, sosial, atau pada seseorang yang menjadi incaran pemberitaan. Diskusi serius membahas permasalahan yang aktual dan faktual, sehingga narasumber yang diwawancarai harus berasal dari ahli atau pakar.

Untuk televisi sendiri, jenis diskusi yang digunakan adalah diskusi panel yang dilakukan untuk memperluas pengetahuan masyarakat terkait permasalahan yang sedang hangat dibicarakan, debat diskusi yang dilakukan agar setiap peserta dapat mengajukan pandangan yang berbeda-beda, dan forum diskusi, diskusi dengan tujuan untuk menggabungkan beberapa pandangan tertentu bahkan mencari solusi untuk suatu masalah yang sedang dibahas.

Selain diskusi, acara *talkshow* di televisi juga memiliki program ceramah atau *talkshow* yang berkaitan dengan topik religi dan *talkshow* dengan format dialog, atau pembicaraan antara dua orang atau lebih. Dialog dapat dilakukan secara interaktif dengan melibatkan teknologi di dalamnya, seperti melibatkan audience lewat telepon atau menghadirkan narasumber jarak jauh lewat telekonferensi video. Tentunya, narasumber harus mengerti betul topik yang dibahas.

Aspek utama yang menjadi rangkaian primer dalam acara *talkshow* adalah dialog atau debat, sedangkan unsur sekunder adalah *setting*, *property*, *wardrobe*, *lighting*, dan sebagainya. Idealnya, program *talkshow* tidak hanya bersifat tanya jawab atau informasi satu arah. Dalam menyusun program *talkshow*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu arahkan pembicaraan ke dalam situasi yang berlawanan sehingga terdapat pihak pro dan kontra, Selain itu, pembawa acara wajib menguasai topik pembicaraan agar dapat memandu *talkshow* dengan cermat, 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. 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* (pertunjukan) dalam sebuah *talkshow* untuk membentuk suatu variasi hiburan untuk penonton (Kompatsiaris, Merialdo, & Lian, 2012).

Pertunjukkan ini juga berguna untuk mempertahankan fokus penonton agar tidak beranjak ke program lain, lalu yang terakhir adalah *insert* (sisipan). Sisipan di sini memiliki makna untuk menunjang topik

bahasan. Ketika suatu topik dibicarakan, maka program televisi dapat menambahkan video dokumenter dari narasumber, infografis sebagai pelengkap, gambar, atau cuplikan video. Tujuannya hampir sama seperti keberadaan *performance*, yaitu untuk memberi variasi kepada penonton agar tidak merasa bosan. 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 (Kompatsiaris, Merialdo, & Lian, 2012).

#### **2.2.4 Ilmu Kedokteran Jiwa**

Psikiatri atau yang biasa disebut dengan ilmu kedokteran jiwa merupakan salah satu cabang dalam ilmu medis yang mempelajari lebih dalam tentang pengobatan, diagnosis, dan pencegahan terhadap gangguan emosional, perilaku, dan mental. Seorang dokter yang mendalami atau telah menjalani pendidikan spesialis di bidang ilmu psikiatri dikenal dengan psikiater (Adrian, 2019).

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 agar memiliki jiwa yang lebih sehat (Maramis, W. F., & Maramis, A. A, 2009, p. 22).

Berikut di bawah ini merupakan beberapa hal penting yang dipelajari cabang-cabang ilmu lain dalam membantu perkembangan ilmu kedokteran jiwa (Maramis, W. F., & Maramis, A. A, 2009, p. 22-23):

