

PRODUKSI PROGRAM VARIETY SHOW “NGOPI” SEBAGAI MEDIA HIBURAN DAN EDUKASI DI TVRI BALI

Pande Putu Argyananta Artana¹, Ida Bagus Hari Kayana²,
Made Rai Budaya Bumiarta³

^{1,2,3} Prodi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali
Jln. Nusa Indah Denpasar 80235, Denpasar, Indonesia

e-mail: pandeargy@gmail.com¹, harikayana@isi-dps.ac.id², raipendet@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Februari 2026
Accepted : Juni 2026
Publish online : Juli 2026

ABSTRACT

The NGOPI (Ngobrolin Orang Penuh Inspirasi) variety show is designed as an entertainment and educational program produced and broadcast via live streaming on the YouTube channel "Pande Argy". This research is a creation study (practice) using a descriptive-qualitative approach through production documentation, field observations, and post-broadcast evaluation. The production process includes pre-production (production book, rundown, PPM), production (live multicam), and post-production (evaluation & archiving). The results indicate success in building a warm and communicative segment format, but faced technical obstacles such as delayed broadcast starts and audio problems that affected the initial quality of the broadcast. Practical recommendations include increasing technical preparation time, strict audio checking protocols, and adding a short rehearsal before broadcast. This work contributes in the form of a practical guide for live streaming variety show production and learning materials for the development of similar programs.

Key words : *variety show, live streaming, television production*

ABSTRAK

Program variety show NGOPI (Ngobrolin Orang Penuh Inspirasi) dirancang sebagai tayangan hiburan sekaligus edukasi yang diproduksi dan disiarkan secara live streaming pada kanal YouTube “Pande Argy”. Penelitian ini merupakan studi penciptaan (praktik) yang menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif melalui dokumentasi produksi, observasi lapangan, serta evaluasi pasca siaran. Proses produksi meliputi pra-produksi (production book, rundown, PPM), produksi (live multicam), dan pasca-produksi (evaluasi & pengarsipan). Hasil menunjukkan keberhasilan dalam membangun format segmen yang hangat dan komunikatif, namun menghadapi kendala teknis seperti keterlambatan mulai siaran dan masalah audio yang memengaruhi kualitas awal tayangan. Rekomendasi praktis meliputi peningkatan waktu persiapan teknis, protokol pengecekan audio yang ketat, serta penambahan rehearsal singkat sebelum siaran. Karya ini memberikan kontribusi berupa panduan praktis produksi variety show live streaming dan bahan pembelajaran untuk pengembangan program sejenis.

Kata Kunci: *variety show, live streaming, produksi televisi*

PENDAHULUAN

Di era media digital dan persaingan konten yang semakin ketat, program televisi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan inspirasi. Variety show sebagai salah satu format program televisi memiliki potensi besar untuk menyampaikan kisah-kisah inspiratif sekaligus memberikan dampak edukatif kepada penonton.

Program variety show idealnya dirancang dengan narasi yang menarik, tema yang relevan, dan struktur segmen yang memungkinkan tamu berbagi pengalaman dan pemikiran secara mendalam. Dalam konteks “NGOPI”, program bertujuan mengangkat kisah inspiratif Yudist Ardhana figur yang punya nilai inspiratif dan mengemas obrolan sedemikian rupa agar tidak hanya menghibur, tetapi juga memberi pelajaran hidup bagi audiens.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak variety show menghadapi tantangan manajerial dan produksi yang serius. Salah satu kendala utama adalah manajemen produksi pada tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang kurang optimal. Misalnya, penelitian pada program *On The Spot Trans 7* menunjukkan bahwa tim produksi lebih menitikberatkan pada konten unik dan viral, dan terkadang kurang memperhatikan pesan edukatif atau nilai moral yang disampaikan, bahkan meski ada pedoman dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia).

