

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN KREATIF DALAM MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM SEBAGAI BENTUK INTERAKTIF PROGRAM
***LIVE VARIETY* “SING IT LOUD!”**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
HUDIYATUS SHIDQON
NIM 2270405051

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Kreatif Dalam Menggunakan Media Sosial
Instagram Sebagai Bentuk Interaktif Program *Live Variety*
“Sing It Loud!”

Penulis : Hudyatus Shidqon

NIM : 2270405051

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 17 Juli 2025.

Disahkan oleh,

Ketua Penguji,

Freddy Yakob, M.I.Kom.
NIP. 199011182019031009

Anggota 1

Dr. Benget Simamora, MM.
NIP. 195907061986031002

Anggota 2

Adrians, S.Si., M.Sn.
NIP. 198510012019031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum.
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Kreatif dalam Menggunakan Media Sosial Instagram sebagai Bentuk Interaktif pada Program Live Variety "Sing it Loud!"
Penulis : Hudyatus Shidqon
NIM : 2270405051
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2025

Pembimbing 1



Adryans, M.Sn.

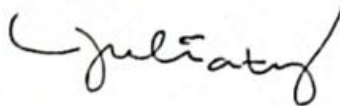
NIP 198510012019031004

Pembimbing 2



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Mengetahui
Koordinator Program Studi Penyiaran



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn.

NIP. 199107312019032022

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hudyatus Shidqon
NIM : 2270405051
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :
Peran Kreatif Dalam Menggunakan Media Sosial Instagram Sebagai Bentuk
Interaktif Program *Live Variety* “Sing It Loud!”
Adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 6 Juli 2025

Yang menyatakan,



Hudyatus Shidqon

NIM 2270405051

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academia Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hudiyatus Shidqon
NIM : 2270405051
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul “Peran Kreatif Dalam Menggunakan Media Sosial Instagram Sebagai Bentuk Interaktif Program *Live Variety* “Sing It Loud!””

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 6 Juli 2025

Yang menyatakan,



Hudiyatus Shidqon

NIM 2270405051

ABSTRACT

The use of social media as an interactive tool in television programs has become an important strategy to reach and engage a wider audience. This report discusses the issue of underutilization of Instagram as an interactive platform within television programming. To address this issue, the writer refers to several relevant theories. First, the theory of creative roles in television production, which explains how a creative is responsible for developing the program's concept and content, writing scripts, and ensuring that the program runs according to the designed concept. Second, the theory of utilizing Instagram as a promotional and interactive medium, particularly through features such as polls and question boxes that enable real-time engagement between the program and its audience. Third, the concept of interactivity, which emphasizes two-way communication between the host and viewers, allowing the audience to participate directly in the program. The writer applied methods including indirect observation, surveys/questionnaires, and literature studies in this project. Throughout the report, the writer conducted planning, execution, and evaluation processes related to the program's concept and content, in accordance with the responsibilities of a creative. The results of this project show that the use of Instagram features like polls and question boxes successfully increased direct audience engagement in the live variety program "Sing it Loud!"

Keywords: *Creative, Social Media, Interactive*

ABSTRAK

Penggunaan media sosial sebagai sarana interaktif dalam program televisi kini menjadi salah satu strategi yang penting untuk menjangkau dan melibatkan audiens secara lebih luas. Laporan ini membahas mengenai masalah kurangnya pemanfaatan media sosial Instagram sebagai bentuk interaktif pada program televisi. Dalam menjawab permasalahan tersebut, penulis menggunakan beberapa teori yang relevan. Pertama, teori mengenai peran kreatif dalam produksi program televisi, yaitu bagaimana seorang kreatif bertanggung jawab untuk menyusun konsep dan isi program, menulis naskah, serta memastikan jalannya program sesuai konsep yang telah dirancang. Kedua, teori pemanfaatan media sosial Instagram sebagai media promosi dan interaksi, khususnya melalui fitur polling dan question box yang dapat menghubungkan program dengan audiens secara real time. Ketiga, konsep interaktivitas yang menekankan komunikasi dua arah antara pembawa acara dan penonton, sehingga audiens dapat terlibat langsung dalam jalannya program. Penulis menggunakan metode observasi tidak langsung, survei/kuisisioner, dan studi pustaka dalam penelitian ini. Dalam laporan ini penulis melakukan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terkait konsep dan isi program sebagaimana tanggung jawab penulis sebagai kreatif. Hasil dari pengerjaan laporan menunjukkan bahwa penggunaan fitur *polling* dan *question box* pada Instagram mampu meningkatkan keterlibatan audiens secara langsung dalam program *live variety* "Sing it Loud!"

