

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERAN EDITOR DALAM VISUALISASI IDENTITAS PROGRAM LIVE
YOUTUBE DRAMA MUSIKAL “KOSAN NUSANTARA”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk pelaksanaan Tugas Akhir**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun oleh:

ACHMAD DAFA RIZQULLAH

NIM 21320002

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERAN EDITOR DALAM VISUALISASI IDENTITAS PROGRAM LIVE
YOUTUBE DRAMA MUSIKAL “KOSAN NUSANTARA”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk pelaksanaan Tugas Akhir**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun oleh:

ACHMAD DAFA RIZQULLAH

NIM 21320002

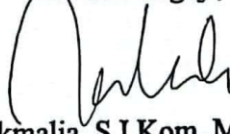
**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Visualisasi Identitas Program Live Youtube Drama Musikal "Kosan Nusantara"
Penulis : Achmad Dafa Rizqullah
NIM : 21320002
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 25 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



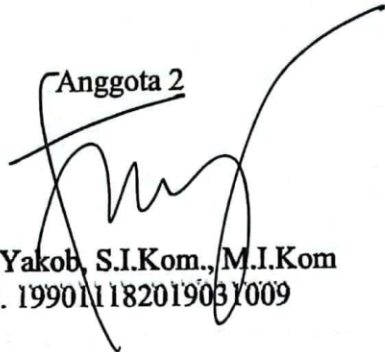
Nurul Akmalia.,S.I.Kom.,M.Med.Kom
NIP. 199102282019032019

Anggota 1



Sifa Sultanika, M.Sn.
NIP. 199406252022032017

Anggota 2



Freddy Yakob, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 199011182019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saeffudin, SS., M.Hum
197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Visualisasi Identitas Program Live
Youtube Drama Musikal "Kosan Nusantara"
Penulis : Achmad Dafa Rizqullah
NIM : 21320002
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2024

Pembimbing 1



Freddy Yakob, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 199011182019031009

Pembimbing 2



Reny Y Br Lumban Toruan, S.Sn., M.Sn
NIP. 199107312019032022

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiran



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Achmad Dafa Rizqullah
NIM : 21320002
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**Peran Editor Dalam Visualisasi Identitas Program Drama Live Youtube Drama
Musikal “Kosan Nusantara” 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 Juli 2024

Yang menyatakan,



Achmad Dafa Rizqullah
NIM: 21320002

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Achmad Dafa Rizqullah
NIM : 21320002
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024

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 Editor Dalam Visualisasi Identitas Program Live Youtube Drama Musikal “Kosan Nusantara” 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, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



Achmad Dafa Rizqullah

NIM: 21320002

ABSTRAK

New media such as YouTube play a crucial role in popularizing digital content and influencing current global trends. In this era of global trends and all things digital, culture is often sidelined, and the interest of the younger generation in arts and culture has declined. Therefore, the author, along with the team, agreed to create a cultural-themed musical drama program. In this final project, the author serves as the editor responsible for preparing the visual needs of the production. According to Sugihartono & Wibawa (2019), an editor is responsible for organizing and completing a project that has been created. Editors also collaborate with scriptwriters and program directors to create a lively program that allows the audience to grasp the purpose of the program. The author used data collection techniques through observation and literature study to learn about editing techniques. This writing highlights the importance of visual identity in attracting attention and distinguishing programs on television and digital media, with particular emphasis on the use of Opening Bumper Breaks (OBBs) which are expected to provide visually interesting and distinctive concepts compared to other programs in the musical drama program. The author employed an editing approach using motion graphics to make the program's visuals more relaxed and engaging, thereby creating a more dynamic and captivating viewing experience for the audience. With this approach, it is hoped that the musical drama program can stand out and differentiate itself amidst the increasingly competitive digital content.

