

**PENERAPAN *CHARACTER GENERATOR* SEBAGAI UNSUR  
GRAFIS PADA PRODUKSI PROGRAM TELEVISI *LIVE*  
“MUSIC TUNE”**

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



**Disusun Oleh :**

**REKSI YULIANSYAH**

**NIM: 19032123**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan *Character Generator* sebagai unsur grafis pada  
Produksi Program TV Live “MUSIC TUNE”  
Penulis : Reksi Yuliansyah  
NIM : 19032123  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat Tanggal 22 Juli 2022

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji



**Reny Yulyati BR Lumban Toruan, S.Sn.,M.Sn**  
NIP 199107312019032022

Anggota I



**Donny Achmad,S.I.P., M.Ikom**

Anggota II



**Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom**  
NIDN 0327056905

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Penyiaran

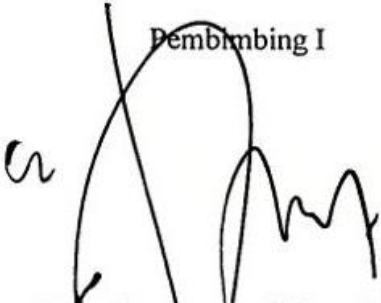



**Erlan Saefuddin, SS.,M.Hum**  
NIP. 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

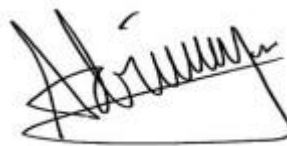
Judul Tugas Akhir : Penerapan *Character Generator* sebagai unsur grafis pada  
Produksi Program TV Live “MUSIC TUNE”  
Penulis : Reksi Yuliansyah  
NIM : 19032123  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 22 Juli 2022

Pembimbing I  
  
**Nova Darmanto, S.Sos., M.Si.**  
NIP 196811031990021001

Pembimbing II  
  
**Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom**  
NIDN 0327056905

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Reksi Yuliansyah  
NIM : 19032123  
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: Penerapan *Character Generator* sebagai unsur grafis pada Produksi Program Televisi *Live* "MUSIC TUNE".

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, 10 Juli 2022  
Yang menyatakan



Reksi Yuliansyah  
NIM: 19032123

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reksi Yuliansyah  
NIM : 19032123  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Penerapan *Character Generator* sebagai unsur grafis pada Produksi Program Televisi *Live* "MUSIC TUNE" 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 sebenarnya.

Jakarta, 10 Juli 2022

Yang menyatakan



Reksi Yuliansyah  
NIM: 19032123

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Penerapan *Character Generator* sebagai unsur grafis pada  
Produksi Program Televisi Live “MUSIC TUNE”  
Penulis : Reksi Yuliansyah  
Pembimbing I : Nova Darmanto  
Pembimbing 2 : Rahmat Edi Irawan

*The purpose of this Final Project is to explain how a chargen operator from pre-production to post-production stages in making the production of the live television program "Music Tune" starting from the stage of brainstorming and making editing ideas to the production stage and the constraints and solutions during production. Music Tune is a variety show program that holds live music as the main dish. In addition to music, there are talkshow sessions and games as a distraction and convey information about the invited artists. The author uses a literature review of several books on television program production, especially on the application of character generators. From the discussion, it can be concluded that the role of a charger is responsible for the appearance of the charger on the screen so that the audience or those who see it can enjoy maximum graphic results.*

**Keywords:** *Variety Show, Live Music, Music Tune, Character Generator*

Tujuan Penulisan Tugas Akhir adalah untuk memaparkan bagaimana seorang operator chargen mulai tahap pra produksi hingga pasca produksi dalam pembuatan produksi program televisi live “Music Tune” mulai dari tahap melakukan *brainstorming* dan membuat ide *editing* hingga tahap produksi dan kendala serta solusi selama produksi berlangsung. Music Tune ini termasuk program acara *variety show* yang menggelar *live music* sebagai sajian utamanya. Selain musik, di dalamnya terdapat sesi *talkshow* dan *games* sebagai selingan dan penyampaian informasi seputar artis yang diundang. Penulis menggunakan tinjauan pustaka dari beberapa buku tentang produksi program televisi khususnya pada penerapan *character generator*. Dari pembahasan, dapat disimpulkan bahwa peran seorang chargen bertanggung jawab dengan penampilan chargen pada layar supaya penonton atau yang melihatpun dapat menikmati hasil grafis yang maksimal

**Kata Kunci:** *Variety Show, Live Music, Music Tune, Character Generator*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan dan kesabaran kepada penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma III Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, berperan sebagai Peran Editor dalam program “Music Tune”. dengan tugas akhir yang diberi judul “ Penerapan *Character Generator* Sebagai Unsur Grafis Pada Produksi Program Televisi *Live* “Music Tune ”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Banget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Dr. Erlan Saefuddin, M. Hum., Ketua Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif
4. R. Sulistiyono Wibowo Sekretaris Jurusan Penerbitan
5. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif
6. Reny Yulyati BR Lumban Toruan, S.Sn.,M.Sn
7. Nova Darmanto. M.Si., selaku dosen pembimbing I
8. Dr. Rahmat Edi Irawan, S.Pd, M.Ikom., selaku dosen pembimbing II
9. Suyatno dan Suhaebah selaku Orang Tua yang sudah mendukung baik dari moral, materi, dan doa hingga laporan ini selesai.
10. M. Naiem dan kawan-kawan kelas C Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama-sama.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapatkan limpahan balasan dan keberkahan dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari proposal Tugas Akhir ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Mengingat kekurangan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat di harapkan.

