

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN NASKAH DUA KOLOM DALAM PROGRAM
TALKSHOW “*LITERECORD*” TENTANG LITERASI MEDIA
OLEH PENULIS KREATIF**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya**



Disusun oleh:

RIZNI AGISTA WIDJAYANATA FERNANDEZ

2370405129

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA**

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN NASKAH DUA KOLOM OLEH
PENULIS NASKAH PADA PROGRAM
TALKSHOW LITERECORD UNTUK
MEMBANGUN LITERASI
Penulis : Rizni Agista Widjayanata Fernandez
NIM : 2370405129
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari 9 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom.
NIP. 198505182020122009

Anggota 2



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si
NIP. 199312202019032026

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Immanuel Ronald David Mungkau, S.E., MM
NIP. 197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Rizni Agista Widjayanata Fernandez
NIM : 2370405129
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 11 Juni 2026

Pembimbing 1



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.
NIP 199312202019032026

Pembimbing 2



Budi Utomo, M.I.Kom
NIDN. 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.
NIP 199312202019032026

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rizni Agista Widjayanata Fernandez
NIM	: 2370405129
Program Studi	: Penyiaran
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PENERAPAN PENULISAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS PERILAKU MEDIA SEHAT REMAJA PROGRAM "LITERECORD" 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, 11 Juni 2026



Rizni Agista Widjayanata Fernandez
NIM. 2370405129

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rizni Agista Widjayanata Fernandez
NIM : 2370405129
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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: **PENERAPAN PENULISAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS PERILAKU MEDIA SEHAT REMAJA PROGRAM "LITERECORD"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 11 Juni 2026

Yang menandatangani



Rizni Agista Widjayanata Fernandez
NIM: 237040512

ABSTRACT

This final project discusses the implementation of a two-column script by the scriptwriter in the Literecord talk show program to promote media literacy among teenagers. The study aims to describe the application of the two-column script format in supporting systematic, communicative, and engaging information delivery. A descriptive qualitative method was employed through observation, documentation, and direct involvement during the pre-production and production stages. The findings indicate that the two-column script facilitates coordination between the creative and production teams while helping the scriptwriter organize dialogue, visual directions, and program flow in a structured manner. Furthermore, the implementation of the two-column script supports the effective delivery of media literacy messages, enabling information to be presented clearly and appropriately for the target audience of teenagers.

Keywords : *Scriptwriter, Two-column Script, Talk Show, Media Literacy.*

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini membahas penerapan naskah dua kolom oleh penulis naskah pada program talkshow *Literecord* untuk membangun literasi media di kalangan remaja. Tujuan penulisan laporan ini adalah mendeskripsikan proses penerapan format naskah dua kolom dalam mendukung penyampaian informasi yang sistematis, komunikatif, dan menarik. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi, dokumentasi, serta keterlibatan langsung selama proses pra-produksi hingga produksi program. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan naskah dua kolom memudahkan koordinasi antara tim kreatif dan tim produksi, sekaligus membantu penulis naskah menyusun dialog, arahan visual, dan alur acara secara terstruktur. Penerapan format tersebut mendukung penyampaian pesan literasi media sehingga informasi dapat disampaikan secara jelas, efektif, dan sesuai dengan karakteristik audiens remaja.

Kata Kunci : Penulis Naskah, Naskah Dua Kolom, Talkshow, Literasi Media.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kemampuan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Industri dengan baik. Tujuan pembuatan laporan ini sebagai memenuhi kewajiban penulis setelah melakukan Praktik Industri yang diselenggarakan oleh Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif .

Laporan ini tidak akan selesai dengan baik jika tanpa bantuan , bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dwi Royono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Ir. Cholid Mawardi, S.Kom., M.T., Wakil Direktur bidang Akademik
3. Imanuel Ronald David Mongkau, M.M., Ketua Jurusan Komunikasi
4. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
5. Putri Surya Cempaka S. Hum., M. Si., Koordinator Program Studi Penyiaran dan Dosen Pembimbing I
6. Elok Kharisma M.Med Kom., Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Budi Utomo, M. I. Kom. Sebagai Dosen Pembimbing II
8. Rekan-rekan YoungMindz Production, dan teman teman penulis yang andil dalam bertukar pikiran dan proses produksi, sehingga membantu penulis menyelesaikan penulisan laporan ini
9. Bunda sebagai orang tua yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tidak pernah berhenti mengalir, sehingga penulis dapat menjalani proses perkuliahan dan menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
10. *Author Fan-fiction dan Alternative Universe* yang telah membuat karya fiksi yang membantu penulis merefleksi pikiran dan menambah kosakata baru sebagai pengetahuan penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dalam penulisan laporan Praktik Industri ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan ini,

Jakarta, 11 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by several loops and a final flourish.

(Rizni Agista Widjayanata Fernandez)
NIM. 2370405129

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I 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 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Peran Kerja.....	6
B. Produk yang Dihasilkan	10
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Objek Penulisan	17
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup.....	27
D. Langkah Kerja.....	31
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
A. Pra-Produksi	32
B. Produksi.....	40
C. Pasca Produksi.....	43
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	47
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Program LOGIC KAH?	29
Gambar 2. 2 Poster Program Kasih Paham Bro!.....	30
Gambar 4. 2 <i>Briefing</i> talent.....	41
Gambar 4. 1 <i>Briefing</i> Host, Narasumber dengan Floor Director	40
Gambar 4. 3 Menyimak pembahasan Host & Narasumber.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Penentuan Segmenasi dan Urgensi.....	33
Tabel 4. 2 Cuplikan Deskripsi Segmen.....	36
Tabel 4. 3 Uraian Karakter	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	50
Lampiran 2 Bebas Biaya Pendidikan	51
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	52
Lampiran 4 Naskah Full Episode.....	54
Lampiran 5 Karakter Host dan Narasumber	61
Lampiran 6 Cue Card Episode	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku media remaja saat ini lebih banyak dibentuk oleh narasi-narasi populer yang mereka konsumsi di media sosial daripada pesan-pesan edukasi formal. Kelemahan utama dalam upaya literasi media selama ini adalah kegagalan dalam mengemas pesan edukasi ke dalam bahasa yang relevan bagi remaja. Akibatnya, pesan tentang perilaku media sehat sering kali dianggap sebagai angin lalu, sementara konten-konten yang membawa dampak negatif justru lebih mudah meresap dan membentuk kebiasaan buruk karena dikemas dengan cara yang lebih menarik secara kreatif.

Meskipun akses ke internet sangat tinggi, tingkat literasi media remaja tidak selalu sebanding dengan intensitas penggunaan. Literasi remaja dalam pemanfaatan media sosial dapat menjadi “dua ujung pedang”: literasi yang rendah memungkinkan dampak negatif seperti penyebaran *hoax*, sementara literasi yang baik sangat penting agar mereka dapat memilih, menilai, dan menyaring informasi yang diterima.

Dalam konteks itu, peran edukatif melalui media menjadi sangat krusial. Program *Literecord*, misalnya, bisa menjadi sarana strategis untuk menyampaikan pesan literasi media kepada remaja melalui naskah yang dirancang dengan baik. Penulisan naskah kreatif yang edukatif dapat membantu menyampaikan konsep-konsep penting literasi media seperti

verifikasi informasi, berpikir kritis, dan pengaturan waktu layar dalam bentuk cerita atau dialog yang mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan remaja. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji bagaimana proses kreatif penulisan naskah (ide, pemilihan bahasa, alur, karakter) dipengaruhi oleh tujuan literasi media dan bagaimana hal tersebut memengaruhi perilaku media remaja. Dengan latar belakang tersebut, hal ini menjadi penting untuk mengeksplorasi secara mendalam proses kreatif penulisan naskah dalam program *Literecord* sebagai upaya efektif menyampaikan pesan literasi media di kalangan remaja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait proses kreatif penulisan naskah dan literasi media remaja, yaitu:

1. Ketidaklarasan kemampuan konsumsi media dengan kemampuan evaluasi informasi yang memadai, sehingga mereka rentan terhadap *hoax* dan konten negatif.
2. Belum optimalnya pemanfaatan media edukatif untuk membentuk perilaku media sehat pada remaja.
3. Kurangnya literatur mengenai proses kreatif penulisan naskah.
4. Kurangnya pemahaman tentang strategi bahasa dan narasi yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai literasi media.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, penulis membatasi permasalahan dengan fokus utama, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pembahasan difokuskan pada bagaimana penulis naskah menulis naskah dua kolom yang memuat pesan literasi media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana proses penulis kreatif menerapkan metode naskah dua kolom pada program “*Literecord*” agar pesan terkait literasi media dapat tersampaikan pada remaja?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di jelaskan, maka tujuan penulisan dari tugas akhir ini adalah mendeskripsikan proses kreatif penulisan naskah dalam program *Literecord* dan menganalisis strategi penulisan pesan literasi media yang digunakan dalam naskah agar dapat menyampaikam pesan literasi media pada remaja.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari pembuatan karya program Talkshow “*Literecord*” ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis :
 - a) Mengasah kemampuan teknis dalam menerapkan strategi penulisan kreatif untuk mengubah pesan literasi yang kompleks menjadi narasi yang relevan bagi audiens remaja.
 - b) Memperdalam pemahaman mengenai tahapan proses kreatif, mulai dari penggalian ide hingga pengembangan naskah program talkshow yang edukatif sekaligus menghibur.
 - c) Mengaplikasikan teori-teori komunikasi dan jurnalistik yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam karya nyata yang berdampak sosial.
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif :
 - a) Menambah referensi studi di perpustakaan kampus mengenai kajian penulisan naskah (*scriptwriting*) yang berfokus pada isu-isu sosial dan literasi digital.
 - b) Menjadi sumber rujukan bagi mahasiswa lain dalam mengembangkan program edukatif yang kreatif dan inovatif sesuai dengan standar industri media kreatif.
 - c) Memberikan kontribusi nyata terhadap portofolio karya mahasiswa yang mencerminkan visi kampus dalam menghasilkan insan kreatif yang sadar literasi.
3. Manfaat bagi masyarakat :
 - a) Memberikan alternatif konten hiburan yang memiliki nilai edukasi tinggi tanpa terkesan menggurui bagi kalangan remaja.

- b) Meningkatkan kesadaran (*awareness*) audiens mengenai pentingnya menyaring informasi dan memutus rantai kebiasaan buruk dalam mengonsumsi media.
- c) Mendorong terciptanya lingkungan digital yang lebih sehat melalui pesan-pesan etika berkomunikasi dan verifikasi informasi yang mudah dipahami oleh masyarakat luas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Peran Kerja

1. Definisi Penulis Naskah

Penulis naskah (*scriptwriter* atau *screenwriter*) adalah individu yang bertanggung jawab dalam menyusun ide cerita, dialog, struktur naratif, serta gambaran adegan yang menjadi dasar produksi sebuah program media. Menurut (Anton, 2018), penulis naskah adalah orang yang bertanggung jawab menuangkan ide/gagasan ke dalam bentuk tulisan sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan naskah format acara TV. Dengan adanya peran penulis naskah ini dalam membangun perilaku sehat dalam bermedia, maka alur program akan berjalan dengan baik dan diterima oleh audiens dengan makna yang sesuai dengan tujuan program *Literecord*.

Sedangkan menurut (Latief, 2017) Penulis naskah adalah istilah yang digunakan kepada orang yang bekerja sebagai penulis naskah, yaitu orang yang menggunakan pikiran dan perasaannya dalam bentuk karya tulis. Sebagai penulis naskah, penulis harus mampu menghasilkan karya yang relevan, informatif, dan bermanfaat bagi audiens. Dalam program "*Literecord*" penulis naskah berperan dalam Menyusun materi, menggambarkan alur diskusi serta mengemas pesan literasi media menjadi narasi yang komunikatif dan mudah dipahami oleh remaja sebagai target audiens. Dengan demikian, proses penulisan naskah tidak hanya menjadi patokan jalannya sebuah program, tapi juga sebagai

sarana penyampaian pesan edukatif agar tujuan program dapat tercapai dengan efektif.