Keywords: Editor, OBB, Motion Graphic, Musical Drama

Media baru seperti YouTube memainkan peran penting dalam mempopulerkan konten digital dan mempengaruhi tren global saat ini. Dengan adanya tren global dan era serba digital ini budaya sering dikesampingkan, minat generasi muda terhadap seni dan budaya mengalami penurunan. Oleh karena itu, penulis bersama tim sepakat untuk menciptakan sebuah program pertunjukan drama musikal bertema kebudayaan. Pada karya tugas akhir ini penulis berperan sebagai *editor* yang bertugas mempersiapkan keperluan visual produksi. Menurut (Sugihartono & Wibawa, 2019) *Editor* bertanggung jawab mengorganisir serta menyelesaikan sebuah proyek yang telah dibuat. Editor juga bekerja sama dengan penulis naskah dan program director untuk menciptakan suatu program yang hidup agar penonton mampu menerima tujuan dari program tersebut. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi dan studi Pustaka guna mengetahui tentang teknik *editing*. Penulisan ini menyoroti pentingnya identitas visual dalam menarik perhatian dan membedakan program di media televisi dan digital, dengan penekanan khusus pada penggunaan *Opening Bumper Break* (OBB) yang diharapkan dapat memberikan informasi konsep visual yang menarik dan berbeda dari program lain dalam program drama musikal. Penulis melakukan pendekatan *editing* menggunakan *motion graphic* agar visual program lebih santai dan menarik, sehingga dapat menciptakan pengalaman menonton yang lebih dinamis dan memikat bagi penonton. Dengan pendekatan ini, diharapkan program drama musikal dapat lebih menonjol dan membedakan diri di tengah persaingan konten digital yang semakin ketat.

Kata Kunci : Editor, OBB, Motion Graphic, Drama Musikal

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir yang berjudul Peran *Editor* dalam Visualisasi Grafis pada Program *Live Drama* Musikal Media Baru “Kosan Nusantara” ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam selesainya penyusunan laporan tugas akhir ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan laporan tugas akhir ini:

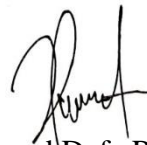
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur I.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., Sekretaris Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif
7. Freddy Yakob, M.I.Kom Pembimbing Karya Tugas Akhir
8. Reny Yulyati BR Lumban Toruan, S.Sn.,M.Sn., Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir dan Dosen Mata Kuliah Teknik Penulisan Ilmiah.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang saya hormati dan cintai yang telah memberikan perhatian, dorongan serta semangat.
11. Dewi Kunti Pranesti yang membantu dan menemani dalam pembuatan penulisan Tugas Akhir.
12. Sahabat-sahabat serta rekan-rekan angkatan X Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama selama tiga tahun.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan penulis nantikan demi kesempurnaan laporan ini.

Jakarta, 10 Juli 2024

Penulis



Achmad Dafa Rizqullah

NIM 21320002

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan 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 Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Peran Kerja.....	6
B. Produk yang Dibuat.....	19
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	23
A. Objek Penulisan.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data	26
C. Ruang Lingkup.....	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
A. Peran Editor.....	32
BAB V PENUTUP.....	42
A. Simpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Poster Kosan Nusantara.....	23
Gambar 4. 1 Palet Warna “Kosan Nusantara”	32
Gambar 4. 2 <i>Adobe Illustrator</i>	35
Gambar 4. 3 <i>Adobe Photoshop</i>	35
Gambar 4. 4 <i>After Effect</i>	35
Gambar 4. 5 Logo Program.....	36
Gambar 4. 6 Referensi Logo	37
Gambar 4. 7 Teknik Pembuatan Logo	38
Gambar 4. 8 <i>Bumper "Imperfect"</i>	41
Gambar 4. 9 Proses Pembuatan OBB.....	42
Gambar 4. 10 Lowthird Wardrobe “Kosan Nusantara”	42
Gambar 4. 11 Credit Title	44
Gambar 4. 12 Poster Kosan Nusantara.....	46
Gambar 4. 13 Postingan Instagram	48
Gambar 4. 14 Tampilan vmix program "Kosan Nusantara"	49
Gambar 4. 15 Koordinasi dengan PD dalam mengoperasikan vmix	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	56
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	56
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan TA	60