Kata Kunci: Kreatif, Media Sosial, Interaktif

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyusun dan menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Peran Kreatif dalam Menggunakan Media Sosial Instagram sebagai Bentuk Interaktif Program *Live Variety* “Sing It Loud!”” ini sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran Jurusan Komunikasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan ini membahas peran kreatif dalam menciptakan narasi interaktif yang relevan dengan format program *live variety*. Dalam penelitian ini, saya memfokuskan pada bagaimana elemen-elemen naskah, seperti alur cerita, dialog, dan fitur digital, dapat dirancang untuk meningkatkan keterlibatan *audiens* pada program hiburan berbasis musik.

Dalam proses penyusunan laporan ini, saya mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus saya mengucapkan terima kasih kepada:

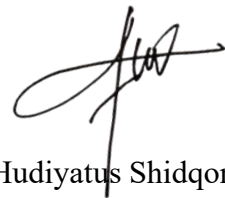
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti S.Si., M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.

7. Adryans, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I
8. Dra. Lisa Indarsih Palindih, selaku Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama menyelesaikan pendidikan tinggi ini.
10. Orang tua serta keluarga yang saya cintai yang telah memberikan *support*, perhatian, dan semangat.
11. Teman serta sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan.
12. Rekan-rekan mahasiswa: Sultan Suhaja Saputra, Fahri Deriansyah, Alma'arief Assajjad Syamsoeddin, Jonathan Heaven Tampemawa, Zelda Muhammad Muntaza, Nova Fitriani selaku rekan Prata Production.
13. Program Studi Penyiaran yang berjuang bersama untuk mendapatkan Gelar Ahli Madya (D3).

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, wawasan, dan inspirasi bagi pembaca, serta menjadi sumbangsih dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang penyiaran. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 20 Januari 2025

Penulis,



Hudiatus Shidqon

NIM 2270405051

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Peran Kerja.....	5
B. Produk yang Dibuat.....	10
C. Simpulan	13
BAB III.....	15
METODE PELAKSANAAN.....	15
A. Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengumpulan Data	17
C. Ruang Lingkup.....	20
BAB IV	25
PEMBAHASAN	25
A. Perencanaan.....	25
B. Pelaksanaan.....	38
C. Evaluasi.....	62
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo program Sing it Loud!.....	15
Gambar 3. 2 Contoh sistem polling Instagram.....	22
Gambar 3. 3 Contoh sistem QnA Instagram	23
Gambar 4. 1 Rapat diskusi awal Prata Production.....	26
Gambar 4. 2 Program referensi Dashyat	28
Gambar 4. 3 Poster Weekly Idol	29
Gambar 4. 4 Program referensi The First Take	30
Gambar 4. 5 Hasil survei ketertarikan program	31
Gambar 4. 6 Hasil survei ketertarikan program	32
Gambar 4. 7 Hasil survei ketertarikan program	32
Gambar 4. 8 Hasil survei ketertarikan program	33
Gambar 4. 9 Hasil survei ketertarikan program	33
Gambar 4. 10 Spotify wrapped Pestaraya tahun 2024	40
Gambar 4. 11 Contoh sistem question box	51
Gambar 4. 12 Bentuk sistem polling.....	52
Gambar 4. 13 Reading online dengan Host dan Talent.....	55
Gambar 4. 14 Reading offline bersama bintang tamu dan host	56
Gambar 4. 15 Reading online bersama host.....	56
Gambar 4. 16 Total durasi program	63
Gambar 4. 17 Hasil polling mini games.....	66
Gambar 4. 18 Isi pertanyaan question box.....	67
Gambar 4. 19 Isi pertanyaan question box.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tim produksi Sing it Loud!	16
Tabel 4. 1 Treatment program "Sing it Loud!"	41
Tabel 4. 2 Perkembangan treatment dalam naskah segmen 1	45
Tabel 4. 3 Perkembangan treatment dalam naskah segmen 2	47
Tabel 4. 4 Perkembangan treatment dalam naskah segmen 3	48
Tabel 4. 5 Perbaikan naskah program	57
Tabel 4. 6 Durasi keseluruhan program	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	73
Lampiran 2 Lembar Kartu Bimbnings Tugas Akhir	74
Lampiran 3 Naskah Program	76
Lampiran 4 Aturan Permainan	82
Lampiran 5 Pertanyaan dalam Permainan.....	84
Lampiran 6 Dokumentasi Pengerjaan Tugas Akhir	85