

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PROGRAM
TELEVISI VARIETY SHOW
“FUNTASTIC”**

**▫Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
(A.Md.I.Kom.)**



Disusun Oleh :

KEMALUL QOLBU HIDAYAT

NIM : 19032076

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

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Program Director dalam Program Variety Show
"FUNTASTIC"
Penulis : Kemalul Qolbu Hidayat
NIM : 19032076
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 8 Agustus 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Zaenab, S.S., M.Si

NIP. 199211132019032025

Anggota 1



Drs. Rusman latief, M.I.Kom

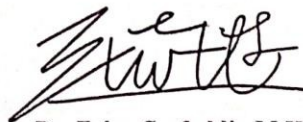
Anggota 2



Azril, M.Sn

NIDN. 0017127205

Mengetahui,
Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum.

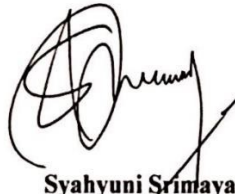
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Program Director Dalam Program Televisi Variety Show "FUNTASTIC"
Penulis : Kemalul Qolbu Hidayat
NIM : 19032076
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan . Ditanda tangani oleh :

Pembimbing I



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A
NIP. 199006302019032000

Pembimbing II



Andi Azril, M.Sn.
NIDN. 0017127205

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Adryans, S.Si., M.Sn

NIP 198510012019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kemalul Qolbu Hidayat
NIM : 19032076
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Peran Program Director Program Televisi Variety Show “FUNTASTIC” adalah **original dan 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, 25 Juli 2022

Yang menyatakan,



Kemalul Qolbu Hidayat
NIM: 19032076

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Kemalul Qolbu Hidayat
NIM : 19032076
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul Peran Program Director Program Televisi Variety Show “Funtastic“ beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 25 Juli 2022

Yang menyatakan,



Kemalul Qolbu Hidayat

NIM 19032076

ABSTRACT

The making of this final project entitled "Peran Program Director Dalam Produksi Program Televisi Variety Show "FUNTASTIC" aims to provide information and inspire the public. Hobby is an activity that is done during spare time to get pleasure, many people are successful in the hobby they like. As the program director, the writer and the production team created a television program in the format of a 30-minute variety show. The idea for this program is about someone who has a unique hobby, in this session the theme is street culture, and uses natural settings according to the session or episode.

Keywords : Program Director, variety show, hobby, street culture

ABSTRAK

Pembuatan karya tugas akhir ini yang berjudul “Peran Program Director Dalam Produksi Program Televisi *Variety Show* “FUNTASTIC” bertujuan untuk memberi informasi serta inspirasi bagi masyarakat. Hobi merupakan aktivitas yang dilakukan saat waktu senggan untuk mendapatkan kesenangan, banyak orang yang sukses di hobi yang mereka suka. Sebagai program director penulis bersama tim produksi membuat sebuah program televisi berformat *variety show* yang berdurasi 30 menit, ide program ini membahas tentang seseorang yang memiliki hasil dari hobi uniknya, pada session ini mengangkat tema *street culture*, dan menggunakan *natural setting* sesuai dengan *session* atau *episode*.

Kata kunci : *Program Director, variety show, hobi, street culture*

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan penulis kemampuan baik dalam ilmu, kekuatan materi serta fisik sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma III Program Studi Penyiaran, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis yang berperan sebagai program director dalam program *variety show* tapping. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Peran Program Director Dalam Program Televisi Show Tapping “FUNTASTIC”.

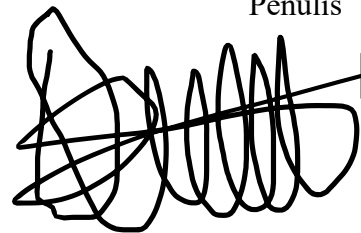
Penyusunan tugas akhir dapat terselesaikan berkat dorongan serta bantuan orang-orang yang berada disekitar, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih banyak kepada pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefudin, SS., M.Hum., M.Si., Ketua Jurusan Penerbitan
4. R Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Penerbitan
5. Adryans, S.Si.,M.Sn., Koordinator Program Studi Penyiaran
6. Reny Yulianti Br Lumban Toruan, S.Sn.,M.Sn., Sekretaris Program Studi Penyiaran
7. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A, Pembimbing I dalam penyusunan tugas akhir
8. Andi Azril, M.Sn, Pembimbing II dalam penyusunan tugas akhir

9. Para Dosen dan staf Jurusan Penyiaran serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini
10. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa
11. Kepada Hapsha Arafah yang telah menjadi host dalam pembuatan program
12. Kepada Ezhafad dan Salim yang telah bersedia menjadi narasumber dalam pembuatan karya tugas akhir
13. Teman-teman penulis di Program Studi Penyiaran Angkatan 8 Politeknik Negeri Media Kreatif .
14. Tim produksi program televisi variety show “FUNTASTIC” yang telah meluangkan waktu serta pikiran untuk program ini.
15. Anisa Ayu Sadrina yang selalu menemani dan mendukung penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

