

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERAN KREATIF PROGRAM TELEVISI**  
***GAME SHOW EDUTAINMENT***  
**“CERDAS CERIA”**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun Oleh**

**NURRIZKY HAPSHARI**

**NIM : 19032110**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN**  
**JURUSAN PENERBITAN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Kreatif Program Televisi *Game Show Edutainment* “Cerdas Ceria”  
Penulis : Nurrizky Hapshari  
NIM : 19032110  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari 18 Agustus 2022.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Zaenab, M.Si  
NIP.199211132019032025

Anggota 1



Rusman Latief, M. I.Kom  
NIP.00000000000000000000

Anggota 2



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A  
NIP.19900630201903200

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum  
NIP 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Kreatif Program Televisi *Game Show Edutainment* “Cerdas Ceria”  
Penulis : Nurrizky Hapshari  
NIM : 19032110  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 07 Agustus 2022

Pembimbing I



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A.  
NIP. 19900630201903200

Pembimbing II



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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Penyiaran



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

## **PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurrizky Hapshari  
NIM : 19032110  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERAN KREATIF PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW EDUTAIMENT* “CERDAS CERIA” 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, 10 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Nurrizky Hapshari

NIM: 19032110

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nurrizky Hapshari  
NIM : 19032110  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2021/2022

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: PERAN KREATIF PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW EDUTAIMENT* “CERDAS CERIA” 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, 10 Agustus 2022

Yang menyatakan



Nurrizky Hapshari  
NIM: 19032110

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Peran Kreatif Program Televisi *Game Show Edutainment*  
"Cerdas Ceria"  
Penulis : Nurrizky Hapshari  
Pembimbing I : Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A  
Pembimbing II : Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si

*The writing of this final project is entitled Creative Role of Game Show Edutainment Television Program "Cerdas Ceria". The background of its creation is that due to the lack of variety of program formats for children in Indonesia, the authors and the team want to present entertainment and education based on the Elementary School Thematic Teaching Materials Book (SD). The author describes the stages of production starting from pre-production, production, to post-production carried out by a Creative. The implementation method that the writer and team did was interviews to determine the format of the program to be appointed, observations to help creative ideas in the selection of games to be executed, and literature studies to support it all. Therefore, the writer and the team created a children's program with the Game Show Edutainment format with the title "Cerdas Ceria" with the background of the Kingdom of Indonesia, the author as a Creative who plays an important role in realizing this kingdom into rundowns, scripts, and other creative concepts.*

**Keywords:** *Children's Television Program, Creative, Kingdom of Indonesia*

Penulisan tugas akhir ini berjudul Peran Kreatif Program Televisi *Game Show Edutainment* "Cerdas Ceria". Latar belakang pembuatannya ialah karena kurang variatifnya format program untuk anak-anak di Indonesia maka penulis dan tim ingin menghadirkan hiburan dan dan edukasi berdasarkan Buku Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar. Penulis menjabarkan tahapan produksi mulai dari pra produksi, produksi, hingga paska produksi yang dilakukan oleh seorang Kreatif. Metode pelaksanaan yang penulis dan tim lakukan ialah wawancara untuk menentukan format program yang akan diangkat, observasi untuk membantu ide kreatif dalam pemilihan permainan yang akan dieksekusi, dan studi pustaka untuk menunjang itu semua. Maka dari itu penulis dan tim membuat program anak dengan format *Game Show Edutainment* dengan judul "Cerdas Ceria" dengan latar belakang Kerajaan Indonesia dengan penulis sebagai Kreatif yang berperan penting untuk merealisasikan latar kerajaan ini ke dalam *rundown*, naskah, dan konsep kreatif lainnya.

**Kata Kunci:** Program Televisi Anak, Kreatif, Kerajaan Indonesia

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Kreatif telah membuat naskah, rundown, dan konsep dari program televisi Game Show Edutainment “Cerdas Ceria”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “PERAN KREATIF DALAM PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW EDUTAINMENT CERDAS CERIA*”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., 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. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A, Pembimbing I.
7. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si, Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Ibu Amik Alis Biati Ningsih selaku Ibu Penulis yang selalu mensupport dan mendoakan yang terbaik untuk kelancaran dan kesuksesan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan selama di masa perkuliahan yaitu Lidya Marta W. Hasibuan, Risty Oktaviani Luthfi, dan Skolastika Windy Amelia yang selalu ada di setiap kondisi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Kepada semua crew yang dengan senang hati membantu penulis untuk menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
12. Kepada semua orang-orang baik yang hadir dikehidupan penulis untuk memberikan semangat dalam kondisi apa pun.
13. Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for

having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver, and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 10 Agustus 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned above the printed name.

