

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation
- APJII. (noreply@apjii.or.id). 31 Mei 2021. Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2019-2020. Email kepada Linda (Lindawirawan26t@gmail.com)
- Arifin, Anwar. 1988. *Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar Ringkas*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice Imagemaking for Cinematographers and Directors*. U. K
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Bungin, Burhan . 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Cangara, Hafied. 2002. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen- elemen dalam Desain Komunikasi Visual. Nirmana*. 1.1
- CNN Indonesia, (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150214143544-185-32127/youtube-dalam-angka-angka>, diakses 28 Juni 2021 pukul 13.51 WITA)
- CNN Indonesia (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180509180435-185-297003/penonton-youtube-saingi-jumlah-netizen-yang-tonton-televisi>, diakses 28 Juni 2021 pukul 14.28 WITA)
- Croteau, David, and William Hoynes. 1997. *Media/Society: Industries, Images, and Audiences*. London: Pine Forge Press
- Covid19, Kemenkes RI (<https://covid19.kemkes.go.id/situasi-infeksi-emerging/situasi-terkini-perkembangan-coronavirus-disease-covid-19-17-mei-2021>, diakses 31 Mei 2021 pukul 13.15 WITA)

- Danang, Sunyoto. 2013. *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung : PT Refika Aditama Anggota IKAPI
- Fahrudin, Andi (2012). *Dasar- Dasar Produksi Televisi : Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta :Prenada Media Group
- Ibrahim dan Iriantara. 2017. *Komunikasi yang Mengubah Dunia*. Simbiosis Rekatama Media. Bandung
- Ichsani, Nurul. 2010. *Skripsi Karya Komunikasi Program Siaran Televisi “Satu Bumi Berjuta Kehidupan”*. Makassar : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin
- Linschoten, J., dan Drs. Mansyur. 2007. *Warna* . Yogyakarta : Institut Seni Indonesia
- Lowe, Gregory Ferrell. “*The Internet*” , *Communication Technology Update* ,4th Edition,ed .August E. Grant. Boston : Focal Press.
- Malita, L. 2010. *Social Media Time Management Tools and Tips* . Procedia Computer Science
- Masri, Singarimbun. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : LP3S
- McQuail, Dennis. 1987. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Kedua*. Terjemahan Agus Dharma, dkk. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Morissan. 2009 . *Teori Komunikasi Organisasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*, Raja Gafindo Persada: Jakarta.
- Pakuningjati, Anindita Lintang. 2015. *Pengelolaan Media Sosial dalam Mewujudkan Good Governance*, Skripsi : Universitas Gadjah Mada (diakses 14 Juni 2020)
- P2P, Kemenkes RI (<http://p2p.kemkes.go.id/program-vaksinasi-covid-19-mulai-dilakukan-presiden-orang-pertama-penerima-suntikan-vaksin-covid-19/> , diakses 31 Mei 2021 pukul 14.00 WITA)
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rumananda, Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta : Grasindo

- Schramm, Wilbur & Donald F. Roberts. 1907. *The Process and Effects of Mass Communication*. Wilbur Lang
- Sandewang, Haekal. 2019. *Produksi Iklan Layanan Masyarakat untuk Pemilih Pemula di Kota Makassar*. Makassar : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
- Ward, Ian. 1995. *Politics of the Media*. Melbourne : Mac Milan.
- Wikipedia, 2019. YouTube. (<https://en.wikipedia.org/wiki/YouTube>, diakses 10 September 2021 pukul 15.37 WITA)
- Undang-undang Penyiaran No 32 Tahun 2002
- Unde, Andi Alimuddin. 2014. *Televisi & Masyarakat Pluralistik*. PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta

Lampiran

Kuesioner Penelitian

Skripsi Karya Komunikasi Produksi Program Siaran Televisi “ Seputar Info: Fakta vs Mitos”

1. Mohon dengan hormat, bantuan dan kesediaan peserta untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada dalam kuesioner.
2. Pilih jawaban yang sesuai dengan apa yang anda anggap sesuai.
3. Masing-masing pertanyaan memiliki 2 sampai 4 pilihan jawaban
4. Setiap pertanyaan hanya dapat dipilih satu jawaban.
5. Jawaban yang dipilih dapat diberi tanda silang (x) atau lingkaran (o) pada jawaban yang dianggap sesuai.

