

**KARYA TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR PADA PROGRAM GAMESHOW LIVE
“INGAT INDONESIA”**

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



Disusun oleh:

Denizar Yusyafy Muzzaky

20320031

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Pada Program Gameshow Live
“ Ingat Indonesia ”
Penulis : Denizar Yusyafy Muzzsky
NIM : 20320031
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,



Adryan, S.Si., M.Sn.

NIP. 198510012019031004

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penerbitan



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

NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Pada Program Gameshow Live
“ Ingat Indonesia ”
Penulis : Denizar Yusyafy Muzzaky
NIM : 20320031
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

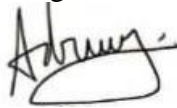
Pembimbing II



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

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Penyiaran



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Denizar Yusyafy Muzzaky
NIM : 20320031
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2022 / 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Peran Editor Pada 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,



Denizar Yusyafy Muzzaky

NIM 20320031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Denizar Yusyafy Muzzaky
NIM : 20320031
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 Editor Dalam Program *Gameshow Live* “Ingat Indonesia” .

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,



Denizar Yusyafy Muzzaky
NIM 20320031

ABSTRACT

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Pada Program Gameshow Live “Ingat Indonesia”
Penulis : Denizar Yusyafy Muzzaky
Pembimbing I : Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom
Pembimbing II : Donny Achmad F, S.I.P.,M.I.Kom

Ingat Indonesia is a trivia-type game show television program that presents a quiz about Indonesia's national insight. Indonesian national insight is the perspective of the Indonesian people in managing the life of the nation and state based on national identity and awareness of the national system originating from Pancasila. The purpose of this writing which aims to describe how the preparation of a Video Editor before production to the post-production stage. the author collects data by observing observations through television talk show programs both live television programs, YouTube and other streaming media. This observation is carried out to find program references in terms of concept or visual appearance. This is done by the author as a form of developing ideas that are owned so that they can attract more public interest in the Gameshow program. And also the author collects data by conducting literature studies, the author looks for books as theoretical reference material through libraries, googlebooks / e-books and internet media to find additional data including journals, theses, and articles.

Keywords: *Television, Game show, Editor*

Program Ingat Indonesia adalah sebuah program acara televisi *Game show* berjenis trivia yang menyajikan kuis seputar wawasan kebangsaan Indonesia. Wawasan kebangsaan Indonesia adalah cara pandang bangsa Indonesia dalam mengelola kehidupan berbangsa dan bernegara yang dilandasi jati diri bangsa kesadaran terhadap sistem nasional yang bersumber dari Pancasila. Tujuan dari Penulisan Dalam penulisan ini yang bertujuan untuk menjabarkan bagaimana persiapan seorang *Video Editor* sebelum produksi sampai pada tahap paska produksi. penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan Observasi melalui program *talkshow* televisi baik program *live* Televisi, YouTube dan *Media Streaming* lainnya. Observasi ini dilakukan untuk mencari referensi program dari segi konsep ataupun tampilan visualnya. Hal ini dilakukan penulis sebagai bentuk pengembangan ide yang dimiliki agar dapat lebih menarik minat masyarakat mengenai program *Gameshow*. Dan juga penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan Studi Pustaka penulis mencari buku guna sebagai bahan acuan teori melalui perpustakaan, *googlebook/e-book* serta media internet untuk mencari data tambahan meliputi jurnal, skripsi, maupun artikel.

Kata Kunci: *Televisi, Game show, Editor*

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 Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Editor yang membuat desain grafis dan audio visual pada Program Televisi Gameshow yang berkonsep tentang kebangsaan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul PERAN EDITOR PADA PROGRAM *GAME SHOW 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. Sulistyowibowo, 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. Donny Achmad, S.I.P., M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir I
8. Eben Ezer S.Pd., M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Nenek dan Kedua Orang Tua, yang selalu menjadi motivasi besar dan selalu memberikan materil dan doa bagi penulis selama ini.
11. Teman – teman Penyiaran Angkatan 9 (Sembilan) yang membantu 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,



Denizar Yusyafy Muzzaky

NIM 20320031

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Peran Kerja.....	4
B. Karya Program	7
BAB III METODE PELAKSANAAN	11
A. Data Objek Penulisan	11
B. Teknik Pengumpulan Data	13
C. Ruang Lingkup.....	13
D. Langkah Kerja.....	14
BAB IV PEMBAHASAN	16

A. Peran Editor Pada Program <i>Gameshow Live</i>	16
B. Menyiapkan Aset <i>Editing</i>	34
C. Mengoperasikan <i>software vMix</i>.....	34
D. <i>Software Editing</i>	35
BAB V KESIMPULAN	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Logo Program Ingat Kembali Indonesia.....	18
Gambar 4.2 <i>Color Pallete</i>	19
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Logo.....	21
Gambar 4.4 Referensi Logo.....	21
Gambar 4.5 Proses Pembuatan <i>Bumper</i>	22
Gambar 4.6 Hasil <i>Bumper</i>	22
Gambar 4.7 Proses Desain Background <i>Bumper</i>	23
Gambar 4.8 Referensi <i>Bumper</i>	23
Gambar 4.9 Proses <i>Editing Flash Bump</i>	24
Gambar 4.10 Proses <i>Editing Lower Third</i>	24
Gambar 4.11 Proses Desain <i>Cue Card</i>	25
Gambar 4.12 Hasil Akhir Dari <i>Cue Card</i>	25
Gambar 4.13 Proses <i>Editing</i>	26
Gambar 4.14 Proses <i>Editing Camera 3D</i>	26
Gambar 4.15 Proses <i>Editing VT Edukasi Kain Ulos</i>	27
Gambar 4.16 Proses <i>Editing VT Pesawat</i>	27
Gambar 4.17 Proses <i>Editing VT Rules (SD)</i>	28
Gambar 4.18 Proses <i>Editing Spinner</i>	28
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Animasi <i>Dash Stroke</i>	29
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Animasi Objek.....	29
Gambar 4.21 Proses Pembuatan <i>Credit Title</i>	30
Gambar 4.22 Proses Pembuatan <i>Opening Highlight Teaser</i>	30
Gambar 4.23 Hasil Poster.....	31
Gambar 4.24 Proses Desain Poster.....	31
Gambar 4.25 Proses Desain CG Pertanyaan.....	32
Gambar 4.26 Proses Desain CG Jawaban.....	32
Gambar 4.27 Proses Pembuatan <i>Looping Logo</i>	32
Gambar 4.28 Proses Pembuatan CG Poin Tim Peserta.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Kru Internal Dan External.....	12
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 6.1 Biodata Mahasiswa.....	39
Lampiran 6.2 Dokumentasi Uji Proposal.....	40
Lampiran 6.3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	41
Lampiran 6.4 Dokumentasi Bimbingan Tugas Akhir.....	43
Lampiran 6.5 Lembar Bebas Biaya Pendidikan.....	44