Studi lain yang sangat relevan adalah tesis *Manajemen Produksi Program Talkshow “Hotman Paris Show”* di iNews. Penelitian tersebut mengungkap bahwa pada pra-produksi, ide atau tema sering kali dibuat tanpa riset mendalam. Selama produksi, ada multitasking pada deskripsi job kru dan dalam pasca-produksi evaluasi dilakukan, tetapi ada risiko bahwa pesan yang disampaikan tidak terlalu kuat jika perencanaan kurang matang. Hal ini menggambarkan bagaimana proses produksi variety show bisa gagal mengoptimalkan potensi edukatif dan inspiratif jika jenis program, yaitu Variety Show, karena format ini memungkinkan penggabungan obrolan, permainan, dan interaksi spontan sehingga acara tidak monoton dan lebih menarik bagi penonton. Tahap pra produksi juga mencakup perumusan konsep acara, tujuan konten, serta pesan utama yang ingin disampaikan. Penulis mulai menyusun struktur segmen, menentukan bintang tamu host yang relevan, serta merancang gaya berbicara yang ingin dibangun oleh host. Selain itu, penulis mulai

tidak dikelola dengan baik. Dalam konteks variety show “NGOPI”, permasalahan ini menjadi sangat relevan, bagaimana merancang variety show yang mampu mengangkat kisah Yudist Ardhana dengan kedalaman inspiratif, sekaligus menyajikannya dengan format yang engaging (menghibur) dan bermakna (edukatif). Jika manajemen produksi tidak disusun dengan matang. Misalnya, riset narasumber, pra-produksi yang kuat, job description tim yang jelas, maka potensi edukasi dan inspirasi bisa hilang atau tidak tersampaikan secara efektif.

Dengan demikian, Studi/Projek Independen “Produksi Program variety show NGOPI” bukan hanya sebagai latihan teknis mengorganisir produksi televisi, tetapi juga sebagai upaya menjembatani kesenjangan antara ideal yaitu variety show yang mampu menginspirasi dan mendidik dengan kenyataan lapangan, di mana banyak variety show berfokus hanya pada hiburan atau viralitas. Kegiatan ini menjadi penting untuk dijalankan agar program NGOPI dapat menjadi contoh variety show berkualitas yang menyeimbangkan hiburan dan nilai edukatif, sekaligus melatih tim produksi dalam mengelola alur produksi yang kompleks dan terstruktur.

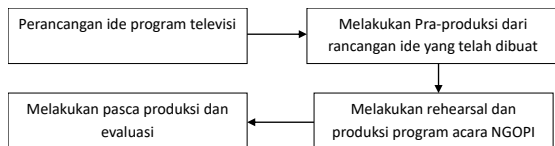
METODE PENCIPTAAN

Metode Penciptaan Program Acara NGOPI (Ngobrolin Orang Penuh Inspirasi) dibagi kedalam 3 tahapan yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi

Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini penulis mulai menyusun fondasi konsep melalui pengumpulan referensi. Penulis mempelajari berbagai contoh program talkshow dan variety show seperti *Tonight Show* dan *Talkpod* sebagai bahan pembandingan untuk memahami pola alur, gaya visual, dan bentuk interaksi yang efektif di layar. Salah satu bagian dari tahap ini adalah pemilihan nama program, yang akhirnya ditetapkan menjadi NGOPI dan dapat dikembangkan menjadi kepanjangan *Ngobrolin Orang Penuh Inspirasi*. penulis juga menentukan melakukan pengembangan ide visual awal seperti pemilihan nuansa warna, desain set, serta kesesuaian tema dengan identitas acara, penyusunan rundown awal, pembagian peran tim, perencanaan kebutuhan teknis dan lokasi studio.

Tahap Produksi



Tahap produksi merupakan fase pelaksanaan di mana seluruh perencanaan yang telah dibuat pada tahap pra produksi diterapkan secara langsung di lapangan yang dimana target produksi jatuh di tanggal 5 Desember 2025. Target utama pada tahap produksi adalah menghasilkan satu episode program variety show NGOPI berdurasi 60 menit yang ditayangkan secara live streaming dengan alur acara yang rapi, komunikatif, dan sesuai konsep. Selain itu, produksi juga ditargetkan berjalan tepat waktu, minim gangguan teknis, serta mampu menjaga kualitas visual dan audio selama siaran berlangsung. Target lainnya adalah terciptanya interaksi yang natural antara host dan bintang tamu, sehingga pesan dan hiburan dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Pada tahap ini seluruh elemen produksi bekerja bersama untuk mewujudkan konsep program variety show NGOPI menjadi tayangan yang utuh. Pada tahap ini dilakukan rehearsal untuk mengecek pergerakan dan posisi host dan bintang tamu, arah masuk dan keluar, serta transisi antar segmen. Rehearsal membantu mengurangi kesalahan teknis saat pengambilan gambar dan memastikan setiap kru mengetahui tanggung jawab masing masing.