No. Responden :

A. IDENTITAS RESPONDEN

1) Nama :

2) Jenis Kelamin :

1. Laki-Laki
2. Perempuan

3) Umur :

1. 18-20 Tahun
2. 21-23 Tahun
3. 24-26 Tahun
4. 27-29 Tahun

4) Pekerjaan :

1. Mahasiswa/Pelajar
2. Pegawai Negeri Sipil
3. Pegawai Swasta

4. Lainnya.....(Sebutkan)

5) Biaya yang dikeluarkan setiap bulan untuk penggunaan internet:

1. < Rp.50.000
2. Rp.51.000 – Rp.100.000
3. Rp.101.000 – RP.200.000
4. >Rp.200.000

B. PILIHAN DALAM MENYAKSIKAN KONTEN KREATIF

6) Dimana anda biasanya mencari hiburan audio visual ketika waktu senggang?

1. Televisi
2. Sosial Media

7) Jika anda memilih Televisi, apa alasannya?

1. Durasi tayangannya lama
2. Memiliki jadwal siaran yang konsisten dan tepat waktu
3. Banyak artis dan influencer yang muncul
4. Lainnya.....(Sebutkan)

8) Jika anda memilih media sosial, platform apa yang biasanya anda pilih?

1. Instagram
2. YouTube
3. TikTok
4. Lainnya.....(Sebutkan)

9) Jika anda memilih media sosial, seberapa sering anda mengakses media sosial untuk hiburan audio visual dalam sehari?

1. <15 Menit
2. 16-30 Menit
3. 30-60 Menit
4. > 60 Menit

10) Berapa lama durasi tayangan audio visual yang sering anda tonton?

1. < 5 menit
2. 6 – 10 Menit
3. 11 – 20 Menit
4. > 20 Menit.

11) Jenis Konten audio visual apa yang anda sukai?

1. Talkshow
2. VoxPop
3. Vlog
4. Lainnya.....(Sebutkan)

12) Dari kedua pilihan di bawah, yang mana lebih anda sukai?

1. Mata Najwa
2. Deddy Corbuzier Podcast

13) Jika anda memilih Mata Najwa, apa alasannya?

1. Pertanyaan yang dilontarkan oleh host
2. Sering berbicara mengenai masalah politik terkini
3. Tampilan dan desain talkshow yang menarik
4. Lainnya..... (sebutkan)

14) Jika anda memilih Deddy Corbuzier Podcast, apa alasannya?

1. Pertanyaan yang dilontarkan oleh host
2. Sering berbicara mengenai hal yang sedang viral dan *trending* di Indonesia
3. Tampilan dan desain talkshow yang mengusung tema podcast
4. Lainnya.....(sebutkan)

15) Di mana anda biasanya mengakses informasi terkait Covid-19?