Jakarta, 3 Agustus 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Kemalul Qolbu Hidayat

NIM 19032076

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
1. Manfaat penulisan.....	4
2. Manfaat untuk masyarakat.....	4
3. Manfaat untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Program Yang Dihasilkan.....	5
1. Hobi.....	6
2. Street Culture	6

B. Televisi Komunitas.....	6
C. Peran Kerja Sebagai Program Director	7
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	9
A. Objek Pengerjaan	9
1. Gambaran Spesifikasi Karya.....	9
a. Sinopsis Program.....	9
b. Judul Program	9
B. Teknik Pengumpulan Data	10
1. Observasi.....	10
2. Wawancara.....	10
3. Studi Pustaka.....	11
C. Ruang Lingkup Karya.....	11
1. Peran Program Director	11
a. Proses Pra Produksi	11
b. Proses Produksi	12
c. Proses Pasca Produksi	12
2. Kategori Karya.....	12
3. Ide Kreatif	13
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	14
A. Peran Program Director pada Tahap Pra Produksi	14
1. Mengikuti dan Mencatat Hasil Pertemuan Perencanaan Produksi.....	14
2. Melaksanakan Pendekatan Produksi dan Mendiskusikan dengan Produser.....	14
a. Mencari dan Menentukan Ide Program	15
b. Melakukan Riset dan Survey.....	15
c. Membentuk Tim Produksi	19
d. Membuat Timeline Produksi dengan Produser	20
e. Melakukan Hunting Talent.....	21

f. Melakukan Reading Talent	21
3. Merencanakan Bentuk Pengambilan Gambar dan Pergerakan	
Kamera dalam Bentuk Recording Plan	21
a. Konsep Kamera	22
4. Bekerja Sama dengan Produser dan Penulis Naskah untuk	
Mengembangkan Naskah Program	23
5. Mendiskusikan Hasil Pendekatan Produksi dengan Kerabat	
Kerja Produksi	23
a. Konsep Host	24
b. Konsep Guest Star	24
c. Konsep Lokasi	27
d. Konsep Artistik	27
e. Konsep Logo	30
f. Konsep Grafis	32
g. Konsep Kamera	32
h. Konsep Tata Cahaya.....	33
i. Konsep Audio.....	33
j. Konsep Editing.....	34
6. Mengintegrasikan Unsur-Unsur Pendukung Produksi.....	34
B. Peran Program Director pada Tahap Produksi.....	34
1. Memimpin Rangkaian Produksi	34
a. Briefing Bersama Tim Produksi	34
b. Reading Talent	34
c. Rehearsal / Gladi Resik	35
d. Shoting	36
e. Preview Hasil Shoting	36
f. Evaluasi.....	37
C. Peran Program Director pada Tahap Pasca Produksi.....	37

BAB V PENUTUP	38
A. Simpulan	38
B. Saran	39
1. Saran untuk Penulis.....	39
2. Saran untuk Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif	39
3. Saran Untuk Masyarakat.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rapat Pra Produksi	14
Gambar 4.2 <i>Survey</i> Lokasi	15
Gambar 4.3 <i>Survey</i> Lokasi	16
Gambar 4.4 Referensi Program	16
Gambar 4.5 Referensi Program	17
Gambar 4.6 Referensi Program	18
Gambar 4.7 <i>Director Treatment</i>	23
Gambar 4.8 Foto <i>Host</i>	24
Gambar 4.9 Foto <i>Guest Star (Street Art)</i>	25
Gambar 4.10 Foto <i>Guest Star (Skateboarder)</i>	26
Gambar 4.11 Lokasi	27
Gambar 4.12 Tampak Depan Set <i>Talkshow</i>	27
Gambar 4.13 Tampak Depan Set <i>Games/Challenge</i>	28
Gambar 4.14 Tampak Depan Set <i>Performance</i>	28
Gambar 4.15 Hasil <i>Makeup Host</i>	29
Gambar 4.16 Hasil <i>Makeup Guest Star</i>	29
Gambar 4.17 Logo Program	30
Gambar 4.18 Konsep Warna Logo	30
Gambar 4.19 Konsep Warna Program	31
Gambar 4.20 <i>Reading Talent</i>	35
Gambar 4.21 Proses <i>Rehearsal</i>	35
Gambar 4.22 Proses <i>Shoting</i>	36
Gambar 4.23 Proses <i>Shoting</i>	36
Gambar 4.24 Proses <i>Preview</i>	37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA PENULIS.....	41
LAMPIRAN 2 LEMBAR BIMBINGAN	44
LAMPIRAN 3 DESAIN PRODUKSI.....	4