Dalam program edukasi seperti literasi media ini, penulis naskah berperan mengubah konsep-konsep pengetahuan menjadi narasi yang komunikatif dan mudah dipahami. Menurut (Yusiatie, 2025), proses kreatif dalam penulisan naskah televisi merupakan hasil interaksi dinamis antara kemampuan individual penulis dan konteks institusional tempat produksi berlangsung. Sementara itu, (Wheeler, 2020) menegaskan bahwa pemahaman terhadap tahapan kreatif penulis naskah penting untuk mengungkap bagaimana ide dapat diubah menjadi bentuk naratif yang bernilai estetis dan komunikatif di layar televisi. Dalam program *Literecord* yang merupakan talkshow interaktif antara Host, Narasumber dan Audiens, tahap penulisan naskah merupakan wadah untuk orang-orang menumpahkan segala gagasan dan ide dalam program. Melalui konsep yang sudah ada, penulis naskah mengembangkan alur program semenarik mungkin dan dapat diterima oleh pemirsa.

2. Tugas dan Tanggung Jawab Penulis Naskah

Penulis naskah memiliki tugas yang mencakup sisi kreatif sekaligus teknis dalam proses produksi program media seperti *Literecord*. Tugasnya dimulai dari mengembangkan ide cerita yang sesuai dengan tujuan program dan kebutuhan audiens, khususnya remaja, melalui riset mendalam serta pemahaman terhadap karakteristik audiens dalam hal Literasi Media. Hasil riset tersebut kemudian diolah menjadi *storyline* atau sinopsis yang terstruktur, lalu

dikembangkan menjadi dialog dengan kerangka pembuka, konflik, dan penyelesaian agar cerita yang dihasilkan berjalan logis dan menarik.

Selain itu, penulis naskah juga bertanggung jawab menciptakan dialog yang sesuai dengan karakter, realistis, dan mudah dipahami. Pada tahapan proses tersebut, penulis naskah biasanya berperan besar di tahapan pra-produksi, karena penulis naskah atau script writer adalah seseorang yang bekerja membuat naskah untuk bahan siaran dan memiliki keterampilan menerjemahkan ide/gagasan menjadi sebuah tulisan yang memiliki makna, menarik, dan memiliki pesan untuk penonton atau pendengar (Suprpto, 2022). Dalam program yang memuat pesan literasi media, dialog harus dirancang secara komunikatif agar pesan edukatif dapat tersampaikan tanpa mengesampingkan unsur hiburan.

Selain tugas teknis dan kreatif, penulis naskah juga memiliki tanggung jawab etis dalam setiap konten yang dihasilkan. Hal ini mencakup menjaga keakuratan informasi serta memastikan konten bebas dari unsur berbahaya, bias, atau menyesatkan, terutama dalam materi edukasi seperti literasi media (Syaifuddin, 2025). Setiap dialog dan adegan perlu mempertimbangkan aspek moral dan sosial agar pesan yang disampaikan dapat mendorong perilaku positif pada audiens. Dalam program *Literecord*, tanggung jawab ini diwujudkan melalui penyisipan nilai-nilai literasi media seperti berpikir kritis, verifikasi informasi, dan penggunaan media secara bijak ke dalam cerita yang relevan dengan kehidupan remaja, sehingga peran penulis naskah menjadi bagian penting dalam keberhasilan penyampaian pesan melalui media.

3. Metode Penulisan Naskah

Metode penulisan naskah yang digunakan dalam Program *Literecord* adalah naskah dua kolom. Menurut ahli, naskah program TV adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, suasana dan dialog maupun *instrument* yang akan diaplikasikan pada program TV (Hardjito, 2024). Naskah dua kolom merupakan format penulisan naskah produksi audio visual yang membagi tampilan naskah menjadi dua bagian utama yaitu kolom audio dan kolom visual. Penerapan penulisan kreatif dalam sebuah program edukatif sejalan dengan pemikiran (Setyaningsih, 2023), yang menyatakan bahwa kreativitas dalam memilih diksi dan alur narasi sangat menentukan efektivitas penyampaian pesan literasi.

Dalam naskah dua kolom, penulisan deskripsi visual seperti setting, Gerakan kamera, instruksi *acting*, dan efek visual dituliskan di kolom yang terpisah dari kolom audio. Jadi, pada kolom audio khusus untuk menuliskan unsur-unsur audio termasuk narasi, dialog, *sound effect*, musik, dan instruksi auditif (Smekda). Dalam praktiknya sebagai penulis naskah program *Literecord*, penulisan kreatif diterapkan melalui penyusunan dialog yang mengacu pada *brief* substansial. Alih-alih menyajikan data literasi secara langsung dan kaku, penulis mengolahnya menjadi kalimat pemantik dan pertanyaan terbuka yang lebih *engaging*.

Brief pada kolom visual berfungsi sebagai panduan bagi host atau pengisi suara dalam membangun mood yang tepat. *Brief* yang menonjolkan sisi emosional, misalnya, akan mendorong penggunaan diksi yang lebih reflektif, sementara *brief* yang berfokus pada edukasi teknis akan diubah menjadi pertanyaan eksploratif dengan bahasa yang dekat dengan keseharian remaja. Setelah naskah selesai disusun, penulis melakukan penyuntingan untuk menjaga konsistensi alur, struktur, dan gaya bahasa, sekaligus berkoordinasi dengan produser, sutradara, dan tim produksi agar naskah dapat diterjemahkan secara visual dan teknis sesuai kebutuhan program.

Format naskah dua kolom digunakan untuk memudahkan perencanaan dan koordinasi antar kru produksi, mulai dari penulis naskah, pengarah acara, kameramen, hingga penata audio. Kolom visual berisi gambaran atau deskripsi suasana aktivitas dalam *frame*, sedangkan kolom audio memuat pertanyaan, narasi, maupun efek suara yang mengiringi jalannya program. Dengan format ini, naskah dapat menjadi acuan yang jelas dari tahap pra produksi hingga pasca produksi.

B. Produk yang Dihasilkan

1. Talkshow

Produk utama yang dihasilkan oleh penulis naskah adalah naskah atau skrip yang berfungsi sebagai pedoman dasar dalam proses produksi program media. Naskah tersebut tidak hanya memuat dialog, tetapi juga mencakup rangkaian adegan, deskripsi suasana, penggambaran karakter, hingga alur cerita yang membentuk keseluruhan struktur program. Dalam konteks

program edukatif seperti *Literecord*, naskah yang dihasilkan harus mampu menyajikan konten yang informatif sekaligus menarik agar pesan literasi media dapat tersampaikan secara efektif kepada remaja sebagai target audiens.

Lebih dari sekadar panduan produksi, naskah dalam program *Literecord* juga berperan sebagai media penyampai pesan literasi melalui pendekatan cerita yang dekat dengan kehidupan remaja. Penulis naskah menyusun pertanyaan yang kritis, situasi yang relevan dan *relate* dengan keseharian audiens, serta adegan yang mencerminkan tantangan nyata dalam penggunaan media digital. Dengan demikian, naskah yang dihasilkan tidak semata-mata bertujuan menghibur, melainkan juga dirancang untuk membentuk pemahaman dan perilaku positif remaja dalam menggunakan media secara kritis dan bertanggung jawab, sehingga menjadikannya output kreatif yang strategis dan berperan penting dalam keberhasilan program edukatif.

a. Karakteristik Talkshow

Talkshow memiliki beberapa karakteristik. Berikut adalah karakteristik talkshow yang dihasilkan:

1) Talkshow Interaktif

Talkshow interaktif adalah program diskusi televisi/radio yang menghadirkan pembawa acara, narasumber, dan melibatkan partisipasi aktif kepada penonton atau pendengar untuk membahas topik tertentu

secara santai namun fokus, menggabungkan antara informasi dan hiburan melalui dialog antara host dan narasumber.

Dalam konteks talkshow interaktif, penentuan strategi komunikasi perlu dipilih secara hati-hati, jika tidak akan terdapat kerugian bahkan kekeliruan dengan waktu, materi dan tenaga. Menurut (Ferdinan, 2023) dalam penentuan strategi komunikasi terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan seperti cara yang akan digunakan dalam komunikasi, siapa yang akan diajak berkomunikasi, durasi komunikasi, serta evaluasi atas strategi yang digunakan.

Mengkaji berbagai program dalam strategi komunikasi, (Sulistya, 2018) menyampaikan bahwa spesifikasi strategi komunikasi program acara meliputi, analisis interaksi audiens, pemilihan media komunikasi yang digunakan, serta penyusunan pesan. Setiap elemen ini dirancang agar pesan dari pembahasan program acara yang dilaksanakan dapat menghasilkan dampak yang diinginkan. Dengan ini talkshow interaktif seperti *Literecord* merupakan program penting yang membahas topik yang dekat dengan keseharian masyarakat dengan komunikasi yang dapat diterima oleh masyarakat dan menjangkau audiens yang lebih luas terkait media digital.

b. Naskah Dua Kolom

Menurut ahli, naskah program TV adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, suasana dan dialog maupun

instrument yang akan diaplikasikan pada program TV (Hardjito, 2024). Naskah dua kolom merupakan format penulisan naskah produksi audio visual yang membagi tampilan naskah menjadi dua bagian utama yaitu kolom audio dan kolom visual. Penerapan penulisan kreatif dalam sebuah program edukatif sejalan dengan pemikiran (Setyaningsih, 2023), yang menyatakan bahwa kreativitas dalam memilih diksi dan alur narasi sangat menentukan efektivitas penyampaian pesan literasi.

Dalam naskah dua kolom, penulisan deskripsi visual seperti setting, Gerakan kamera, instruksi *acting*, dan efek visual dituliskan di kolom yang terpisah dari kolom audio. Jadi, pada kolom audio khusus untuk menuliskan unsur-unsur audio termasuk narasi, dialog, *sound effect*, musik, dan instruksi auditif (Smekda). Dalam praktiknya sebagai penulis naskah program *Literecord*, penulisan kreatif diterapkan melalui penyusunan dialog yang mengacu pada *brief* substansial. Alih-alih menyajikan data literasi secara langsung dan kaku, penulis mengolahnya menjadi kalimat pemantik dan pertanyaan terbuka yang lebih *engaging*.

Format naskah dua kolom digunakan untuk memudahkan perencanaan dan koordinasi antar kru produksi, mulai dari penulis naskah, pengarah acara, kameramen, hingga penata audio. Kolom visual berisi gambaran atau deskripsi suasana aktivitas dalam *frame*, sedangkan kolom audio memuat pertanyaan, narasi, maupun efek suara yang mengiringi jalannya program. Dengan format ini, naskah dapat menjadi acuan yang jelas dari tahap pra produksi hingga pasca produksi.

Dalam konteks *Literecord*, naskah dua kolom berperan penting dalam menyelaraskan pesan edukatif literasi media dengan kebutuhan audiens muda, sehingga setiap dialog yang disampaikan host maupun narasumber dapat dikaitkan langsung dengan visual yang relevan dan mudah dipahami. Dalam proses penulisan, penulis menerapkan format naskah dua kolom sebagai kerangka utama dalam menyusun materi program. Kolom audio digunakan untuk menulis poin-poin pertanyaan dan dialog yang menjadi acuan bagi host dalam memandu jalannya diskusi, sementara kolom visual digunakan untuk mendeskripsikan gambaran suasana dan elemen visual yang akan ditampilkan selama program berlangsung. Penerapan format ini bertujuan untuk menjaga ruang lingkup pembahasan agar tetap fokus pada topik yang diutamakan, sekaligus memastikan alur diskusi berjalan secara terarah sesuai dengan struktur permasalahan literasi media yang diangkat dalam setiap episode.

Melalui kolom visual, penulis merancang suasana yang relevan dan mendukung pesan yang ingin disampaikan, sehingga elemen visual yang ditampilkan tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang, melainkan turut memperkuat konteks pembahasan. Sementara itu, pendekatan pada kolom audio dirancang agar dialog yang disampaikan host terasa natural dan mudah diterima oleh audiens. Dengan mengintegrasikan kedua kolom tersebut secara sinergis, naskah dua kolom tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis bagi tim produksi, tetapi juga menjadi instrumen kreatif yang memastikan

keselarasan antara pesan edukatif, pendekatan bahasa, dan pengalaman menonton yang dirasakan oleh audiens.

c. Literasi Media

Media merupakan sarana yang berpotensi untuk memproduksi dan menyebarluaskan makna sosial, dengan kata lain media berperan besar menentukan makna peristiwa-peristiwa yang terjadi di dunia untuk budaya, masyarakat, atau kelompok sosial tertentu. Menurut (Risdiawati, 2020), sering kali masyarakat menerima informasi yang diperoleh dalam media dengan cepat dan mentah-mentah sehingga sulit untuk mengetahui kebenarannya. Dengan demikian, literasi media penting dikembangkan dalam masyarakat untuk meningkatkan kemampuan melek media.