1. Televisi
2. Internet
3. Media Cetak
4. Lainnya.....(Sebutkan)

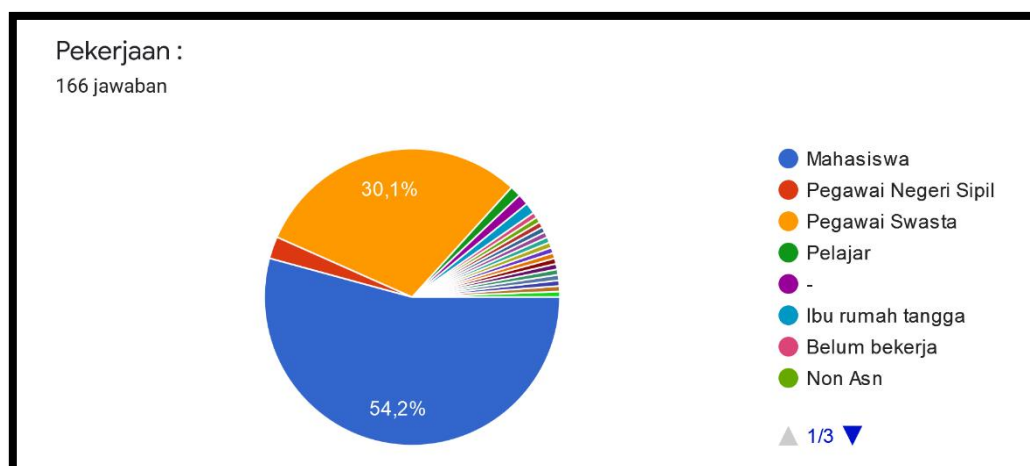
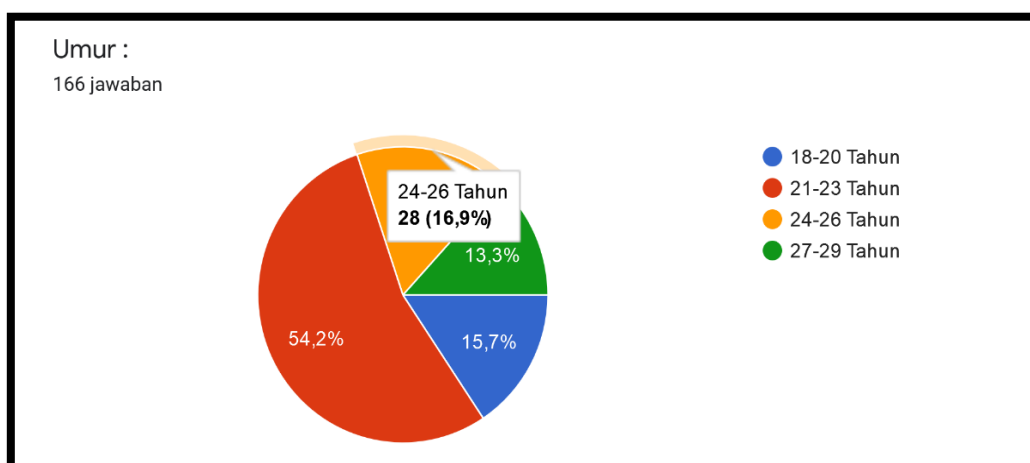
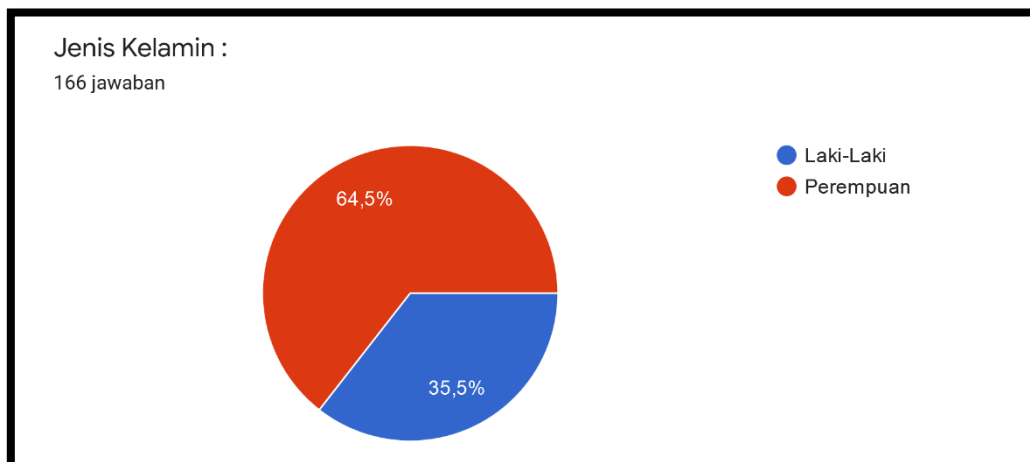
16) Apakah anda puas dengan sumber informasi yang kalian pilih untuk mengakses informasi terkait Covid-19?