Selama proses live streaming, penulis mengawasi secara langsung jalannya acara, termasuk ritme percakapan, fokus kamera, dan kelancaran interaksi. Pengaturan kamera dilakukan secara langsung untuk memilih momen yang perlu ditonjolkan, seperti close up ekspresi tamu, medium shot interaksi host, atau wide shot untuk menangkap suasana permainan. Tim audio memastikan kualitas suara tetap bersih, tim lighting menjaga pencahayaan sesuai konsep dan tim artistik menjaga agar set tetap rapi, properti permainan siap digunakan, dan suasana studio tetap konsisten untuk menjaga kesinambungan visual. Pada tahap ini juga dilakukan beberapa penyesuaian spontan sesuai situasi di lapangan, misalnya perubahan posisi kamera, penyesuaian waktu segmen, atau improvisasi host dan bintang tamu. Semua penyesuaian tetap diarahkan agar tidak keluar dari konsep acara.

Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi, dokumentasi, review hasil siaran, pencatatan kendala teknis. Setelah siaran berakhir, penulis dan tim melakukan evaluasi menyeluruh terhadap

jalannya acara, evaluasi mencakup kelancaran transisi antar segmen, efektivitas komunikasi antara host dan tamu, kualitas audio dan lighting selama siaran, serta ketepatan penggunaan shot kamera sesuai konsep visual. Review ini penting untuk mengetahui apakah konsep yang dirancang pada pra produksi dan produksi sudah berjalan sesuai harapan. Pada tahap ini juga mencakup pendokumentasian materi siaran. Walaupun tidak diedit, seluruh rekaman live tetap disimpan sebagai arsip yang dapat digunakan untuk bahan evaluasi, publikasi ulang di platform digital, atau referensi untuk pengembangan konsep ke depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Nama Program : NGOPI (Ngobrolin Orang Penuh Inspirasi)
 Format Acara : Variety Show
 Durasi : 48 menit / 60 menit
 Jadwal Tayang : Selasa, 9 Desember 2025, pukul 13.44 WITA
 Lokasi Tayang : Channel Youtube Pande Argy

Pembahasan

Tahap Pra Produksi

Time Schedule

Variety Show NGOPI

Selasa, 9 Desember 2025

No.	Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
1	09.00		Crew Call	
2	09.00 – 09.30	30 Menit	Breakfast	
2	09.30 – 11.30	2 jam	Set up peralatan live streaming	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera • Audio • Lighting • OBS
3	12.00		Talent Call	
4	12.00 – 12.30	30 Menit	Briefing Talent	Floor Director
5	12.50		Host stand by di studio	Floor Director
6	12.00 – 13.00	1 jam	Stand by menuju Live streaming	Seluruh Kerabat Kerja di posisi masing-masing
7	13.00 – 14.00	1 jam	Live Streaming	
8	14.00 – 15.00	1 Jam	Lunch	
9	15.00 – 17.00	2 Jam	Beres-beres alat dan properti	

Gambar 1. Time Schedule Program NGOPI

[Sumber: Argy, 2025]

Tahap pra produksi pada program variety show NGOPI merupakan fase perencanaan yang berperan penting dalam menentukan arah dan kesiapan keseluruhan proses produksi. Pada tahap ini, penyusunan production book menjadi landasan utama yang memuat identitas program, konsep acara, tujuan, segmentasi, serta kebutuhan kru dan teknis. Selain itu, dilakukan pemantapan konsep isi melalui penyusunan materi obrolan, rancangan permainan, dan alur segmen agar tetap sesuai dengan karakter NGOPI sebagai program obrolan santai namun terarah. Penyusunan naskah host juga menjadi bagian penting untuk menjaga alur komunikasi tetap fokus, sekaligus memberi ruang improvisasi karena acara ditayangkan secara live.