Nurriszky Hapshari  
NIM 19032110



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Peran Kerja.....	6
1. Kreatif .....	6
2. Tugas dan Tanggung Jawab Kreatif.....	7
B. Program Yang Dibuat .....	10
1. Televisi.....	10
2. Format Acara Televisi.....	10
3. <i>Game Show</i> .....	11
4. <i>Edutainment</i> .....	12
5. Infografis Animasi .....	12
C. Referensi Karya .....	13
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>17</b>
A. Objek Penulisan .....	17

1. Gambaran Spesifikasi Program.....	17
2. Tim Produksi.....	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	19
A. Ruang Lingkup.....	21
1. Peran Penulis.....	21
2. Kategori Karya.....	22
3. Ide Kreatif.....	22
B. Langkah Kerja.....	27
1. Pra Produksi.....	27
2. Produksi .....	29
3. Pasca Produksi .....	30
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
A. Pra Produksi .....	31
B. Produksi .....	54
C. Pasca Produksi .....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi Karya.....	13
Tabel 3. 1 Langkah Kerja Pra Produksi .....	27
Tabel 3. 2 Langkah Kerja Produksi.....	29
Tabel 3. 3 Langkah Kerja Pasca Produksi .....	30
Tabel 4. 1 Colot Palette Program “Cerdas Ceria” .....	39
Tabel 4. 2 Karkater Tokoh .....	42
Tabel 4. 3 Nama Permainan Beserta Artinya.....	44
Tabel 4. 4 List Wardrobe .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Indeks Rata-Rata Kualitas Program Anak 2019 .....	1
Gambar 2. 1 Format Acara Televisi .....	10
Gambar 2. 2 The Crystal Maze .....	13
Gambar 2. 3 Benteng <i>Takeshi's</i> .....	14
Gambar 2. 4 <i>Shop Class</i> .....	14
Gambar 2. 5 Bumper Arena 123 .....	15
Gambar 2. 6 Perkenalan <i>Talent Mission X</i> .....	16
Gambar 2. 7 Grafis Pertanyaan Siapa Mau Jadi Juara .....	16
Gambar 3. 1 Rancangan Rundown.....	26
Gambar 4. 1 Uji Coba Permainan 'Tibalik' .....	33
Gambar 4. 2 Uji Coba Permainan 'Niup, Nup, Niup' .....	34
Gambar 4. 3 Uji Coba Permainan 'Saha Nu Gancang, Saha Nu Pinter' .....	35
Gambar 4. 4 Uji Coba Permainan 'Tabuh Kertas' .....	36
Gambar 4. 5 Uji Coba Permainan 'Lempar Pensil' .....	37
Gambar 4. 6 Uji Coba Permainan 'Luncat Lumpat' .....	38
Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner .....	39
Gambar 4. 8 Kuning #FFF336 .....	39
Gambar 4. 9 Merah Oranye #dd4b22.....	40
Gambar 4. 10 Hijau #216b19 .....	40
Gambar 4. 11 Biru Langit #00BFFF .....	40
Gambar 4. 12 Buku Referensi Cerita Rakyat Kerajaan Indonesia.....	42
Gambar 4. 13 <i>Rules</i> Permainan 'Luncat Lumpat' .....	45
Gambar 4. 14 <i>Rules</i> Permainan 'Tibalik' .....	45
Gambar 4. 15 <i>Rules</i> Permainan 'Saha Nu Gancang, Saha Nu Pinter' Tahap Pertama.....	46
Gambar 4. 16 <i>Rules</i> Permainan 'Saha Nu Gancang, Saha Nu Pinter' Tahap Kedua .....	46
Gambar 4. 17 Naskah VTR <i>Storytelling</i> .....	47
Gambar 4. 18 Pertanyaan IPA di Permainan 'Luncat Lumpat' .....	48
Gambar 4. 19 Pertanyaan IPS di Permainan 'Saha Nu Gancang, Saha Nu Pinter' Tahapan Kedua.....	49
Gambar 4. 20 Setting Tempat .....	50
Gambar 4. 21 Penentuan Lokasi .....	53
Gambar 4. 22 Set Permainan 'Luncat Lumpat' .....	55
Gambar 4. 23 Set Permainan 'Tibalik' .....	55
Gambar 4. 24 Set Permainan 'Saha Nu Gancang, Saha Nu Pinter' .....	56
Gambar 4. 25 Revisi <i>Rundown</i> .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	62
Lampiran 2 <i>Creative Treatment</i> .....	63
Lampiran 3 <i>Transcript</i> Pertanyaan .....	70
Lampiran 4 Naskah 2 Kolom .....	75
Lampiran 5 <i>Floor Plan</i> Permainan .....	88
Lampiran 6 List Properti .....	92
Lampiran 7 Dokumentasi .....	99