Pemahaman literasi media sangat penting dimiliki masyarakat karena dengan adanya pemahaman tersebut dapat menciptakan masyarakat yang mampu berpikir kritis dan berpola pikir sehat. Menurut (Holilah, 2016), masyarakat merupakan faktor utama dalam melakukan penyaringan informasi media, sehingga literasi media masyarakat merupakan pengontrol informasi yang akan diserap, sehingga bisa meningkatkan kekritisian masyarakat terhadap sebuah informasi dan dapat mengembangkan pola pikir masyarakat yang sehat. Masyarakat diharapkan mampu mengendalikan dampak dari tayangan media, bukan lagi dikendalikan dari tayangan yang disajikan media sehingga dapat melahirkan generasi yang melek media. Sesuai dengan tujuan literasi media menurut (Baran, 2011), yaitu

membantu masyarakat untuk dapat mengendalikan pengaruh media dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat dapat menentukan arah pikirannya sendiri dan tidak lagi dipengaruhi oleh satu sudut pandang yang dibentuk oleh media.

Menurut (Risdiawati, 2020) Pada dasarnya, media berfungsi sesuai dengan kepentingan penggunaannya. Media dapat berfungsi sebagai sarana pendidikan, sarana memperoleh informasi, dan sarana hiburan. Jadi apa yang ditampilkan dalam media, itu tergantung dari karakteristik penggunaannya dalam menggunakan media dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat harus sadar untuk tidak menelan informasi yang ditampilkan dalam media digital dan harus tahu kredibilitas dari informasi tersebut. Edukasi terkait literasi media digital ini ditujukan sebagai pengontrol informasi yang akan diserap oleh masyarakat, sehingga bisa meningkatkan kekritisan masyarakat terhadap sebuah informasi yang dapat mengembangkan pola pikir dan sehat dalam bermedia.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Objek Penulisan

Penulis memilih program talkshow dalam produksi ini yang mengangkat sebuah program dengan membahas terkait Perilaku Literasi Media yang Sehat Terhadap Anak Muda. Berikut penjabaran tentang sebuah program yang penulis angkat :

1. Objek Karya :

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| a. Judul Program | : <i>Literecord</i> (LTRC) |
| b. Jenis Program | : Program Edukasi |
| c. Format Program | : Talkshow |
| d. Jenis Produksi | : Tapping |
| e. Judul Karya | : Laper Mata atau Gengsi? |
| f. Tipe Program | : Diskusi |
| g. Jenis Pembahasan | : Ilmu Pengetahuan |
| h. Durasi Tayangan Program | : 30 menit |
| i. Hari Tayang | : Minggu |
| j. Waktu Tayang | : 16.00 WIB |

2. Segmenasi Audience

a. Demografis

- | | |
|-----------------|-----------------------------------|
| - Usia | : 17 – 22 tahun |
| - Jenis Kelamin | : Laki-laki / Perempuan |
| - Pekerjaan | : Pelajar, Mahasiswa, dan Pekerja |
| - Pendapatan | Muda |
| | : Menengah (B) |

b. Geografis

- Negara : Indonesia
- Provinsi : Jabodetabek
- Wilayah : Perkotaan

c. Psikografis

: Anak Muda yang pengguna aktif media digital, mudah menerima dari apa yang disajikan oleh media digital (*up to date*)

3. Premis Program

Talkshow yang mengupas fenomena yang berakar dari media digital yang sering digunakan, dilakukan dan diperoleh dari anak muda dalam segi ekonomi, sosial, politik, dan budaya.

4. Sinopsis Program

Literecord adalah talkshow yang mengupas secara relevan berbagai fenomena yang muncul dari penggunaan media digital di kalangan anak muda mulai dari cara mereka memanfaatkan *platform* untuk membangun interaksi dibidang ekonomi, sosial, politik dan budaya secara digital, sehingga dapat mempengaruhi sikap dan perilaku. Setiap episode menghadirkan dialog dinamis antara host, pakar, dan pelaku muda yang terjun langsung ke dalam tren digital, lengkap dengan informasi yang didapat mengenai dampaknya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan melalui *platform* media digital “*Discord*”, *Literecord* memberikan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana dunia

digital membentuk pola pikir, perilaku, serta masa depan generasi muda di berbagai aspek.

5. Judul Episode Program

Program Talkshow “*Literecord*” terdapat 13 episode dalam satu musim dengan berbagai macam fenomena perilaku digital yaitu :

a. Episode 1 : “Laper Mata atau Gengsi?”

Episode ini ngobrol santai tentang bagaimana media sosial memengaruhi cara remaja melihat uang mulai dari konten *flexing*, gaya hidup serba instan, sampai fenomena jebakan ekonomi digital seperti iklan berlebihan, promo impulsif, dan maraknya konten yang menggiring orang ke keputusan finansial yang kurang bijak, termasuk judi *online* (judol) yang sering muncul di timeline.

b. Episode 2 : “Mending Fomo atau Jomo”

Episode ini mengeksplorasi fenomena *FOMO* (*Fear of Missing Out*) secara ramah bahwa perasaan tersebut wajar banget dialami remaja. Talkshow ini mengajak memahami peran algoritma serta bagaimana menemukan ritme digital yang lebih nyaman dengan *JOMO* (*Joy of Missing Out*).

c. Episode 3 :“Viral Bukan Sembarang Viral”

Obrolan tentang dunia viral yang seru dan kreatif. Episode ini bantu remaja memahami proses kenapa sesuatu bisa jadi tren, dan bagaimana mereka bisa menikmatinya dengan tetap mengenali nilai pribadi.

d. Episode 4 :“Main Politik-politikan”

Episode ini membahas bagaimana cara informasi itu muncul di media sosial. Bagaimana remaja bisa lebih tenang memilah info tanpa harus terjebak debat atau perpecahan.

e. Episode 5 : “Menikmati Olahraga Tanpa Berlomba

Membahas bagaimana media menyajikan berita olahraga dengan gaya seru. Tujuannya mengajak remaja menikmati euforia olahraga dengan santai, bukan membesar-besarkan rivalitas.

f. Episode 6 : “Unboxing Konten Seru”

Obrolan santai soal dunia hiburan digital. Episode ini membantu penonton memahami bahwa hiburan itu wajar, dan kita bisa menikmatinya sambil tetap sadar mana yang fiksi dan mana yang realita.

g. Episode 7 : “Eco-Lifestyle”

Episode ini membahas bagaimana media sering menampilkan isu lingkungan dengan cara yang membuat remaja merasa cemas atau *overwhelmed*. Namun, alih-alih fokus pada sisi menegangkan, episode

ini mengajak remaja untuk melihat sisi positif, sederhana, dan bisa dilakukan sendiri dalam menjaga hubungan sehat dengan alam.

h. Episode 8 : “Dunia Estetik yang Seru Tapi Perlu Disadari”

Membahas tentang budaya estetika digital filter, editing, dan konten terakurasi. Episode ini bantu remaja melihat perbedaan antara tampilan *online* dan kehidupan nyata tanpa menghakimi.

i. Episode 9 : “Terapin Digital Boundaries Biar Gak Kepoan”

Membahas tentang pentingnya punya batas sehat di dunia digital. Dari rasa penasaran yang wajar sampai kebiasaan stalking kecil-kecilan yang sering dianggap lucu, semuanya dibahas dengan ringan. Memahami ruang privasi diri dan orang lain, gimana caranya menahan impuls kepo, dan tips bikin pengalaman *online* tetap nyaman tanpa merasa terbebani atau berlebihan.

j. Episode 10 : “*Speak Good, Feel Good*”

Mengupas cara berkomunikasi yang positif dan menyenangkan di media sosial. Dari memberi komentar, *DM (Direct Message)*, sampai diskusi di *platform online*, semuanya bisa dibuat lebih “*feel good*” kalau kita tahu caranya. Episode ini ngajak remaja untuk melihat bahwa komunikasi yang ramah bikin diri sendiri dan orang lain lebih nyaman, tanpa mengurangi ekspresi diri.

k. Episode 11 : “*Unboxing* Berita: Rempong Tapi Kredibel”

Membahas gimana caranya memahami berita di tengah banjir informasi yang serba cepat. Episode ini menyajikan cara simpel buat bedain berita beneran, *clickbait*, atau info yang perlu dicek dua kali—tanpa bikin pusing. Pendekatannya fun: *unboxing* sebuah “berita”, melihat apa isinya, dan gimana cara bikin keputusan apakah itu bisa dipercaya atau perlu dipikiran dulu.

l. Episode 12 : “Cintai Diri Sendiri Dulu Baru Orang Lain”

Mengajak remaja mengenali pentingnya *self-love* sebelum masuk ke hubungan apa pun. Banyak konten *online* yang bikin standar hubungan kelihatan tinggi banget, padahal hal terpenting adalah memahami diri sendiri dulu. Pembahasan tetap ringan: bagaimana menjaga kesehatan mental, menghargai diri sendiri, dan membangun relasi yang lebih sehat setelah itu.

m. Episode 13 : “*Digital Detox* Sebagai Tombol *Refresh*”

Episode penutup yang reflektif tapi tetap santai. Membahas bagaimana digital *detox* bukan berarti anti-media, tapi sekadar tombol “*refresh*” untuk pikiran. Remaja diajak mencoba caracara kecil seperti break dari notifikasi, atur *screen time*, atau melakukan aktivitas *offline* sederhana.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis sebagai penulis naskah melakukan observasi secara langsung di *Coffee shop* tempat dimana anak muda berdiskusi terkait tren ataupun berita yang diperoleh. Observasi dilakukan di *coffee shop* karena tempat tersebut adalah salah satu tempat yang sering digunakan sebagai ruang diskusi, bekerja, mengerjakan tugas, maupun bersosialisasi. Dari hasil pengamatan, penulis menemukan bahwa aktivitas digital tidak hanya dilakukan melalui penggunaan perangkat elektronik, tetapi juga tercermin dalam percakapan sehari-hari. Banyak pengunjung yang membahas informasi, berita, tren, maupun konten yang mereka peroleh dari media digital seperti media sosial dan *platform* berbagi video.

Selain observasi langsung, penulis juga melakukan observasi secara *online* dengan mengikuti komunitas pada *Discord* dan grup chat yang didominasi anak muda. Melalui observasi *online* ini, penulis mengamati pola interaksi, topik yang sedang ramai diperbincangkan, serta cara komunitas menerima dan menyebarkan informasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak muda memiliki Tingkat keterkarikan yang tinggi terhadap tren dan isu yang sedang populer. Mereka cenderung ingin terlibat dalam suatu tren dengan mengikuti informasi yang beredar, membagikannya kembali, serta menjadikannya sebagai bahan diskusi di lingkungan pergaulan mereka.

Observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui dan menentukan isu apa saja yang berkembang di kalangan anak muda dalam penggunaan media digital serta memahami bagaimana mereka mengonsumsi dan merespons informasi. Berdasarkan hasil observasi, penulis menyimpulkan bahwa literasi media menjadi kemampuan yang sangat penting bagi anak muda di era digital ini. Tingginya paparan informasi dari berbagai *platform* membuat mereka perlu memiliki kemampuan untuk memilah informasi yang akurat, memahami konteks suatu konten, serta menghindari penyebaran informasi yang belum terverifikasi. Ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya menjadi sarana memperoleh informasi dan hiburan, tetapi juga membentuk cara berpikir, berinteraksi, dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan Studi Pustaka dengan mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan literasi media, perilaku penggunaan media digital pada anak muda, serta perkembangan *platform* digital sebagai sarana komunikasi dan penyebaran informasi. Referensi yang digunakan berasal dari buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, laporan lembaga terkait, dan sumber terpercaya lainnya yang membahas konsep, teori, serta fenomena literasi media di era digital. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teoritis yang dapat mendukung analisis terhadap perilaku anak muda dalam mengakses dan mengonsumsi informasi melalui media digital.