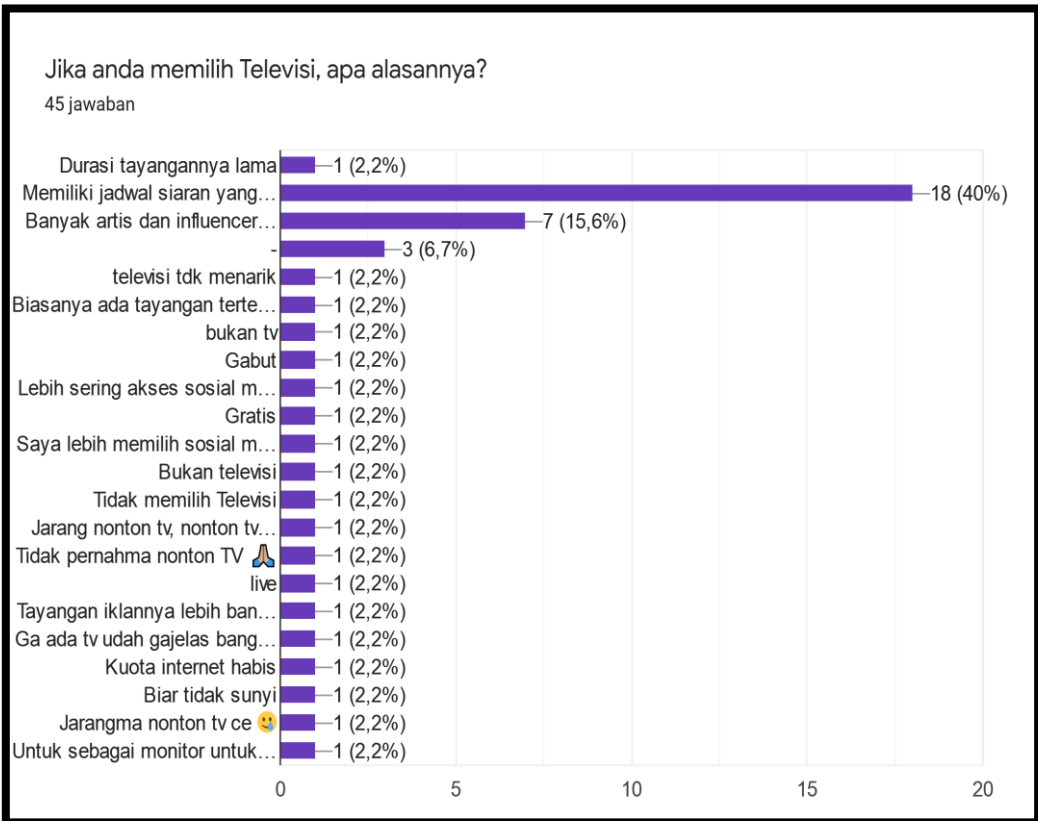
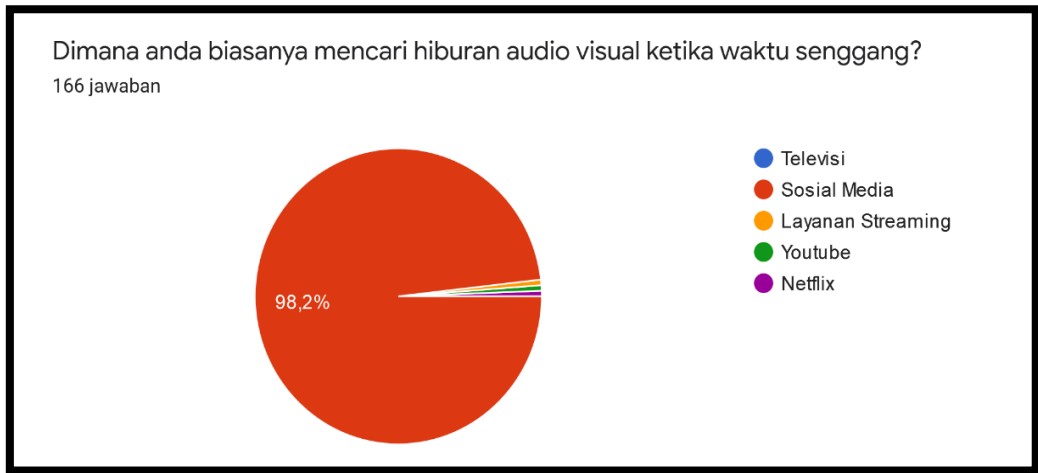
1. Ya
2. Tidak