1. *Neuroanatomi*, merupakan cabang ilmu yang membahas tentang relasi antara bagian otak tertentu dan kehidupan serta gangguan mental.
2. *Neurofisiologi*, mendalami tentang cara kerja substrat anatomi hingga terjadi proses mental dan gangguannya, yaitu berupa penyelidikan hal belajar dan ingatan.
3. *Neurokimia*, mempelajari fungsi zat-zat kimia yang berpengaruh pada hal-hal kejiwaan.
4. *Psikofarmakologi*, mempelajari obat-obat yang dapat mendukung proses mental.
5. Genetika, mempelajari faktor keturunan dalam hal gangguan jiwa agar dapat dilakukan pencegahan seperti melalui pemberian nasihat sebelum pasangan menikah yang bertujuan untuk memperbaiki faktor genetika.
6. Ilmu jiwa atau psikologi, mendalami dan menambahkan pengertian, terutama tentang persepsi berpikir dan memecahkan masalah, ingatan, motivasi, dan komunikasi antar manusia serta kepribadian.
7. Sosiologi, mendalami tentang 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.

8. Antropologi, merupakan cabang ilmu yang berkaitan dengan norma, nilai, dan kepercayaan pada kesehatan jiwa, pengaruh keluarga, pernikahan, perceraian, struktur keluarga, dan keluarga yang berkekurangan secara psikologis.
9. Epidemiologi, mendalami dan 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.
10. Komputer, merupakan sarana yang membantu peneliti dan ilmu kedokteran jiwa dalam pelayanan dan pengajaran di dalam atau 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.

Seiring berjalannya waktu, ilmu kedokteran jiwa telah mengalami perkembangan sehingga muncul 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 memberi 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 (Maramis, W. F., & Maramis, A. A, 2009, p. 28).

### **2.2.5 Remaja**

Remaja merupakan tahap peralihan seorang individu meninggalkan masa kanak-kanak yang penuh ketergantungan, tetapi belum cukup mampu untuk memikul tanggung jawab seperti orang dewasa. Remaja dibagi menjadi tiga kelompok usia, yaitu:

a. Remaja awal (*early adolescence*)

Rentang usia remaja pada tahap ini dimulai dari 12-15 tahun. Pada tahap ini, individu cenderung merasa bingung, cemas, takut, dan gelisah karena masih belum terbiasa dengan transisi yang dialami.

b. Remaja pertengahan (*middle adolescence*)

Rentang usia remaja pada tahap ini dimulai dari 15-18 tahun. Pada tahap ini, individu seperti menginginkan atau menandakan sesuatu, terkadang merasa sunyi dan tidak dapat dimengerti oleh orang lain.

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.

Masa remaja merupakan periode penting dalam hidup seseorang karena merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa (Hurlock, 1996). Individu menghadapi dan mengalami sejumlah perubahan dalam hidup yang dapat menyebabkan kegelisahan tersendiri. Oleh sebab itu, masa depan seseorang cukup dipengaruhi oleh kejadian dan situasi yang terjadi ketika 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 Teori Konvergensi

Penggabungan berbagai perangkat atau layanan dengan teknologi untuk membangun sebuah komunikasi dan penyebaran informasi disebut sebagai konvergensi. Selain itu, konvergensi juga dapat diartikan sebagai penggabungan seperangkat media komunikasi tradisional dengan internet. Penggunaan konvergensi tersebut tentu akan membawa perubahan dalam penyediaan, pemrosesan, dan distribusi pada seluruh bentuk media informasi tersebut seperti, visual, dan audio (Preston, 2001). Oleh karena itu, seorang jurnalis dianggap wajib untuk menguasai dunia *online* untuk menunjang kinerja yang dimiliki agar tidak mengalami kemerosotan dan tidak terbilang ketinggalan zaman.

Konvergensi media merupakan penggabungan berbagai media massa dan teknologi informasi ke dalam satu paket perangkat yang memudahkan untuk diakses. Konvergensi media muncul karena didorong oleh kebutuhan pengguna terhadap fungsi teknologi dan implikasi dari akumulasi perkembangan teknologi informasi yang semakin modern dan luas (Sugihartati, 2014, p. 88). Teknologi informasi menyusup dalam industri 4.0 dengan perkembangan yang sangat masif dan mengarah ke kondisi konvergensi (Maksum, 2020, p. 82).