Selain itu, penulis juga menelaah berbagai penelitian terdahulu yang membahas tantangan literasi media, seperti penyebaran *hoax*, disinformasi, pengaruh algoritma media sosial, serta kecenderungan pengguna dalam menerima dan membagikan informasi tanpa melakukan verifikasi. Dari kajian tersebut, penulis memperoleh pemahaman mengenai pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi arus informasi yang semakin cepat dan masif. Studi pustaka juga membantu penulis mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi tingkat literasi media di kalangan anak muda serta strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Studi pustaka ini dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh melalui observasi dan memberikan dasar teoritis dalam pembahasan topik literasi media. Berdasarkan hasil kajian, penulis menyimpulkan bahwa literasi media merupakan *soft skill* yang sangat dibutuhkan di era digital karena memungkinkan individu untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bijak. Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi media dapat meningkatkan risiko penyebaran informasi yang salah, sedangkan kemampuan literasi media yang baik dapat membantu masyarakat, khususnya anak muda, menjadi pengguna media yang lebih kritis, selektif, dan bertanggung jawab.

3. Wawancara

Penulis melakukan metode penelitian wawancara dengan mewawancarai beberapa narasumber yang mewakili kalangan anak muda sebagai pengguna

aktif media digital. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar narasumber dapat menjelaskan pengalaman, pandangan, dan kebiasaan mereka dalam mengakses serta menggunakan informasi dari berbagai *platform* digital. Pertanyaan yang diajukan berfokus pada pola konsumsi media, sumber informasi yang paling sering digunakan, cara memverifikasi informasi yang diterima, serta pandangan mereka terhadap tren dan isu yang berkembang di media sosial.

Selama proses wawancara, penulis memperoleh berbagai informasi mengenai perilaku anak muda dalam menggunakan media digital. Sebagian besar narasumber mengaku memperoleh informasi harian melalui media sosial seperti TikTok, Instagram, YouTube, dan X. Selain itu, ditemukan bahwa kecepatan penyebaran informasi sering kali membuat pengguna langsung mempercayai atau membagikan suatu konten tanpa melakukan pengecekan lebih lanjut terhadap kebenarannya. Namun, beberapa narasumber juga menunjukkan kesadaran untuk melakukan verifikasi melalui sumber lain sebelum menerima suatu informasi sebagai fakta.

Metode wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data secara langsung mengenai tingkat pemahaman dan kesadaran anak muda terhadap literasi media. Berdasarkan hasil wawancara, penulis menyimpulkan bahwa media digital telah menjadi sumber informasi utama bagi anak muda dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun sebagian besar sudah memahami pentingnya memeriksa kebenaran informasi, masih terdapat kecenderungan untuk terpengaruh oleh konten yang sedang viral atau populer. Oleh karena itu,

kemampuan literasi media diperlukan agar pengguna dapat lebih kritis dalam menyaring informasi, memahami konteks suatu konten, serta menghindari penyebaran informasi yang tidak akurat.

C. Ruang Lingkup

1. Peran Penulis

Dalam karya Tugas Akhir ini penulis berperan sebagai Penulis Naskah yang dimana penulis harus membuat kerangka alur cerita dan paham betul apa yang ingin disampaikan pada program Talkshow *Literecord*. Sebagai penulis naskah, harus memperhatikan kebahasaan yang digunakan dalam talkshow interaktif sehingga audiens dapat memahami apa yang didiskusikan ataupun dibahas dalam program ini. Teknik penulisan yang diterapkan dalam Penulisan naskah merupakan naskah dua kolom yang terdiri dari Visual dan Audio yang akan diterapkan dalam program *Literecord*.

Penulis bertanggungjawab penuh terkait topik pembahasan dan karakter yang diterapkan dalam program *Literecord*. Penulis bertanggung jawab pada apa yang menjadi isu ataupun topik pembahasan yang relevan di kehidupan masyarakat agar pesan yang ingin disampaikan sesuai pada tujuan program. Dengan ini penulis dapat memberi edukasi dan hiburan yang mudah diterima dan bermanfaat bagi masyarakat terkait pola bermedia sehat pada anak muda.

2. Kategori Karya

Program Talkshow dengan judul “*Literecord*” episode “Laper Mata atau Gengsi?” ini merupakan program informasi yang termasuk dalam program edukasi terkait ilmu pengetahuan. Mengangkat garis besar Literasi Media,

program ini membahas terkait pemahaman anak muda dalam melihat gaya hidup yang dilihat dalam media digital, dan bagaimana anak muda menelaah gaya hidup tersebut sampai menjadi sesuatu yang harus diikuti dalam kehidupannya, mana yang bermanfaat untuk dikonsumsi sesuai dengan kebutuhannya ataupun keinginan sementara. Ini melibatkan bagaimana pengguna ataupun anak muda menyikapi media digital dalam kebutuhan utama atau keinginan sementara yang mempengaruhi perilaku konsumtif mereka.

3. Ide Kreatif

Literecord hadir sebagai respons atas kebutuhan anak muda perkotaan yang sehari-harinya dikelilingi arus informasi digital yang cepat, padat, dan kerap membingungkan, sementara literasi media sebagai keterampilan penting justru masih jarang dibahas dengan cara yang relevan bagi mereka. Program ini mengangkat literasi media sebagai topik utama dengan pendekatan yang luas, mencakup fenomena media digital, tren viral, budaya internet, hingga pola konsumsi informasi, sehingga diskusi yang dihadirkan terasa dapat diterima oleh audiens yang beragam tanpa kesan berat atau menggurui.

Literecord dikemas dalam format talk show digital yang memanfaatkan *platform Discord* sebagai ruang obrolan, memposisikannya layaknya "tongkrongan digital" tempat anak muda membahas hal-hal serius dengan cara yang santai. Program ini menghadirkan satu host dan narasumber yang relevan dengan topik tiap episodenya, dengan konsep "teman satu tongkrongan" yang membuat interaksi terasa natural, cair, dan autentik. Host yang *talkactive*,

humoris, dan *open-minded* memandu diskusi bersama narasumber berlatar belakang literasi media, serta satu narasumber terpilih sebagai responden yang mewakili sudut pandang audiens dalam segmen khusus, sehingga tercipta percakapan yang seimbang antara informasi, refleksi, dan kedekatan emosional.

Dalam konsepnya, *Literecord* menempatkan audiens bukan sekadar sebagai penonton, melainkan bagian dari komunitas diskusi yang aktif, di mana mereka dapat menyimak, merespons, dan terlibat langsung melalui interaksi khas *Discord*. Dengan gaya penyampaian yang ringan, relevan, dan berangkat dari fenomena nyata di dunia digital, *Literecord* bertujuan membangun kesadaran literasi media secara perlahan namun menyenangkan, sekaligus menjadikan diskusi tentang media sebagai kebiasaan baru bagi anak muda.

Berikut program podcast yang menjadi referensi *Literecord*

1) Logic Kah?



Gambar 2. 1 Poster Program LOGIC KAH?

Sumber :

<https://share.google/v0Nfw6WP3k0su8SKJ>

Diakses pada 18 Januari 2026, pukul 17.21

WIB

Dari Podcast Logic Kah? Penulis mengambil referensi terkait gaya penyampaian, karakter, dan grafis yang akan diterapkan dalam program *Literecord*. Gaya penyampaian yang diterapkan dalam Talkshow Logic Kah? Bersifat akrab dan fokus pada topik namun tidak mengesampingkan hiburan berupa candaan dari topik. Dengan hiburan tipis ini, diharapkan audiens dapat dengan mudah menerima isi topik diskusi antara narasumber dan host. Sehingga dapat mengedukasi audiens tentang literasi media.

2) Kasih Paham Bro!



Gambar 2. 2 Poster Program Kasih Paham Bro!

Sumber :

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLrrEBbvd1MlXAx2-fFMsoKt1lhW7wY67e> Diakses pada : 10 Juni 2026

Dari Podcast Kasih Paham Bro!, penulis mengambil referensi terkait gaya penyampaian, karakter, dan grafis yang akan diterapkan dalam program *Literecord*. Gaya penyampaian yang diadopsi dari Kasih Paham Bro! berfokus pada pembahasan yang mendalam dan kritis, namun dikemas dengan gaya pembawaan yang santai serta mudah diterima oleh anak muda. Program ini membagi alurnya ke dalam segmen-segmen strategis, di mana bagian akhir

ditutup dengan segmen interaktif yang melibatkan audiens secara langsung. Melalui pendekatan yang kritis namun tetap *relate* dengan generasi muda ini, diharapkan audiens dapat dengan mudah mencerna topik diskusi antara narasumber dan host, sehingga esensi edukasi tentang literasi media dapat tersampaikan secara efektif.

D. Langkah Kerja

1. Pra Produksi

- a. Observasi pola bermedia pada anak muda
- b. Melakukan wawancara pada anak muda
- c. Menentukan topik episode program
- d. Mencari tahu media digital yang sering digunakan oleh anak muda
- e. Merancang alur pembahasan dengan poin penting episode
- f. Menentukan karakter host dan narasumber yang akrab dengan audiens

2. Produksi

- a. Mengkoordinasi setiap talent dan crew terkait alur
- b. Mempersiapkan talent terkait garis besar topik pembahasan

3. Pasca Produksi

- a. Meninjau video hasil shooting
- b. Memberikan ide ataupun masukan jika ada materi yang kurang sesuai

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi penulis melakukan persiapan terkait perancangan program dari segi kreatif, diantaranya, yaitu :

1) Observasi pola bermedia pada anak muda

Pada tahap pra-produksi, penulis melakukan observasi dan wawancara guna menentukan segmenasi audiens, *positioning program*, serta topik utama yang akan diangkat. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan seperti *coffee shop*, maupun secara *online* melalui media sosial, komunitas *Discord*, dan grup percakapan digital. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa anak muda sangat aktif mengonsumsi informasi dari berbagai *platform* digital, namun kerap menerima dan menyebarkannya tanpa melakukan verifikasi terlebih dahulu.

2) Melakukan wawancara pada anak muda

Wawancara turut dilakukan kepada beberapa narasumber yang mewakili target audiens, yakni remaja dan dewasa muda yang aktif menggunakan media digital. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa sebagian besar narasumber menjadikan media sosial sebagai sumber informasi utama karena dinilai lebih cepat dan mudah diakses, namun tidak semuanya memiliki kebiasaan memeriksa kebenaran informasi yang diterima, sehingga berpotensi terpapar *hoax* maupun konten yang menyesatkan.

Berdasarkan kedua proses riset tersebut, penulis menetapkan segmenasi program pada kelompok remaja hingga dewasa muda yang aktif menggunakan media digital, dengan positioning sebagai media diskusi yang informatif dan mudah dipahami. Topik literasi media dipilih karena relevan dengan temuan riset, yaitu tingginya intensitas penggunaan media digital yang belum sepenuhnya diimbangi kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi. Hasil riset ini kemudian menjadi dasar penyusunan materi, pertanyaan diskusi, dan alur pembahasan pada tahap produksi. Berikut Kesimpulan hasil dari menentukan segmenasi dan urgensi dari permasalahan terkait literasi media dan *goals* penulis dalam menyampaikan pesan literasi media kepada anak muda dalam bermedia digital :

Tabel 4. 1 Penentuan Segmenasi dan Urgensi

Tujuan	Sasaran
Menjadi wadah edukasi sekaligus inspirasi yang membantu masyarakat, khususnya generasi muda mengenai dampak penggunaan media.	Generasi muda pengguna aktif media sosial yang ingin memahami dampak media terhadap kehidupan ekonomi, sosial, politik dan budaya mereka, dengan hasil akhir berupa peningkatan literasi media, kesadaran kritis, dan sikap bijak dalam bermedia digital.
Manfaat bagi Masyarakat	Justifikasi Urgensi Produksi Program

Dapat membangun pola konsumsi media yang sehat, kritis, dan berdaya, sehingga media dapat menjadi kekuatan positif bagi perkembangan diri masyarakat.	Karena adanya kebutuhan yang muncul dari masalah tersebut seperti kurangnya edukasi literasi media dan kurangnya kebutuhan akan ruang diskusi yang relevan.
---	---

3) Menentukan topik episode program

Penjabaran tujuan program menjadi langkah awal yang penting dalam menentukan arah konten dan topik yang akan diangkat dalam naskah. Dengan memahami tujuan program secara menyeluruh, penulis dapat menyusun materi yang tidak hanya relevan, tetapi juga tepat sasaran bagi audiens yang dituju, yakni anak muda yang aktif dalam ekosistem media digital. Tujuan tersebut menjadi tolok ukur dalam setiap keputusan kreatif, mulai dari pemilihan topik, sudut pandang pembahasan, hingga cara penyampaian pesan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebiasaan audiens.