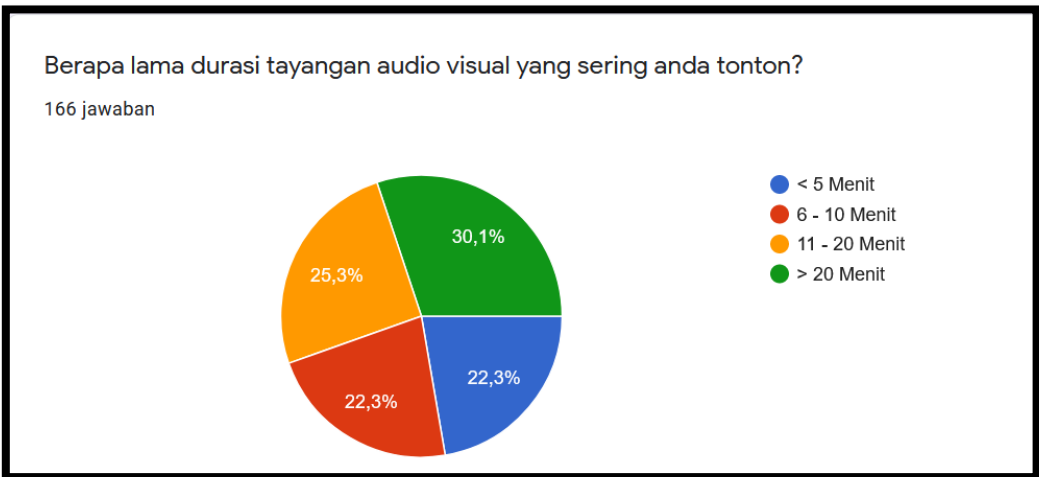
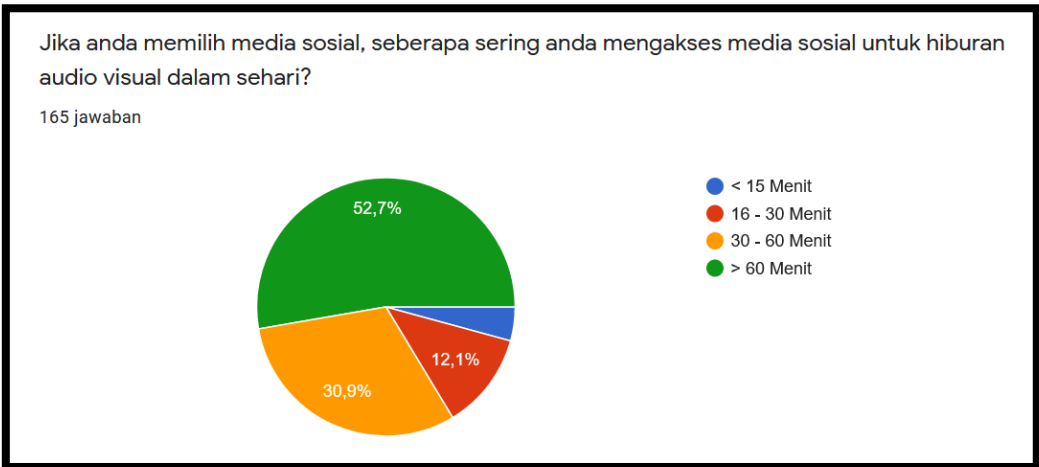
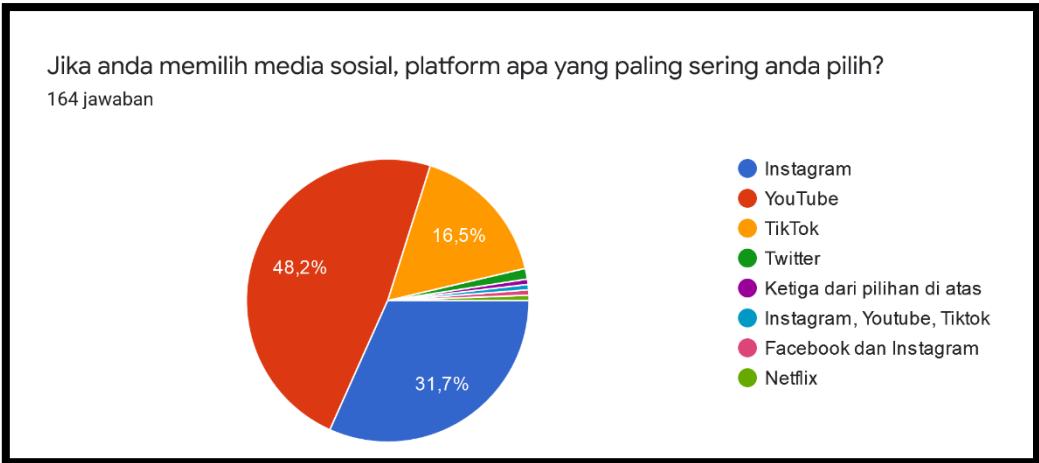
17) Jika anda memilih tidak, informasi apa yang menurut anda harus di tingkatkan mengenai Covid-19?