RUNDOWN

Nama Acara : NGOPI (Ngobrolin Orang Penuh Inspirasi)
 Episode : 1
 Bintang Tamu : Yulist Anthon, Wida Adi, Lucky Permana, Mr. Bandit
 Durasi : 48 Menit
 Tanggal Produksi : 5 Desember 2025

KETERANGAN	SUBJEK	DUR
Bumper Program • Obrolang pembawa acara menyapa penonton • Pembawa acara buka hati bid'ang namaja bintang tamu • Pembawa acara mengantar dan memperkenalkan bintang tamu • Wawancara dengan bintang tamu • Pembawa acara mengantarakan penutup	Bumper Program Forbawa Acara: Ade Yulia Hendry George Bintang Tamu: Yulist Anthon Wida Adi Lucky Permana Mr. Bandit	21'
Jeda Iklan Pertama		
Bumper Program • Menyapa kembali penonton • Memainkan game pertama bersama pembawa acara dan bintang tamu • Penutupan acara mengantarakan penutup	Bumper Program Forbawa Acara: Ade Yulia Hendry George Bintang Tamu: Yulist Anthon Wida Adi Lucky Permana Mr. Bandit	13'
Jeda Iklan Kedua		
Bumper Program • Menyapa kembali penonton • Wawancara dengan bintang tamu • Pembawa acara mengantarakan penutup	Bumper Program Forbawa Acara: Ade Yulia Hendry George Bintang Tamu: Yulist Anthon Wida Adi Lucky Permana Mr. Bandit	13'
Jeda Iklan Ketiga		
Bumper Program • Menyapa kembali penonton • Memainkan game kedua bersama pembawa acara dan bintang tamu • Pembawa acara mengantarakan closing	Bumper Program Forbawa Acara: Ade Yulia Hendry George Bintang Tamu: Yulist Anthon Wida Adi Lucky Permana Mr. Bandit	12'
Credit Title dan End Tag		

Gambar 2. Rundown Program NGOPI
 [Sumber: Argy, 2025]

Selain perencanaan konsep dan naskah, tahap pra produksi juga mencakup perencanaan teknis dan koordinasi tim. Kegiatan seperti penyusunan rundown, perancangan kebutuhan kamera multicam, audio, lighting, serta pelaksanaan *pre production meeting* dilakukan untuk menyamakan pemahaman seluruh kru, host, dan bintang tamu. Meskipun terjadi perubahan jadwal dan lokasi produksi, proses pra produksi tetap dijalankan secara adaptif melalui komunikasi ulang, survei lokasi baru, dan penyesuaian desain set serta teknis produksi. Hal ini menunjukkan bahwa tahap pra produksi tidak hanya berfungsi sebagai perencanaan awal, tetapi juga sebagai proses dinamis yang menuntut kesiapan dan fleksibilitas agar produksi dapat tetap berjalan sesuai tujuan program.

Tahap Produksi



Gambar 2. Proses Produksi Program NGOPI
 [Sumber: Rivani, 2025]

Tahap produksi program NGOPI dilaksanakan pada 9 Desember 2025 dan

merupakan tahap penerapan langsung seluruh perencanaan pra produksi. Pada pelaksanaannya, proses produksi harus mengalami beberapa penyesuaian karena perubahan lokasi dan penggunaan peralatan yang berbeda dari rencana awal. Kondisi ini menyebabkan kebutuhan waktu persiapan lebih panjang, termasuk pemasangan alat pada hari H dan tidak tersedianya waktu rehearsal penuh. Akibatnya, live streaming mengalami kemunduran waktu mulai hingga 44 menit. Selain itu, muncul kendala teknis seperti masalah audio berupa gema, noise, dan ketidakseimbangan level suara yang harus ditangani terlebih dahulu sebelum siaran dimulai.