Oleh karena itu, topik-topik yang dipilih merupakan isu yang dekat dengan keseharian mereka di dunia digital, sehingga audiens dapat dengan mudah mengaitkan pembahasan dengan pengalaman yang pernah mereka alami secara langsung. Pendekatan ini dilakukan agar pesan yang disampaikan tidak terasa asing atau abstrak, melainkan relevan dan memberi dampak nyata terhadap cara audiens memandang serta menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari.

4) Mencari tahu media digital yang sering digunakan oleh anak muda

Setelah proses riset selesai, penulis melanjutkan dengan mencari tahu media digital yang ramai diisi oleh anak muda untuk berinteraksi online. Penulis menemukan bahwa *Discord* adalah wadah interaksi yang *flexible* dipakai anak muda. Penulis menganalisis cara kerja *Discord* sebagai *platform* yang dinilai potensial untuk mendukung program literasi media. Analisis dilakukan dengan mempelajari secara mendalam berbagai fitur yang tersedia di *Discord*, mulai dari *server*, *channel*, *voice chat*, forum, *role*, hingga sistem moderasi. Fitur-fitur tersebut ditelaah berdasarkan kemampuannya dalam memfasilitasi interaksi dua arah antara host, narasumber, dan audiens secara bersamaan dalam satu ruang digital.

Hasil analisis menunjukkan bahwa *Discord* memiliki karakteristik yang relevan dengan kebutuhan program, yakni kemampuannya dalam menciptakan ruang diskusi yang fleksibel dan interaktif. Audiens tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi dapat terlibat langsung melalui percakapan teks di *channel* maupun suara melalui *voice chat*, sehingga suasana diskusi terasa lebih hidup dan partisipatif. Selain itu, fitur *role* dan moderasi memungkinkan pengelolaan jalannya diskusi agar tetap terarah dan kondusif sesuai tujuan program.

Temuan dari analisis ini kemudian menjadi landasan dalam menentukan konsep program secara keseluruhan, termasuk bentuk interaksi yang akan ditawarkan kepada audiens serta pendekatan penyampaian materi yang

disesuaikan dengan karakteristik pengguna muda yang terbiasa berkomunikasi dalam ekosistem digital. Dengan demikian, *Discord* tidak hanya berfungsi sebagai *platform* siaran, tetapi juga sebagai ruang komunitas yang mendukung tujuan edukatif program *Literecord* secara lebih menyeluruh.

5) Merancang alur dengan poin penting episode

Dalam tahap pra-produksi, penulis naskah juga bertugas merancang alur pembahasan yang menjadi kerangka jalannya diskusi dalam setiap episode. Alur tersebut dengan sederhana dan padat agar pembahasan tetap fokus pada topik yang ditentukan, namun tetap terasa santai dan tidak kaku, sejalan dengan gaya bahasa yang diterapkan dalam program. Hal ini penting mengingat target audiens *Literecord* adalah remaja dan dewasa muda yang cenderung lebih mudah menyerap informasi ketika disajikan dalam suasana percakapan yang ringan dan natural. Berikut adalah cuplikan deskripsi segmen :

Tabel 4. 2 Cuplikan Deskripsi Segmen

SEGMENT I :

Host membuka acara di studio memperkenalkan program dengan narasumber, lalu membahas postingan yang menjadi topik perbincangan di *server* komunitas *Literecord* *#hot-topic* dalam bentuk *screen shot* maupun *link* artikel. *Frame* kecil seperti *game streamer*. Anggota dalam *server* awalnya merespon dalam chat, lalu beberapa mulai bergabung dalam obrolan *streamer*, host memulai dengan tone obrolan ringan seperti ajakan untuk membahas postingan tersebut dengan narasumber, lalu narasumber mulai membahas latar belakang terkait postingan tersebut.

PEMBAHASAN	Alur segmen 1 dibuat sederhana dengan memperkenalkan program, episode dan narasumber. Segmen ini langsung membahas topik fenomena dari postingan dalam sosial media. Berisikan instruksi langsung dengan perpoint beserta suasana yang penulis inginkan untuk host dan narasumber agar fokus instruksi tersampaikan dengan jelas untuk setiap pembahasan.
SEGMENT II Narasumber menjelaskan kenapa fenomena digital dari postingan tersebut bisa terjadi pada masyarakat, didukung dengan <i>split screen</i> dari artikel atau data guna memberikan bukti atas <i>statement</i> yang relevan dan kredibel. Jadi obrolan yang didiskusikan ini mudah dimengerti dan dapat <i>relate</i> bagi audiens. Dilengkapi dengan transisi singkat dalam tampilan layar <i>room chat</i> dan <i>frame streamer Discord</i>.	
PEMBAHASAN	Alur segmen 2 mulai membahas tentang inti fenomena dari postingan yang sebelumnya dibahas dalam segmen 1. Instruksi yang diterapkan adalah bagaimana narasumber menjelaskan dengan Bahasa yang mudah dimengerti audiens dengan diksi yang populer di kalangan anak muda.
SEGMENT III Diskusi mulai terasa mendalam namun tetap fun, di segmen ini terjadi interaksi antara host dan narasumber dengan audiens dalam <i>call audio Discord</i>. Host dan narasumber yang berada di studio pun menanggapi diskusi dari anggota <i>server</i> yang mengajukan pertanyaan. Episode ditutup dengan menampilkan <i>room chat server</i> yang ramai setelah membahas topik unik dan <i>relate</i> pada mereka. Ditutup dengan panel <i>close Discord</i> dan <i>fade out</i>.	
PEMBAHASAN	Dalam segmen 3 berisi instruksi host yang mengarahkan interaksi antara narasumber dengan audiens yang bertanya. Audiens <i>on mic</i> dalam <i>server</i> lalu memberikan pertanyaan kepada narasumber. Sebagai penutup, narasumber memberikan beberapa Kesimpulan dan juga <i>call to action</i> agar audiens tetap selalu menonton <i>Literecord</i>.

Adapun dalam *highlight* segmen 1 adalah membahas fenomena digital yang dibahas melalui bahan video yang tersebar dalam media sosial, meliputi :

1. TUMBLER

source : <https://x.com/yuppie064432/status/2059301859408425450?s=46>

replies :

- <https://x.com/sissassy/status/2059526260272054540?s=46>
- <https://x.com/tanyarlfe/status/2059821996116939247?s=46>

2. GLITER MANDU

source :

<https://x.com/vismoglie/status/2057839032449614299?s=46>

replies :

- <https://x.com/tanyarlfe/status/2055165058968158468?s=46>

3. KARTU BREWEK

source :

<https://youtube.com/shorts/ULR21qHofzU?si=tAmSA02sSkhDcAa>

- <https://x.com/angelodotsui/status/2059545140478235061?s=20>
- <https://x.com/mimobum/status/2046220123208614217?s=20>

6) Menentukan karakter host dan narasumber yang akrab dengan audiens

Selain merancang alur segmen, penulis naskah turut bertanggung jawab dalam membangun karakter host dan narasumber yang akan tampil dalam program. Karakter tersebut dirancang tidak hanya berdasarkan kompetensi atau latar belakang yang relevan dengan topik, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana keduanya dapat menciptakan suasana yang akrab dan hangat bagi audiens. Host dirancang sebagai sosok yang *talkative*, humoris, dan *open-minded* agar mampu memandu diskusi dengan cara yang mengalir dan tidak terasa menggurui, sementara Narasumber dihadirkan sebagai figur ahli yang gaul namun tetap dapat berkomunikasi secara setara dengan audiens. Dengan perpaduan karakter tersebut, interaksi yang terjalin diharapkan terasa autentik dan dekat, seolah audiens menjadi bagian langsung dari percakapan yang berlangsung.

Tabel 4. 3 Uraian Karakter

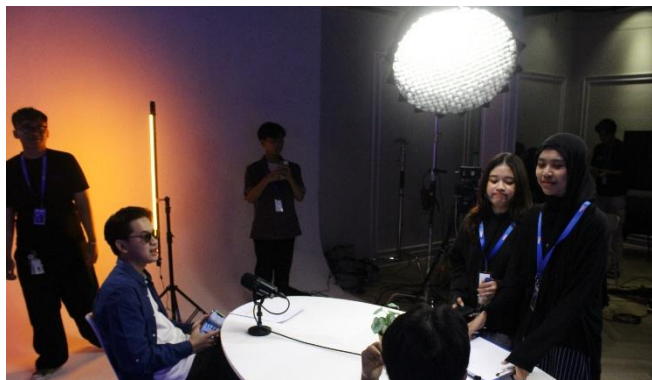
Indikator Persyaratan	Uraian
Usia	Host: 20-25 tahun Narasumber ahli: 22-30 tahun
Penampilan	Host: memakai kemeja <i>boxy</i> dengan celana putih dilengkapi kacamata untuk memberikan kesan artistic namun sederhana Narasumber ahli: memakai kaos putih dibalut kemeja biru tua dengan celana jeans dilengkapi dengan kacamata untuk memberikan kesan kece namun pintar.

Latar Belakang	Host: sebagai orang yang memandu arah topik pembahasan dan sebagai penghubung antara narasumber ahli, narasumber pendukung dan audiens Narasumber ahli: subjek relevan dan tokoh kredibel dari topik
Kemampuan 1 (Komunikasi)	Memiliki kemampuan berbicara di depan kamera dengan menarik dan fasih, berwawasan luas dan dapat menggunakan bahasa yang mudah dimengerti sekaligus dapat menghibur.
Kemampuan 2 (beradaptasi)	Dapat beradaptasi dengan baik dengan semua topik perkembangan yang ada di media yang akan dibawa dan dapat melakukan improvisasi saat berbicara.
Kemampuan 3 (kerja sama tim)	Host dapat bekerja sama dalam tim terutama dengan tim produksi dan narasumber sehingga dapat memberikan kelancaran saat produksi.

B. Produksi

Pada tahap produksi penulis melakukan persiapan persiapan terkait alur dan urutan persiapan shooting program, diantaranya, yaitu :

1) Mengkoordinasi setiap talent dan crew terkait alur



Gambar 4. 1Briefing Host, Narasumber dengan Floor Director



Gambar 4. 2Briefing talent

Proses produksi diawali dengan koordinasi antara talent dan crew berdasarkan hasil perencanaan pada tahap pra-produksi. Penulis naskah membagikan final script, rundown, dan cue sheet kepada seluruh tim agar setiap pihak memahami alur diskusi, durasi setiap segmen, serta tugas masing-masing. Selain itu, dilakukan *briefing* kepada host dan narasumber mengenai topik yang akan dibahas, temuan riset yang telah dikumpulkan, serta pertanyaan utama yang akan digunakan agar penyampaian materi lebih natural dan sesuai dengan target audiens.

Pada tahap pelaksanaan, proses shooting dilakukan sesuai rundown yang telah disusun. Penulis naskah bertugas memastikan jalannya diskusi tetap sesuai alur, memberikan arahan untuk host dan narasumber melakukan improvisasi bila diperlukan, serta berkoordinasi dengan tim teknis dan pengarah acara untuk menjaga kelancaran produksi. Setelah kegiatan selesai, dilakukan evaluasi awal terhadap hasil rekaman untuk mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki pada tahap editing. Dalam proses ini, penulis naskah berperan menjaga materi

agar tetap konsisten, alur pembahasan, dan gaya komunikasi agar tetap menarik, fokus namun asyik, agar mudah dipahami audiens.

2) Mempersiapkan talent terkait garis besar topik pembahasan



Gambar 4. 3Menyimak pembahasan Host & Narasumber

Selain mengoordinasikan jalannya produksi, penulis naskah juga bertanggung jawab mempersiapkan talent sebelum proses rekaman dimulai. Persiapan dilakukan melalui *briefing* kepada host dan narasumber mengenai garis besar topik, tujuan pembahasan, serta alur diskusi yang akan berlangsung. Hal ini bertujuan agar setiap talent memahami materi yang akan disampaikan dan memiliki gambaran yang jelas mengenai arah pembicaraan.