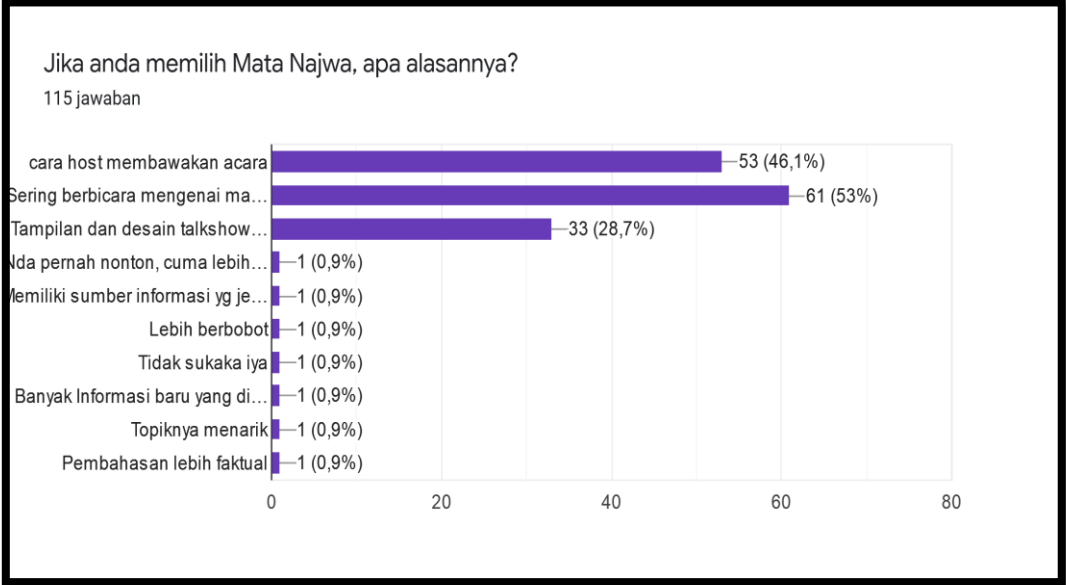
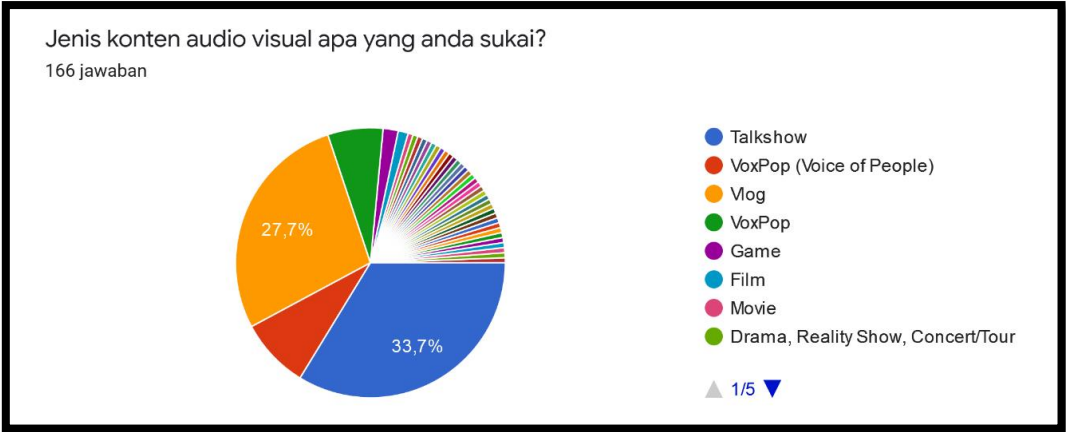
.....

