

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERAN PENATA SUARA DALAM PROGRAM GAMESHOW LIVE**  
**“ INGAT INDONESIA ”**

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



**Disusun oleh:**

**PRASETYO DWI CIPTA**

**NIM 20320100**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN**

**JURUSAN PENERBITAN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

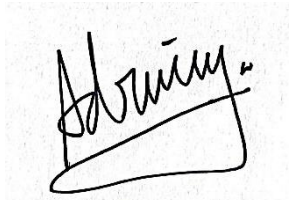
Judul Tugas Akhir : Peran Penata Suara Dalam Program Gameshow Live  
" Ingat Indonesia "

Penulis : Prasetyo Dwi Cipta  
NIM : 20320100  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari 31 Juli 2023.

Disahkan oleh:

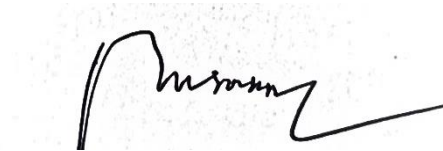
Ketua Penguji,



Adryans, S.Si., M.Sn.

NIP. 198510012019031004

Anggota I



Rusman Latief, M.I.Kom

NIDN. 0307076402

Anggota II

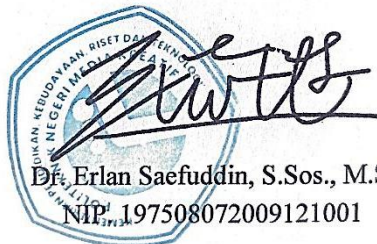
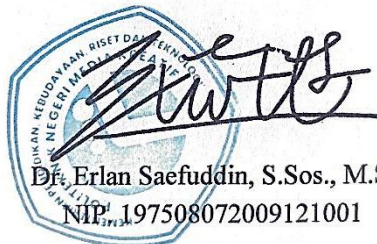


Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom

NIDN. 0011048706

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, S.Sos., M.Si

NIP. 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Suara Dalam Program Gameshow Live  
“ Ingat Indonesia ”  
Penulis : Prasetyo Dwi Cipta  
NIM : 20320100  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,  
Ditandatangani di Jakarta, 31 Juli 2023

Pembimbing I



Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom  
NIDN. 0011048706


Pembimbing II



Donny Achmad F, S.I.P., M.I.Kom

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Penyiaran



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

## PERNYATAAN ORIGINILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prasetyo Dwi Cipta  
NIM : 20320100  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Peran Penata Suara Dalam Program Gameshow Live “INGAT INDONESIA”** 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, 31 Juli 2023

Yang menyatakan,



Prasetyo Dwi Cipta  
NIM. 20320100

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Prasetyo Dwi Cipta  
NIM : 20320100  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Peran Penata Suara Dalam Program Gameshow *Live* “Ingat Indonesia” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2023

Yang menyatakan,



Prasetyo Dwi Cipta

NIM 20320100

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Suara Dalam Program Gameshow Live  
"Ingat Indonesia"  
Penulis : Prasetyo Dwi Cipta  
Pembimbing I : Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom  
Pembimbing II : Donny Achmad F, S.I.P.,M.I.Kom

*The "Remember Indonesia" program is a live gameshow television program that provides entertainment, education as well as information conveyed through games and questions about Indonesian Nationalism. The sound engineer plays an important role in the production of this program, maintaining sound quality and sound characteristics. In the pre-production stage, the sound engineer makes audio or music for program purposes, the sound designer also makes a list of the tools used in accordance with the program concept. In the production of the sound engineer, making audio grooves as well as blancing and mixing. At the post-production stage, the author rearranges all the tools that have been used.*

**Keywords : Gameshow, Remember Indonesia, Sound Enginer, Television**

Program " Ingat Indonesia " merupakan suatu program televisi live gameshow yang memberikan hiburan, edukasi dan juga informasi yang disampaikan melalui games dan pertanyaan-pertanyaan seputar Wawasan Kebangsaan Indonesia. Penata Suara berperan penting dalam produksi program ini menjaga kualitas suara dan juga karakteristik suara yang ada. Pada tahapan pra produksi, penata suara membuat audio atau musik untuk keperluan program, Penata Suara juga membuat daftar alat yang digunakan sesuai dengan konsep program. Pada produksi penata suara, membuatalurasi audio dan juga belancing serta *mixing*. Pada tahapan Pasca produksi penulis merapikan kembali semua alat yang sudah digunakan.