Jakarta, 7 Juli 2022

Penyusun,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Reksi Yuliansyah', written in a cursive style.

Reksi Yuliansyah

NIM.19032123



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Penulisan .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
A. Character Generator .....	5
B. Desain Grafis .....	7
C. Produksi .....	8
D. Program TV .....	9
1. Program Informasi .....	9
2. Program Drama .....	11
3. Program Non Drama .....	12
4. Variety Show .....	13
5. Program TV Live .....	13
6. Live Musik .....	14
E. Music Tune .....	16
F. Referensi Program .....	17
1. Breakout .....	17
2. Music Everywhere .....	17
3. Malam – Malam NET .....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	19
A. Objek Penulisan .....	19
1. Gambaran Spesifikasi Karya .....	19
2. Tim Produksi .....	20
3. Teknik Pengumpulan Data .....	21

B. Ruang Lingkup.....	21
1. Peran Penulis.....	21
2. Kategori Karya.....	22
3. Ide Kreatif.....	22
C. Langkah Kerja.....	22
1. Pra Produksi.....	23
2. Produksi.....	23
3. Pasca Produksi.....	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
A. Pra Produksi.....	24
B. Produksi.....	63
C. Pasca Produksi.....	64
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Malam – Malam NET.....	25
Gambar 4.2 Breakout NET.....	26
Gambar 4.3 Music Everywhere NET.....	27
Gambar 4.4 Processor AMD Ryzen 5 2600.....	28
Gambar 4.5 VGA RTX 3060 ASUS TUF GAMING.....	29
Gambar 4.6 RAM 16 GB ( 8GB <i>Double</i> ).....	30
Gambar 4.7 SSD 1TB.....	31
Gambar 4.8 Monitor Armageddon Pixxel+ Pro PF22HD 75Hz.....	32
Gambar 4.9 Deck Link.....	33
Gambar 4.10 Kabel LAN.....	33
Gambar 4.11 Sound Card.....	34
Gambar 4.12 Kabel SDI.....	35
Gambar 4.13 Logo Music Tune.....	35
Gambar 4.14 OBB Malam Malam NET TV.....	38
Gambar 4.15 OBB dan CBB Music Tune.....	38
Gambar 4.16 Range Selector.....	39
Gambar 4.17 Position.....	40
Gambar 4.18 Position.....	40
Gambar 4.19 Masking.....	41
Gambar 4.20 Crop.....	42
Gambar 4.21 Crop.....	42
Gambar 4.22 Cut to Cut.....	42
Gambar 4.23 Cut to Cut.....	42
Gambar 4.24 Tracking Amount.....	43
Gambar 4.25 Tracking Amount.....	43
Gambar 4.26 Scale.....	44
Gambar 4.27 Masking.....	45
Gambar 4.28 Masking dan Position.....	46
Gambar 4.29 Masking.....	46

Gambar 4.30 Masking.....	46
Gambar 4.31 Position.....	47
Gambar 4.32 Position.....	47
Gambar 4.33 Scale.....	48
Gambar 4.34 Scale.....	48
Gambar 4.35 Masking.....	49
Gambar 4.36 Masking.....	49
Gambar 4.37 Trim Path.....	50
Gambar 4.38 Wiggle.....	51
Gambar 4.39 Wiggle.....	51
Gambar 4.40 Scale.....	51
Gambar 4.41 Scale.....	51
Gambar 4.42 asset (xxxx).....	52
Gambar 4.43 asset (xxxx).....	52
Gambar 4.44 Dust Overlay.....	52
Gambar 4.45 Dust Overlay.....	52
Gambar 4.46 Lower Third Breakout.....	53
Gambar 4.47 Lower Third Music Tune.....	54
Gambar 4.48 Scale.....	55
Gambar 4.49 Position.....	55
Gambar 4.50 Scale.....	56
Gambar 4.51 Scale.....	56
Gambar 4.52 Position.....	57
Gambar 4.53 Position.....	57
Gambar 4.54 Reverse Time.....	57
Gambar 4.55 Reverse Time.....	57
Gambar 4.56 Reverse Time.....	57
Gambar 4.57 Lower Third Music Everywhere.....	58
Gambar 4.58 Lower Third Music Tune.....	59
Gambar 4.59 Scale.....	60
Gambar 4.60 Scale.....	60
Gambar 4.61 Position.....	60
Gambar 4.62 Position.....	60
Gambar 4.63 Crop dan Opacity.....	61

Gambar 4.64 Crop dan Opacity.....	61
Gambar 4.65 Reverse Time.....	62
Gambar 4.66 Reverse Time.....	62
Gambar 4.67 Reverse Time.....	62
Gambar 4.68 Credit Tittle.....	62
Gambar 4.69 Credit Tittle.....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	69
Dokumentasi Sidang Akhir.....	72
Dokumentasi Kegiatan Produksi Live Musin Tune.....	73
Poster tugas akhir.....	74