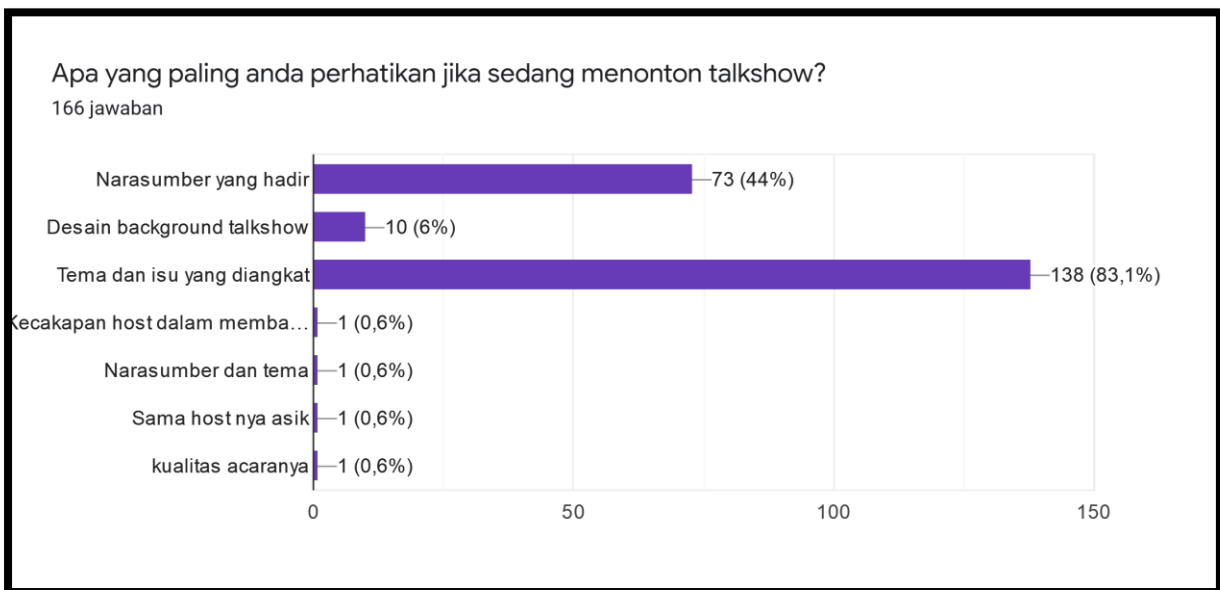
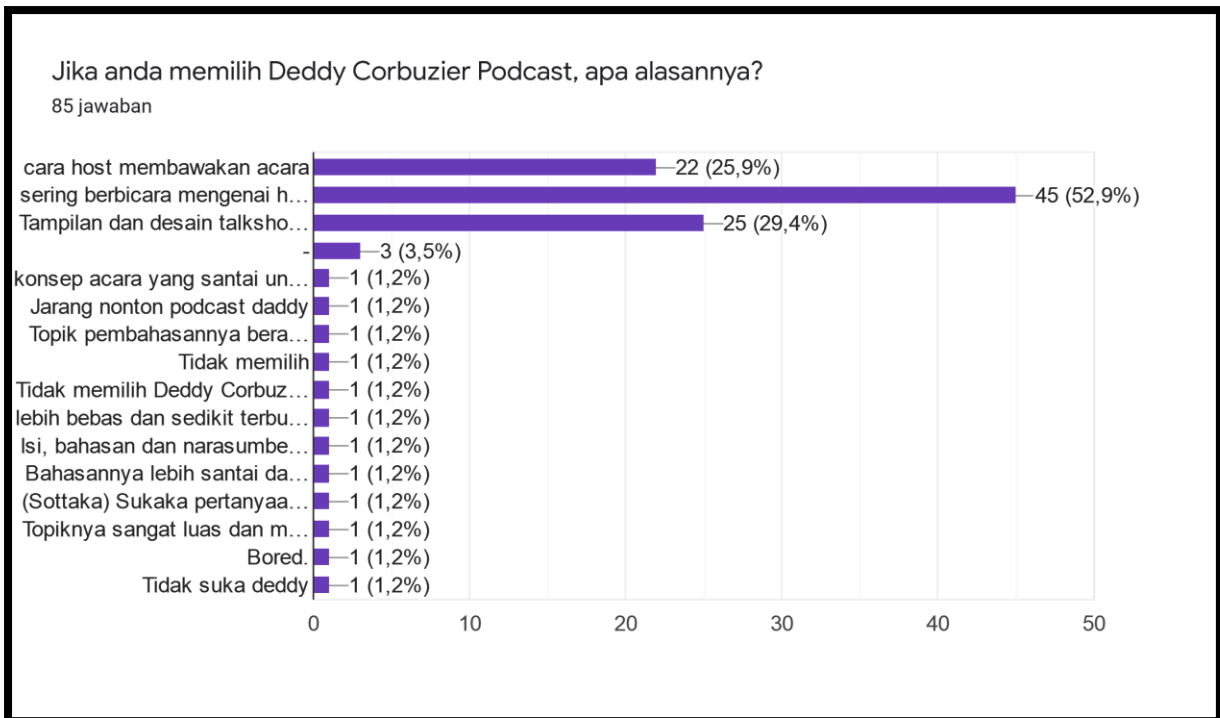
Hasil kuesioner terhadap 166 responden mengenai sikap dan minat terhadap konten hiburan audio visual yang disukai :