Melalui *briefing* tersebut, penulis naskah juga menjelaskan poin-poin penting yang perlu ditekankan serta memberikan gambaran mengenai gaya penyampaian yang diharapkan. Dengan persiapan yang baik, host dan narasumber dapat menyampaikan materi secara lebih percaya diri, komunikatif, dan natural tanpa bergantung sepenuhnya pada naskah. Hasilnya, diskusi dapat

berjalan lebih mengalir, tetap fokus pada topik, dan mampu menyampaikan pesan program secara efektif kepada audiens.

Penulis naskah juga menyusun poin-poin pembahasan dalam bentuk cue card sebagai panduan bagi host selama proses produksi. Cue card berisi pokok-pokok materi, pertanyaan utama, pertanyaan lanjutan, serta kata kunci yang dapat membantu host menjaga alur diskusi agar tetap sesuai dengan tema literasi media. Penggunaan cue card memungkinkan host lebih fleksibel dalam menyampaikan materi tanpa harus bergantung pada naskah yang bersifat hafalan.

Selain berfungsi sebagai panduan alur, cue card juga disusun dengan menggunakan bahasa yang ringan dan dekat dengan karakteristik anak muda. Hal ini bertujuan agar host dapat mengemas pembahasan secara lebih komunikatif, santai, dan interaktif tanpa mengurangi inti materi yang disampaikan. Dengan demikian, diskusi tetap berada dalam lingkup literasi media, namun dapat diterima dengan lebih mudah oleh target audiens sehingga pesan program tersampaikan secara efektif.

C. Pasca Produksi

Dalam tahap pasca produksi, penulis naskah bertugas melakukan review terhadap naskah atau materi pembahasan yang telah diproduksi, proses ini meliputi:

1) Meninjau video hasil shooting

Penulis naskah bertugas melakukan evaluasi terhadap hasil rekaman untuk memastikan isi pembahasan tetap sesuai dengan tujuan program yang telah dirancang pada tahap pra-produksi. Penulis meninjau kesesuaian antara hasil diskusi dengan naskah yang telah disusun, mulai dari alur pembahasan, kelengkapan materi, hingga penyampaian pesan mengenai literasi media. Proses ini bertujuan agar informasi yang disampaikan tetap konsisten, mudah dipahami, dan sesuai dengan target audiens.

Selain melakukan *review*, penulis naskah juga mengikuti proses preview hasil rekaman bersama tim produksi untuk menentukan bagian-bagian yang akan dipertahankan maupun dipotong pada tahap editing. Penulis memastikan pembahasan tetap berada dalam ruang lingkup literasi media serta mengidentifikasi bagian yang kurang relevan, berulang, atau keluar dari konteks sebagai bahan pertimbangan bagi editor. Dengan keterlibatan penulis naskah pada tahap pasca-produksi, hasil akhir program diharapkan memiliki alur yang lebih runtut, pesan yang lebih jelas, dan tetap mencerminkan tujuan edukatif yang telah ditetapkan sejak awal produksi.

2) Memberikan ide ataupun masukan untuk tiap clip dan grafis

Selain melakukan *review* dan *preview* hasil rekaman, penulis naskah juga memberikan masukan apabila terdapat materi yang kurang sesuai dengan tujuan program atau keluar dari ruang lingkup pembahasan literasi media. Masukan tersebut meliputi penyederhanaan penyampaian materi, penyesuaian urutan

pembahasan, serta rekomendasi pemotongan atau penambahan bagian tertentu agar alur diskusi lebih runtut dan mudah dipahami oleh audiens.

Penulis naskah juga memberikan rekomendasi kebutuhan grafis yang dapat mendukung penyampaian informasi selama proses editing. Rekomendasi tersebut berupa usulan penambahan teks, ilustrasi, data pendukung, infografis, maupun visual lain yang relevan dengan materi pembahasan. Dengan adanya masukan tersebut, hasil akhir program diharapkan tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu audiens memahami pesan mengenai literasi media dengan lebih jelas dan efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan Tugas Akhir mengenai peran penulis naskah dalam produksi program bertema literasi media, dapat disimpulkan bahwa penulis naskah memiliki peran penting dalam setiap tahapan produksi, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, penulis melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memperoleh data mengenai kebiasaan anak muda dalam menggunakan media digital, menentukan segmenasi target audiens, serta merancang konsep dan alur pembahasan yang sesuai dengan tujuan program. Hasil riset tersebut menjadi dasar dalam penyusunan naskah, cue card, serta materi diskusi yang relevan dengan isu literasi media.

Pada tahap produksi, penulis naskah berperan mengoordinasikan alur pembahasan bersama host, narasumber, dan tim produksi. Penulis juga memberikan *briefing* kepada talent, menyusun cue card sebagai panduan diskusi, serta memastikan pembahasan tetap berjalan sesuai dengan tujuan program. Peran tersebut membantu menciptakan diskusi yang lebih terarah, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik audiens muda tanpa mengurangi nilai edukatif yang ingin disampaikan.

Pada tahap pasca-produksi, penulis naskah melakukan *review* dan *preview* terhadap hasil rekaman untuk memastikan isi pembahasan tetap sesuai dengan naskah dan tujuan program. Selain itu, penulis memberikan masukan terkait

penyuntingan materi, penyusunan alur hasil akhir, serta rekomendasi penggunaan grafis dan elemen visual yang mendukung penyampaian informasi. Keterlibatan penulis naskah pada seluruh tahapan produksi menunjukkan bahwa peran tersebut tidak hanya terbatas pada penyusunan naskah, tetapi juga berkontribusi dalam menjaga kualitas isi, konsistensi pesan, dan efektivitas penyampaian materi kepada audiens.

Melalui program ini, pembahasan mengenai literasi media dapat dikemas dengan bahasa yang lebih ringan, komunikatif, dan dekat dengan kehidupan anak muda. Dengan demikian, program tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga menjadi sarana edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, akan pentingnya bersikap kritis dalam mengakses, memahami, dan menyebarkan informasi di era digital.

B. Saran

1. Saran untuk Penulis

- a. Penulis naskah dapat terus mengembangkan kemampuan riset dan kepekaan terhadap isu-isu yang relevan dengan kehidupan audiens
- b. Penulis naskah dapat lebih mengeksplorasi berbagai format penulisan yang sesuai dengan platform digital yang terus berkembang
- c. Penulis naskah dapat membangun kemampuan koordinasi dan komunikasi yang baik dengan seluruh tim produksi

2. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

- a. Kampus dapat menghadirkan lebih banyak mata kuliah atau pelatihan yang berfokus pada penulisan naskah untuk format program digital
- b. Kampus dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dalam proyek produksi nyata sejak dini
- c. Kampus dapat memfasilitasi kolaborasi lintas program studi dalam satu proyek produksi, guna membangun kemampuan koordinasi dan komunikasi mahasiswa yang dibutuhkan di dunia kerja.

2. Saran untuk Masyarakat

- a. Diharapkan masyarakat, khususnya remaja dan dewasa muda, dapat lebih meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya literasi media dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menyikapi informasi yang beredar di platform digital.
- b. Diharapkan anak muda dapat membiasakan diri untuk melakukan verifikasi terhadap informasi yang diterima sebelum mempercayai atau menyebarkannya
- c. Diharapkan masyarakat dapat memanfaatkan program-program edukatif seperti *Literecord* sebagai sarana untuk memperluas wawasan mengenai literasi media.

DAFTAR PUSTAKA

- A'naabawati, S. &. (2025). Literasi Media Untuk Mencegah Perilaku Seksual Berisiko Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Mandira Cendikia (JIK-MC)*.
- Anton. (2018). Produksi Program TV Non-Drama : Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah. PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Ferdinan. (2023). STRATEGI KOMUNIKASI KOMISI PENYIARAN INDONESIA DAERAH DALAM MENSOSIALISASIKAN LITERASI MEDIA DALAM MEWUJUDKAN PENYIARAN SEHAT.
- Hardjito. (2024). Penulisan Naskah/Skenario. *Modul Penulisan Naskah*.
- Nurhasanah Halim, S. R. (2023). Penguatan Literasi Media Remaja Melalui Sosialisasi Budaya Sensor Mandiri. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Risdiawati, D. (2020). Urgensi Literasi Media bagi Pengembangan Pola Pikir Kehidupan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*
- Sitti, V. (2024). Literasi Pemanfaatan Media Sosial Dikalangan Pelajar Sekolah Menengah Atas di Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*.
- Smekda, B. (n.d.). Penulisan Naskah Program Televisi. *Modul Prakerin*.
- Sulistya. (2018). Strategi Kecakapan Berkomunikasi Presenter Televisi Dalam Menarik Minat Pemirsa Pada Program NTV Prime . *Jurnal Media Penyiaran*.
- Suprpto. (2022). Peran Penulis Naskah Dalam Produksi Program News Magazine Tiktok Wow. *Jurnal Media Penyiaran*.
- Syaifuddin. (2025). Creative Content Writing 13. *ETIKA PENULISAN, HAK CIPTA & LEGALITAS*.
- Wheeler. (2020). Penulis Naskah Sebagai Kreator Utama Dalam Proses Produksi. *Journal of Innovative and Creativity*.
- Yolanda. (2020). Tahapan Tim Kreatif dalam Memproduksi Program Goyang In di MNC TV.
- Yunitasari. (2022). Literasi Media Digital Pada Remaja Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*.
- Yusiatie. (2025). Penulis Naskah Sebagai Kreator Utama Dalam Proses Produksi . *Journal of Innovative and Creativity*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama : Rizni Agista Widjayanata Fernandez
Alamat : Komplek Lapas Bekasi Kelas 2 A, No 98
RT 02 / RW 01, Aren Jaya, Bekasi Timur
Kode Post : 17111
Nomor Telepon/WA : 085649865903
Email : rizniawf0122@gmail.com
Jenis Kelamin : Perempuan
Tanggal Kelahiran : 31 Agustus 2005
Agama : Islam

RIWAYAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN

Pendidikan Formal

Periode	Sekolah / Institusi / Universitas	Jurusan	Jenjang	IPK
2023	SMK KARYA GUNA BHAKTI 1 BEKASI	MULTIMEDIA	SMK	83,54
2024	POLIMEDIA JAKARTA	PENYIARAN	D3	3,37
2025	POLIMEDIA JAKARTA	PENYIARAN	D3	3,20

Pendidikan Non Formal / Training – Seminar

1. PRAKTIK KERJA INDUSTRI DI PT ION NETWORK (93)
2
3
4

Demikian CV ini saya buat dengan sebenarnya.

(Rizni Agista Widjayanata Fernandez)

Lampiran 2 Bebas Biaya Pendidikan

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	Form TA-04
	POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI	
BEBAS BIAYA PENDIDIKAN		

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Bunga Roy Aprilia, S.E., M.Ak.

Jabatan : Bendahara Penerimaan Politeknik Negeri Media Kreatif

telah memeriksa dan memvalidasi rekaman data pembayaran seluruh beban biaya pendidikan mahasiswa dengan identitas berikut.

Nama : Rizni Agista Widjyanata Fernandez

NIM : 2370405129

Program Studi : Penyiaran

Berdasarkan pemeriksaan dan validasi tersebut, mahasiswa di atas telah melunasi biaya pendidikan selama di Politeknik Negeri Media Kreatif, dengan rincian sebagai berikut.

NO	SEMESTER	BIAYA PENDIDIKAN			Tanggal dan Paraf Validator	Keterangan
		UKT	Cuti	Denda		
1.	I					
2.	II					
3.	III					
4.	IV					
5.	V					
6.	VI					
7.	VII (VI+1)					
8.	VIII (VI+2)					
9.	VIII+1 / (VI+3)					
10.	VIII+2 / (VI+4)					
11.	VIII+3					
12.	VIII+4					

Demikian keterangan ini saya sampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bendahara Penerimaan, *5 JUNI 2022*

 Bunga Roy Aprilia, S.E., M.Ak.

Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	Form TA-05
	POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI	
LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR		

Nama : Rizni Agista Widjayanata Fernandez
 NIM : 2370405129
 Program Studi : Penyiaran
 Pembimbing I : Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si
 Judul TA : PENERAPAN PENULISAN KREATIF UNTUK
 MENINGKATKAN AWARENESS PERILAKU MEDIA SEHAT
 PROGRAM LITERECORD

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	20/Apr 2020	Revisi Judul Laporan	R
2.	22/Apr 2020	Latar belakang (Bab 1)	R
3.	24/Apr 2020	Rumusan & Batasan Masalah	R
4.	29/Apr 2020	Rencana Kerja (Bab 2)	R
5.	18/Mai 2020	Metode Penulisan Langkah	R
6.	22/Mai 2020	Karakteristik Talkshow Literasi Media	R
7.	1/Juni 2020	Peninjauan Masalah Program (Bab 3)	R
8.	2/Juni 2020	Teknik pengumpulan Data & langkah kerja	R
9.	11/Juni 2020	Pembahasan Langkah Kerja (Bab 4)	R
10.			

Koordinator Prodi,

Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.
 NIP 199312202019032026

Mengetahui,

Pembimbing I

Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.
 NIP 199312202019032026

 POLITEKNIK NEGERI Media Kreatif	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	Form TA-05
	POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI	
LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR		

Nama : Rizni Agista Widjayanata Fernandez
 NIM : 2370405129
 Program Studi : Penyiaran
 Pembimbing II : Budi Utomo, M. I. Kom
 Judul TA : PENERAPAN PENULISAN KREATIF UNTUK
 MENINGKATKAN AWARENESS PERILAKU MEDIA SEHAT
 PROGRAM LITERECORD

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	23/Apr 2020	Pengenalan Program	
2.	5/Mai 2020	Keseluruhan & Teknik Program	
3.	19/Mai 2020	Update Aka Program	
4.	23/Mai 2020	Update grafis program	
5.	26/Mai 2020	Update studio, host, narasumber	
6.	11/Juni 2020	Laporan berkala pasca produksi	
7.			
8.			
9.			
10.			

Mengetahui,

Koordinator Prodi,


 Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.
 NIDN 199312202019032026

Pembimbing II


 Budi Utomo, M. I. Kom
 NIDN 0024017504

Lampiran 4 Naskah Full Episode

VISUAL	NARASI / DIALOG / FX
SUASANA : RAMAH, SANTAI NAMUN FOKUS • HOST MELAKUKAN OPENING DENGAN PENDEKATAN YANG AKRAB KE AUDIENS • HOST MENGENALKAN DIRINYA DENGAN PENDEKATAN YANG AKRAB • MENGENALKAN EPISODE PERDANA • MENANGGAPI ISU YANG DI ANGKAT DI EPISODE INI	OPENING HOST : HALOO TEMAN TEMAN <i>LITERECORD</i> KHUSUSNYA GEN Z! YANG SUKA SCROLL SAMPAI LUPA WAKTU/ TERUS KEMAKAN LAGI SAMA ALGORITMA MEDIA SOSIAL/ <i>LITERECORD</i> HADIR BUAT NGASIH OBROLAN YANG BISA BIKIN KALIAN LEBIH SADAR AKAN KONTROL DIRI DI MEDIA SOSIAL// KENALIN GUA GILANG/ HOST YANG AKAN NEMENIN KALIAN NGEBEDAH FENOMENA DARI YANG RECEH HINGGA BERDAMPAK BANGET DI KEHIDUPAN SEHARI-HARI KALIAN// DAN DI EPISODE PERDANA INI/ KITA BAKAL BAHAS TOPIK YANG PASTI <i>RELATE</i> SAMA KEHIDUPAN KALIAN/YAITU “LAPER MATA ATAU GENGSI?”// KARENA JUJUR AJA/ KADANG YANG BIKIN KITA BOROS TUH BUKAN KEBUTUHAN// TAPI TEKANAN BUAT KELIATAN “NGGAK KETINGGALAN”//
SEGMENT 1	
SUASANA : FOKUS DAN TAJAM • HOST MEMPERKENALKAN NARASUMBER DENGAN GAYA YANG APRESIATIF DAN KRITIS UNTUK	HOST: NAH/ BIAR OBROLANNYA NGGAK CUMA ASAL OPINI/ HARI INI KITA JUGA UDAH DITEMENIN SAMA NARASUMBER YANG KREDIBEL DAN PASTINYA <i>RELATE</i>

MENGGALI LATAR BELAKANG NARASUMBER • HOST MENGKOMUNIKASIKAN MATERI YANG TELAH DIUNGGAH SEBELUMNYA • NGEBAHAS SEDIKIT TENTANG VTR YANG BARU DI LIHAT	BANGET BUAT NGEBAHAS FENOMENA INI LEBIH DALAM// HALOO KAK AGUNG NARSUM: (MEMPERKENALKAN DIRI SINGKAT) (CHIT-CHAT LATAR BELAKANG NARSUM) HOST: NAH KAK AGUNG/ KALI INI KAN KITA BAKAL NGEBAHAS TENTANG “LAPER MATA ATAU GENGSI?” YAH/ SEBELUMNYA KITA LIAT DULU YUK FENOMENANNYA GIMANA SIH// (MUNCUL VTR VIDEO & <i>SCREENSHOOT</i> UNGGAHAN) (HOST <i>MENTION VTR SOURCE</i> FENOMENA DIGITAL “<i>IMPLUSIVE BUYING</i>”) HOST: SETELAH MELIHAT POSTINGAN DAN KOMENTAR-KOMENTAR TADI NIH KAK/ APA TANGGAPAN KAK AGUNG?// (MEMPERTANYAKAN POIN-POIN RINGAN) NARSUM: (MEMEBERI <i>STATEMENT</i> RINGAN)
POIN PERTANYAAN : 1. <i>STATEMENT</i> SINGKAT MENGENAI VTR YANG DI LIHAT 2. AKAR MASALAH <i>FLEXING</i> 3. TENTANG KEBENARAN	PERTANYAAN : 1. KENAPA <i>FLEXING</i> INI BISA TERJADI? 2. ANTARA <i>FLEXING-IMPULSIVE BUYING-KONSUMTIVE-PANNICK BUYING</i>, BAGAIMANA BISA SAMPAI

• HOST MEMBERIKAN PERTANYAAN EKSPLORATIF KEPADA NARSIUM DENGAN MENGGUNAKAN ANALOGI DAN ISTILAH POPULER • SEGMENT DITUTUP DENGAN KESIMPULAN SINGKAT UNTUK MENJAGA RASA PENASARAN AUDIENS MENUJU SEGMENT SELANJUTNYA	MEMPENGARUHI AUDIENS? HOST : NAH BERARTI KONTEN-KONTEN TERSEBUT TERMASUK <i>FLEXING</i> YANG CENDERUNG BERSTIGMA NEGATIF YA KARENA BIKIN ORANG YANG NONTON JADI “<i>IMPLUSIVE BUYING</i>”//
SEGMENT 2	
SUASANA : FOKUS, MENDALAM NAMUN TETAP FUN • HOST MENGGUNAKAN PENDEKATAN INVESTIGATIF-REFLEKTIF AGAR MENGGALI FAKTA DAN MENYENTUH SISI PSIKOLOGIS AUDIENS • PENGGUNAAN DIKSI YANG BERTUJUAN UNTUK MENJAGA RELEVANSI DAN URGENSI LITERASI KEUANGAN KEPADA GEN Z POIN PERTANYAAN : 1. SISI GELAP <i>FLEXING</i> 2. BAGAIMANA <i>FLEXING</i> TERBENTUK 3. BAGAIMANA ALGORITMA IKLAN MEMPENGARUHI PENGGUNA	HOST : DARI KARAKTERISTIK PERILAKU YANG TADI KITA DISKUSIKAN/ PASTI BANYAK FAKTOR PENDUKUNG DAN JUGA MEDIA MEDIA PENDUKUNG YANG DIUNGGAH/ BANYAK SEBAB AKIBAT YANG MENJEBAK MEREKA// SEPERTI SALAH SATUNYA PERILAKU KONSUMTIF DAN <i>IMPULSIVE</i> YANG TERJADI PADA ANAK MUDA/ PERTANYAAN : 1. APA SAJA YANG BIASANYA ORANG-ORANG FOKUSKAN UNTUK DIPAMERKAN? 2. KENAPA SIH BANYAK ANAK MUDA YANG SUKA IKUT-IKUTAN BELI BARANG-BARANG RECEH YANG MAHAL CUMAN UNTUK DIPAMERIN DI MEDIA SOSIAL? 3. APAKAH BENAR ALGORITMA MEDIA SOSIAL ITU SENGAJA ‘MENYUAPI’ KITA KONTEN MEWAH SUPAYA KITA MERASA

• PERILAKU KONSUMTIF ANAK MUDA SEBAGAI PEMICU <i>IMPULSIVE BUYING</i> • HOST MENGARAH KE PINJAMAN <i>ONLINE</i> DAN JUDI <i>ONLINE</i> DI KALANGAN ANAK MUDA POIN PERTANYAAN : 1. PEMAHAMAN ANAK MUDA MENGENAI <i>PAYLATER</i> 2. <i>PAYLATER</i> VS PINJAMAN <i>ONLINE</i> 3. BAGAIMANA ANAK MUDA MENYIKAPI KEMUDAHAN TRANSAKSI <i>ONLINE</i>	‘KURANG’ DAN AKHIRNYA TERPAKSA BELANJA AGAR MERASA SETARA? 4. APAKAH PERSONALISASI IKLAN MEMBUAT PENGGUNA KEHILANGAN KONTROL, KARENA <i>PLATFORM</i> TAHU BARANG APA YANG PALING MEMBUAT MEREKA <i>CHECKOUT</i>? 5. SECARA LITERASI, BAGAIMANA CARA KITA MENDETEKSI SAAT JEMPOL KITA SUDAH MULAI ‘HALU’ DAN MENGANGGAP BARANG <i>LIFESTYLE</i> SEBAGAI KEBUTUHAN HIDUP MATI? HOST : DARI HAL TERSEBUT BERARTI PERILAKU KONSUMTIF MEDIA YANG TIDAK TERARAH INI MEMICU PERILAKU <i>IMPULSIVE BUYING</i> YA/ BANYAK ANAK MUDA YANG GENSI LALU MENGHALALKAN SEGALA CARA AGAR BISA <i>FLEXING</i>/ DISINI BISA KITA ANGKAT <i>PAYLATER</i> ATAUPUN PINJAMAN <i>ONLINE</i> ANAK MUDA SEKARANG INI <i>FLEXING</i> BUKAN HANYA DI MEDIA SOSIAL/ TAPI JUGA DI MEDIA HIBURAN DAN PERMAINAN// PERTANYAAN : 1. BAGAIMANA PEMAHAMAN ANAK MUDA GEN Z INI
--	---

• ARAHAN DARI HOST DAN NARASUMBER MENUJU SEGMENT 3 YAITU AKAN ADA Q&A DENGAN AUDIENS DENGAN FUN	MENGGUNAKAN APLIKASI <i>PAYLATER</i>? 2. <i>PAYLATER</i> ATAU PINJAMAN <i>ONLINE</i> INI LEBIH COCOK UNTUK ORANG YANG SEPerti APA? AGAR TIDAK DISALAHGUNAKAN 3. KALAU <i>PAYLATER</i> BIKIN BARANG JADI TERASA MURAH KARENA DICICIL, APAKAH ITU BERARTI SISTEMNYA MEMANG DIRANCANG UNTUK MENGABURKAN BEBAN FINANSIAL SESEORANG? 4. <i>PAYLATER</i> SERING DIKLANKAN SEBAGAI “SOLUSI BELANJA” TAPI BAGI GEN Z APAKAH INI JUSTRU JADI “JEBAKAN BATMAN” YANG BIKIN MEREKA MERASA KAYA PADAHAL SEBENARNYA LAGI ‘MENGGAIDAIKAN’ MASA DEPAN? 5. ADA FENOMENA ORANG RELA GAK MAKAN ASAL BISA <i>TOP-UP GAME</i> ATAU BELI <i>SKIN</i> MAHAL DEMI BISA DIPUJI DI KOMUNITAS. SEBERAPA PARAH “GENSI” INI SUDAH MERUSAK SKALA PRIORITAS ANAK MUDA? 6. KALAU SUDAH TERLANJUR TERJEBAK PINJAMAN <i>ONLINE</i> DEMI <i>FLEXING</i>, LANGKAH PERTAMA YANG PALING REALISTIS UNTUK BUAT MEREKA ‘INSYAF’ SEBELUM SEMUANYA SEMAKIN HANCUR?
---	--