Gambar 3. Proses Produksi Program NGOPI
 [Sumber: Rivani, 2025]

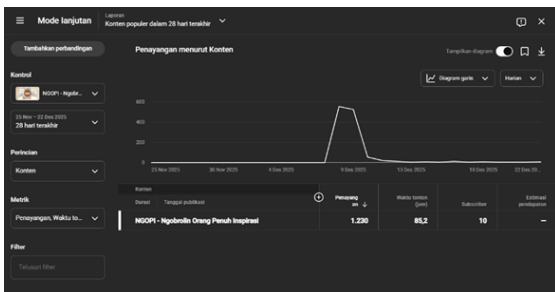
Selama produksi berlangsung, seluruh kru bekerja secara real time mengikuti instruksi program director. Host menjalankan alur acara berdasarkan naskah sambil berimprovisasi untuk menjaga suasana tetap santai. Tim kamera, audio, lighting, operator switcher, dan tim artistik berkolaborasi menangani visual, suara, dan kebutuhan properti permainan. Di tengah proses siaran, beberapa penyesuaian durasi dilakukan untuk menyeimbangkan alur segmen akibat keterlambatan awal. Adaptasi ini meliputi percepatan atau pemanjangan bagian tertentu yang disesuaikan dengan kondisi aktual di lapangan. Tahap produksi ini menunjukkan pentingnya koordinasi kru, respons cepat, dan kemampuan beradaptasi guna memastikan tayangan tetap berjalan lancar meskipun menghadapi kendala teknis serta perubahan mendadak.



Gambar 4. Proses Produksi Program NGOPI
[Sumber: Rivani, 2025]

Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi program NGOPI berfokus pada evaluasi keseluruhan proses live streaming karena program tidak melalui proses editing. Evaluasi dilakukan segera setelah siaran berakhir untuk mencatat berbagai kendala yang terjadi, seperti keterlambatan waktu mulai live akibat penyesuaian alat di lokasi baru, serta permasalahan audio berupa gema dan noise yang memengaruhi kualitas suara pada awal tayangan. Selain itu, efektivitas penggunaan kamera multicam juga menjadi perhatian, termasuk beberapa momen perpindahan shot yang kurang tepat karena komunikasi yang belum optimal antara program director dan operator kamera.



Gambar 5. Data Penonton Program NGOPI
[Sumber: Youtube, 2025]

Selain evaluasi teknis, pasca produksi juga mencakup kegiatan dokumentasi dan pengarsipan. Rekaman live disimpan sebagai arsip resmi produksi serta digunakan sebagai bahan referensi untuk pengembangan program ke depan dan sebagai bagian dari laporan akhir. Tahap ini juga melibatkan pemantauan data performa live, seperti jumlah penonton, komentar audiens, dan stabilitas koneksi selama siaran. Informasi ini penting untuk menilai penerimaan penonton serta mengukur keberhasilan tayangan. Secara keseluruhan, tahap pasca produksi menjadi proses reflektif yang memastikan bahwa setiap kekurangan dapat dianalisis dan diperbaiki dalam produksi berikutnya.

Estetika Karya

Estetika karya program variety show NGOPI dibangun dari makna kebersamaan, proses, dan kehangatan dalam berbagi pengalaman. Penulis mengkonstruksi makna tersebut melalui penggabungan ide obrolan santai dengan cerita nyata tentang perjalanan hidup dan kerja tim, sehingga nilai inspirasi tidak disampaikan secara formal, tetapi muncul secara alami dari percakapan dan interaksi antar pengisi acara. Konsep ngobrol santai menjadi dasar utama pembentukan suasana, di mana keakraban, tawa, dan refleksi hadir dalam satu ruang yang sama. Proses penciptaan yang dimulai dari pengamatan fenomena kreator digital, perancangan segmen, hingga pelaksanaan produksi turut membentuk estetika karya yang mengedepankan kedekatan emosional antara narasumber dan penonton.



Gambar 6. Proses Produksi Program NGOPI
[Sumber: Rivani, 2025]

Pilihan media digital mendukung estetika karya dengan menghadirkan pengalaman menonton yang berbeda namun saling melengkapi. Secara visual, penggunaan warna krem dan cokelat, tata set yang sederhana, serta pencahayaan yang lembut membangun kesan hangat dan nyaman. Medium verbal berupa dialog yang mengalir, diselingi humor dan permainan, menciptakan ritme acara yang hidup dan tidak kaku. Medium audial seperti musik pembuka dan suasana studio memperkuat nuansa santai tanpa mengalihkan fokus dari isi pembicaraan. Keseluruhan elemen estetika tersebut menyatu untuk membentuk NGOPI sebagai karya yang tidak hanya menghibur secara visual, tetapi juga menyampaikan makna bahwa proses, kebersamaan, dan konsistensi adalah bagian penting dari perjalanan inspiratif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari penonton.