**Kata Kunci : Gameshow, Ingat Indonesia, Penata Suara, Televisi**

## 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/Sarjana Terapan Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, Penulis berperan sebagai penata suara pada program *Live Gameshow* yang disampaikan melalui games dan pertanyaan seputar Wawasan Kebangsaan Indonesia. Berdasarkan program tersebut, penulis menyusun laporan TA Berjudul “ Peran Penata Suara Dalam Program Gameshow Live “ Ingat Indonesia ”

Laporan TA 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. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Safuddin, SS., M.Hum., Ketua Jurusan Penerbitan.
4. R. Sulistyo Wibowo, M.Sn., Sekretaris Jurusan Penerbitan.
5. Adryans, S.Si., M.Sn., Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Program Studi Penyiaran
7. Eben Ezer S.Pd., M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir
8. Donny Achmad F, S.I.P., M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua Orang Tua, yang selalu menjadi motivasi besar dan selalu memberikan dukungan baik berupa moril maupun materil dan doa bagi penulis selama ini.
11. Anna Firahmatillah, Terimakasih atas dukungan, semangat, serta support system terbaik saya yang sabar mendengarkan keluh kesah saya, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan tugas akhir.
12. Teman – teman Penyiaran Angkatan 9 ( Sembilan ) yang telah membantu selama ini serta berjuang bersama selama tiga tahun.

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

Jakarta, 13 Juli 2023,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Prasetyo Dwi Cipta', with a stylized flourish at the end.

Prasetyo Dwi Cipta  
NIM 20320100



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBASPLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>13</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Peran Kerja.....	5
1. Definisi Audioman .....	5
2. Definisi Penata Suara.....	5
2.2 Karya Tugas Akhir .....	8
1. Definisi Media Audio Visual.....	8
2. Pengertian Program Televisi.....	9
1. Program Informasi.....	9
2. Program Hiburan .....	9
2.3 Konten yang di angkat .....	10
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>11</b>
A. Objek Penulisan .....	11
B. Teknik Pengumpulan Data.....	13
C. Ruang Lingkup .....	13
D. Langkah Kerja .....	14

<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>15</b>
A. Peran Penata Suara .....	15
B. Proses Kerja.....	15
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>27</b>
A. Kesimpulan.....	27
B. Saran.....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>29</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>30</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pencarian Backsound Untuk Bump In .....	15
Gambar 4.2 Membuat Backsound Untuk Opening Program.....	16
Gambar 4.3 Pencarian Backsound Untuk Segment 2 dan 3 Masuk ... ..	17
Gambar 4.4 Pencarian Backsound Untuk Closing Program ... ..	17
Gambar 4.5 Track Rekaman Adobe Audition .....	18
Gambar 4.6 Editing Track Rekaman.....	19
Gambar 4.7 Effect Single Band Compressor .....	20
Gambar 4.8 Mastering Rekaman Adobe Audition.....	20
Gambar 4.9 Alurasi Audio .....	24

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pekerja dalam Produksi.....	12
Tabel 4. 1 List Alat.....	21

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 6.1 Biodata Penulis.....	30
Lampiran 6.2 Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	31
Lampiran 6.3 Dokumentasi Uji Proposal.....	33
Lampiran 6.4 Form Keterangan Lunas Biaya Pendidikan.....	34
Lampiran 6.5 Dokumentasi Bimbingan Tugas Akhir.....	35
Lampiran 6.6 Aset Audio.....	36