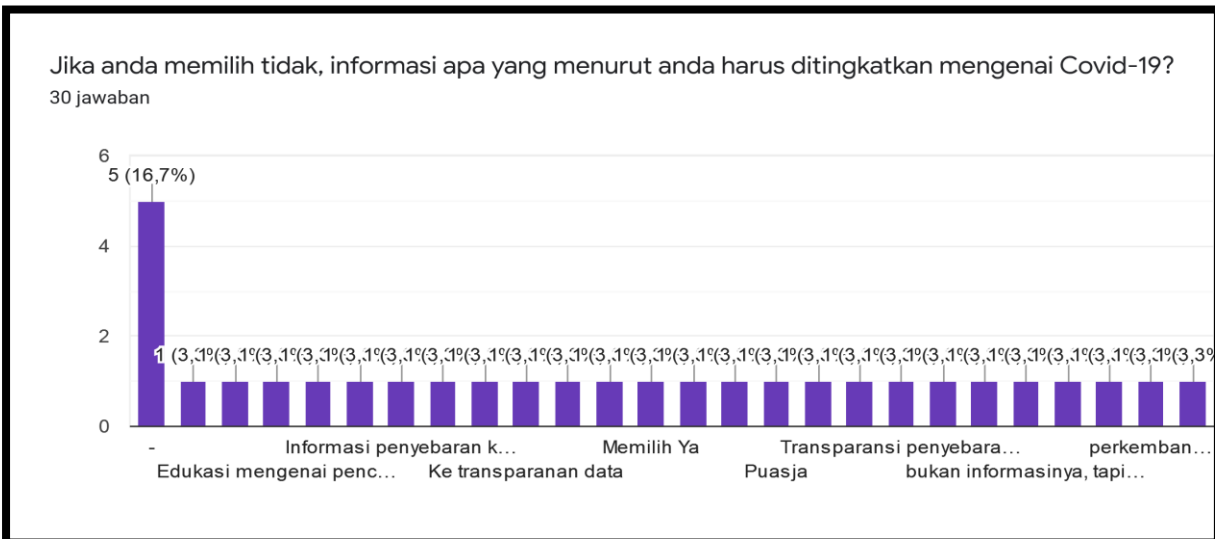
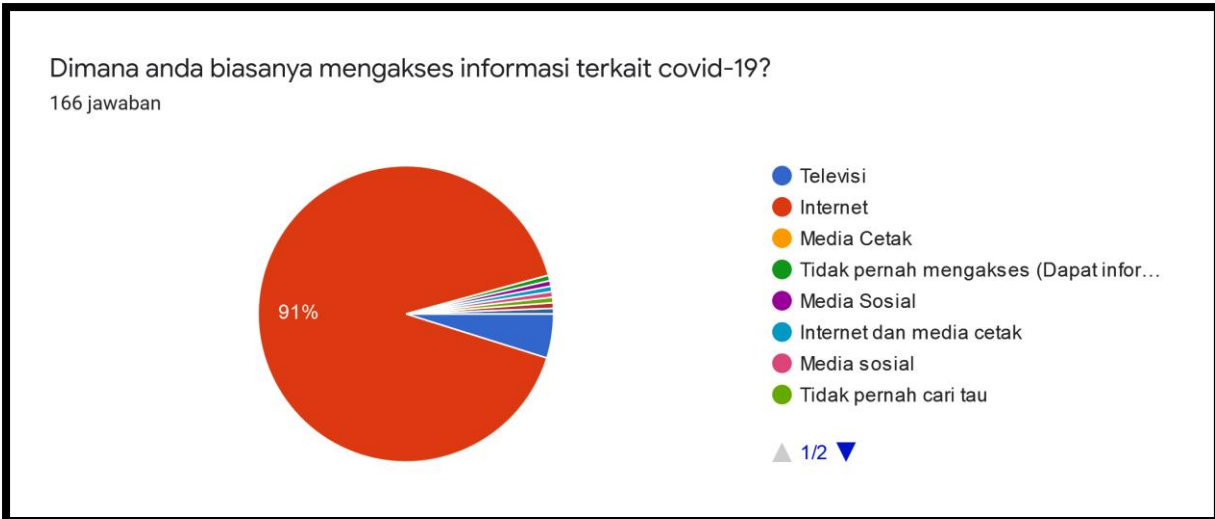












Dokumentasi Kegiatan