	HOST: DARI TADI KAN KITA UDAH NGEBEDAH DAN BERDISKUSI FENOMENA TERSEBUT NIH KAK AGUNG/ NAH UNTUK SELANJUTNYA BAKAL ADA SEGMENT KHUSUS BUAT AUDIENS NIH KAK// NARASUM: (GIMMICK PENASARAN) HOST: (MENJELASKAN SEGMENT KHUSUS DENGAN ANTUSIAS) NAH JADI DI SEGMENT INI NANTI BAKAL ADA NGOBROL AMA AUDIENS BUAT Dengerin PENGALAMAN YANG DIA RASAKAN DARI DAMPAK BERMAIN MEDIA SOSIAL YANG GAK KEKONTROL KAK DAN BAKAL ADA SATU PERTANYAAN YANG BISA DIA TANYAKAN KE KAK AGUNG//
SEGMENT 3	
SUASANA : FOKUS NAMUN SANTAI DAN INTERAKTIF • <i>ICE BREAKING</i> HOST MENGALIHKAN FOKUS PEMBAHASAN DARI MASALAH MENUJU SOLUSI • GAYA PEMBAWAANNYA SEPERTI PANDUAN PRAKTIS • HOST MEMBUKA INTERAKSI MENCIPTAKAN SUASANA INKLUSIF DAN EMPATIK AGAR AUDIENS	HOST : MULAI DARI BUDAYA PAMER/ MEDIA <i>FLEXING</i>/ PERILAKU KONSUMTIF SAMPAI <i>IMPULSIVE BUYING</i> YANG MENJEBAK MASYARAKAT DALAM <i>PAYLATER</i> DAN PINJAMAN <i>ONLINE</i>// KALI INI UDAH ADA DUA AUDIENS TERPILIH NIH KAK AGUNG YANG MAU NGE-SHARE PENGALAMANNYA KE KITA// NARASUM: (MENANGGAPI SECARA ANTUSIAS) (HOST MEMBUKA INTERAKSI ANTARA NARASUMBER DAN AUDIENS)

MERASA NYAMAN TANPA TAKUT DIHAKIMI. NARASUMBER MEMBERIKAN JAWABAN DAN KESIMPULAN	(<i>SHARE</i> PENGALAMAN & QNA AUDIENS) HOST: GIMANA NIH KAK AGUNG DARI PENGALAMAN YANG MEREKA CERITAKAN?// NARSUM: (MENYIMPULKAN DARI APA YANG DIDISKUSIKAN DI AWAL HINGGA PENGALAMAN YANG DI CERITAKAN AUDIENS)
- HOST MENUTUP PROGRAM DENGAN BENTUK EVALUASI DIRI ATAS PERILAKU MEDIA MEREKA SELAMA INI. - HOST MENYERTAKAN <i>TEASER</i> SINGKAT UNTUK MEMBANGUN RASA PENASARAN AUDIENS TERHADAP EPISODE MENDATANG. - PROGRAM DITUTUP DENGAN TAGLINE YANG SEMANGAT DENGAN NARASUMBER.	HOST : DARI TOPIK HARI INI BAGAIMANA MENURUT TEMAN-TEMAN <i>LITERECORD</i>? APAKAH TEMAN-TEMAN PERNAH GA SENGAJA <i>FLEXING</i> DI MEDIA DIGITAL ATAUPUN KESEHARIANNYA? ATAU PERNAH NGELAKUIN <i>IMPULSIVE BUYING</i>? DISKUSI HARI INI SEMOGA DAPAT MENJADIKAN TEMAN-TEMAN MULAI MENERAPKAN MEDIA DIGITAL YANG SEHAT DAN TERARAH AGAR TIDAK MENJADI <i>BOOMERANG</i> KALIAN// EPISODE SELANJUTNYA KAMI AKAN TERUS MEMBAHAS LITERASI MEDIA YANG BERPOTENSI MENJADI <i>BOOMERANG</i>/ JADI SAKSIKAN TERUS <i>LITERECORD</i> : (TAGLINE)//
CLOSING SEGMENT	

Lampiran 5 Karakter Host dan Narasumber

Referensi	Keterangan
Host : 	Karakter : Owner sebuah <i>server</i> community di <i>Discord</i> Kesan : • berpandangan luas di media digital • Talkaktif • humoris receh namun tetap serius • memiliki rasa ingin tahu yang besar • Open Minded
Narasumber ahli : 	Karakter : Orang yang suka menganalisis algoritma sebuah media digital Kesan : • Talkaktif • berbicara berdasarkan data / riset yang sudah dilakukan • sangat tertarik dengan media digital

Narasumber :
Laki-laki



Perempuan



Karakter : Mahasiswa

Kesan : Trendi, rapih dan artistik
(casual, formal, chic, bohemian,
streetwear, vintage, dan
minimalist)

- Kaos putih
- Kemeja flanel berwarna netral ataupun earth tone
- Jaket hitam
- Aksesoris : ikat pinggang, kaca mata, jam tangan

kesan:

- bersifat terbuka dengan hal baru
- selalu memiliki pendapat melalui pandangan nya sendiri
- suka bercanda dan humoris

Karakter : Mahasiswa

Kesan : Artistik, trendi dan santai
(casual, formal, chic, bohemian,
streetwear, vintage, dan
minimalist)

- Kemeja putih
- Outer rajut berwarna gelap atau earth tone
- Celana kargo berwarna netral (abu-abu, hitam)
- Aksesoris : kaca mata, earphone, kalung, gelang

kesan:

- bersifat terbuka dengan hal baru
- selalu memiliki pendapat melalui pandangan nya sendiri
- suka bercanda dan humoris

Lampiran 6 Cue Card Episode

QC LITERECORD

SUASANA : FUN, SANTAI & FOKUS

QUESTION SEGMENT 1

POIN PERTANYAAN :	PERTANYAAN :
1. TENTANG ALGORITMA	1. SEBERAPA BESAR ALGORITMA MEDIA MEMBAWA BUDAYA BUDAYA BARU KEPADA ANAK MUDA?
2. AKAR MASALAH FLEXING	2. KENAPA FLEXING INI BISA TERJADI?
3. PSIKOLOGIS AUDIENS	3. SEBERAPA BESAR TINGKAT KEPERCAYAAN DAN ANTUSIAS ANAK MUDA UNTUK <u>MEMAPERKAN</u> APA YANG MEREKA PUNYA DAN JUGA AUDIENS YANG MENYERAP UNGGAHAN TERSEBUT?
4. TENTANG BRANDING VS FLEXING	4. APA PERBEDAAN FLEXING DENGAN BRANDING?
5. TENTANG KEBENARAN	5. ANTARA FLEXING-IMPULSIVE <u>BUYING-KONSUMTIVE-PANNICK BUYING</u> , BAGAIMANA BISA SAMPAI MEMPENGARUHI AUDIENS?
	6. KALAU ALGORITMA TERUS MEMPELAJARI KEBIASAAN BELANJA PENGGUNA, APAKAH PLATFORM DIGITAL PADA AKHIRNYA AKAN <u>LENIH</u> MEMAHAMI POLA IMPULS SESEORANG DIBANDING DIRINYA SENDIRI?

QC LITERECORD

SUASANA : FUN, SANTAI & FOKUS

QUESTION SEGMENT 2

POIN PERTANYAAN :	PERTANYAAN :
1. PEMAHAMAN ANAK MUDA MENGENAI <u>PAYLATER</u>	1. BAGAIMANA PEMAHAMAN ANAK MUDA <u>GEN Z</u> INI MENGGUNAKAN APLIKASI <u>PAYLATER</u> ?
2. PAYLATER VS PINJAMAN ONLINE	2. PAY-LATER ATAU PINJAMAN ONLINE INI LEBIH COCOK UNTUK ORANG YANG SEPERTI APA? AGAR TIDAK DISALAHGUNAKAN
3. BAGAIMANA ANAK MUDA MENYIKAPI KEMUDAHAN TRANSAKSI ONLINE	3. KALAU <u>PAYLATER</u> BIKIN BARANG JADI TERASA <u>MURAH</u> KARENA DICICIL, APAKAH ITU BERARTI SISTEMNYA MEMANG DIRANCANG UNTUK MENGABURKAN BEBAN FINANSIAL SESEORANG?
	4. PAYLATER SERING DIKLANKAN SEBAGAI "SOLUSI BELANJA" TAPI BAGI GEN Z APAKAH INI JUSTRU JADI "JEBAKAN BATMAN" YANG BIKIN MEREKA MERASA KAYA PADAHAL SEBENARNYA LAGI 'MENGGAIDAIKAN' MASA DEPAN?
	5. ADA FENOMENA ORANG RELA GAK MAKAN ASAL BISA TOP-UP GAME ATAU BELI SKIN MAHAL DEMI BISA DIPUJI DI KOMUNITAS. SEBERAPA PARAH "GENGST" INI SUDAH MERUSAK SKALA PRIORITAS ANAK MUDA?
	6. KALAU SUDAH TERLANJUR TERJEBAK PINJAMAN ONLINE DEMI FLEXING, LANGKAH PERTAMA YANG PALING REALISTIS UNTUK BUAT MEREKA 'INSYAF' SEBELUM SEMUANYA SEMAKIN HANCUR?

QC LITERECORD

SUASANA : FUN, SANTAI & FOKUS

QUESTION SEGMENT 2

POIN PERTANYAAN	PERTANYAAN :
1. SISI GELAP FLEXING	1. APA SAJA YANG BIASANYA ORANG-ORANG FOKUSKAN UNTUK DIPAMERKAN?
2. BAGAIMANA FLEXING TERBENTUK	2. BAGAIMANA EFEK KONSUMTIF ANAK MUDA MENGKATEGORIKAN APA YANG MEREKA BUTUHKAN PADAHAL TIDAK TERLALU PENTING?
3. BAGAIMANA ALGORITMA IKLAN MEMPENGARUHI PENGGGUNA	3. APAKAH BENAR ALGORITMA MEDIA SOSIAL ITU SENGAJA 'MENYUAPI' KITA KONTEN MEWAH SUPAYA KITA MERASA 'KURANG' DAN AKHIRNYA TERPAKSA BELANJA AGAR MERASA SETARA?
	4. APAKAH PERSONALISASI IKLAN MEMBUAT PENGGUNA KEHILANGAN KONTROL, KARENA PLATFORM TAHU BARANG APA YANG PALING MEMBUAT MEREKA CHECKOUT?
	5. SECARA LITERASI, BAGAIMANA CARA KITA MENDETEKSI SAAT JEMPOL KITA SUDAH MULAI 'HALU' DAN MENGANGGAP BARANG LIFESTYLE SEBAGAI KEBUTUHAN HIDUP MATI?

QC LITERECORD

SUASANA : FUN, SANTAI & FOKUS

QUESTION SEGMENT 3

POIN PERTANYAAN :	PERTANYAAN :
1. SOLUSI UNTUK ANAK MUDA DARI IMPULSIVE <u>BUYING</u> DAN FLEXING	1. KALAU KITA LIHAT KONTEN ATAUPUN HAL FLEXING/ BAGAIMANA CARA KITA MENYARING HAL TERSEBUT AGAR PIKIRAN KITA TETAP SEHAT DAN TENANG?
2. NARASUMBER YANG MERUPAKAN BAGIAN DARI GENZ	2. CARA MEMBEDAKAN MANA KEBUTUHAN DAN KEINGINAN AGAR TIDAK TERJEBAK DALAM SITUASI YANG MERUGIKAN AKIBAT GENSI?
	3. LINGKUNGAN SEPERTI APA UNTUK MEMBANGUN POLA HIDUP YANG BAIK?
	4. SEBAGAI DOSEN ILMU KOMUNIKASI, APA SALAH SATU MINDSET YANG PALING DASAR YANG HARUS DIMILIKI ANAK MUDA SUPAYA MEREKA MERASA CUKUP DAN BANGGA DENGAN APA YANG MEREKA PUNYA TANPA HARUS MERASA MINDER DENGAN ORANG LAIN?