SIMPULAN

Program variety show NGOPI berhasil diwujudkan melalui rangkaian proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang terencana dan

aplikatif. Program ini menghadirkan tayangan yang hangat, santai, dan inspiratif dengan memadukan obrolan, permainan, serta pengalaman nyata dari bintang tamu. Selama proses penciptaan, diperoleh pemahaman bahwa perencanaan konsep yang matang, koordinasi tim, serta penyusunan alur visual dan naskah yang jelas merupakan elemen penting untuk menjaga kelancaran dan kualitas produksi.

Proses produksi juga menunjukkan bahwa fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan situasi sangat dibutuhkan dalam mewujudkan tayangan live. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh penguatan keterampilan teknis dan manajerial di bidang produksi program televisi. Secara keseluruhan, karya ini memberikan kontribusi tidak hanya sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai pembelajaran praktis yang relevan dengan dunia industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. dan Puspitasari, L., 2018. Media televisi di era internet. *ProTVF*, 2(1), hlm. 101–110.
- Al Bannah, I. & Shabana, A. (2025) *Strategi Pengembangan Program Acara Televisi Digital (Studi Kasus di Nusantara TV)*. Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial, 8(7), pp. 1–9.
- Djamil, H. & Fachruddin, A. (2017) *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi*. Edisi 2. Jakarta: Prenada Media.
- Gunshaputra, A. & Anggraini, R. (2020). *Pengaruh Program Acara Televisi Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Masyarakat Pondok Labu Jakarta Selatan*. Inter Community: Journal of Communication Empowerment, 2(1), pp. 16–30.
- Hypeabis.id. (2025) Hypereport: *Riwayat Panjang Reality Show dan Variety Show Televisi Indonesia*. Available at: <https://hypeabis.id/read/33924/hypereport-riwayat-panjang-reality-show-dan-variety-show-televisi-indonesia>
- Jannatania, J., Maryani, E., Hidayat, D.R. dan Indriani, S.S., 2022. *Diversifikasi konten Tonight Show dan regulasi yang berlaku pada media massa (NET TV) dan media online (YouTube)*. Jurnal PIKMA: Publikasi Media dan Cinema, 5(1), hlm. 1–11.
- Prajoko, R., 2020. *Membangun media penyiaran yang berdaulat*. Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial dan Humaniora, 1(9), April, hlm. 41–47.
- Rahman, A., Zulaikha & Widiarto, D.S. (2025). *Inovasi Konten Televisi untuk Generasi Muda: Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Keterlibatan Pemirsa Muda*. JURNAL MEDIA INFORMATIKA (JUMIN), 6(3), pp. 709–713.
- Rosyidah, M. dan Ropingi, 2004. *Televisi sebagai media komunikasi dan informasi studi atas program program televisi dalam perspektif pendidikan*. Jurnal [artikel ilmiah], hlm. 1–33.
- Wilti, I.I. dan Harmonis, 2022. *Manajemen produksi variety show dan sinetron dalam memenuhi kepentingan publik*. Persepsi: Communication Journal, 5(1), hlm. 61–74. doi:10.30596/persepsi.v5i1.9268.
- Unit Kajian Komunikasi, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Sosial Politik FISIP Universitas Indonesia, 2020. *Riset khalayak penonton televisi: Pandangan Generasi Z tentang TVRI*. Depok: Lembaga Penelitian dan Pengembangan Sosial Politik FISIP UI.
- Pratama, D.Y., Iqbal, I.M. dan Tarigan, N.A., 2019. *Makna televisi bagi generasi Z*. Inter Komunika: Jurnal Komunikasi, 4(1), hlm. 88–103. Penulisan pustaka dalam Jurnal Calaccitra menggunakan Harvard Style.