

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN *PROGRAM DIRECTOR* DALAM VISUALISASI HUMOR
IDENTITAS PADA PROGRAM SITUASI KOMEDI
“CUMA PETSHOP BIASA”

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



Disusun oleh:
MUHAMMAD THARIQ AZIZ
2270405094

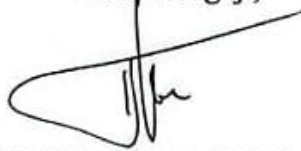
PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Program Director Dalam Visualisasi Humor Identitas
Pada Program Situasi Komedi “Cuma Petshop Biasa”
Penulis : Muhammad Thariq Aziz
NIM : 2270405094
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum’at, tanggal 18 Juli 2025.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Ifah Atur Kurniati, M. Ikom
NIP. 198505182020122009

Anggota 1



Mohammad Ismed, ST, M. I. Kom
NIDN. 0008107008

Anggota 2



Syahyuni Srimayasandy S. Sn, M.A
NIP. 199006302019032012

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, M. Hum
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Program Director Dalam Visualisasi Humor Identitas pada Program Situasi Komedi “Cuma Petshop Biasa”.

Penulis : Muhammad Thariq Aziz

NIM : 2270405094

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan, Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2025 Politeknik Negeri Media Kreatif

Pembimbing I



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A
NIP 199006302019032012

Pembimbing II



Laelatul Pathia, M.I.Kom
NIP 199007162024062002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Penyiaran



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn.
NIP 199107312019032022

**PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Thariq Aziz
NIM : 2270405094
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM VISUALISASI HUMOR IDENTITAS PADA
PROGRAM SITUASI KOMEDI “CUMA PETSHOP BIASA”.

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, 9 Juli 2025

Yang menyatakan.



Muhammad Thariq Aziz
NIM. 2270405094

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Thariq Aziz
NIM : 2270405094
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

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 Program Director Dalam Visualisasi Humor Identitas pada Program Situasi Komedi “Cuma Petshop Biasa”.

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, 9 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Thariq Aziz
NIM. 2270405094

ABSTRAK

The writing of this final project report for the situational comedy program "Cuma Petshop Biasa" is motivated by the challenge of effectively visualizing identity-based humor. The author, acting as the Program Director, plays a central role in directing visual and technical elements to ensure that the comedic message is conveyed optimally. The objective of this writing is to examine the techniques used in visualizing identity-based humor and to understand the role of the Program Director in shaping thematic messages through comedy. This study employs a descriptive method with observation, questionnaires, and literature review as its main approaches. Theoretical foundations include identity humor theory (Sugiarto, 2016), character visualization (Hartono, 2014), and the role of the Program Director in television production (Latief, 2020). The discussion focuses on the application of identity humor dimensions such as burlesque, stereotype, impersonation, and grotesque, visualized through staging, props, costumes, body gestures, and camera treatments. The results show that well-directed visualization of identity-based humor can effectively shape strong comedic characters and support the delivery of thematic messages. In conclusion, the Program Director plays a vital role in translating scripts into communicative visual comedy and in managing the production team to create content that is fresh, relevant, and entertaining.

Keyword: Program Director, Humor Visualization, Situasion Comedy

Penulisan laporan tugas akhir program situasi komedi "Cuma Petshop Biasa" dilatarbelakangi oleh tantangan dalam memvisualisasikan humor identitas secara efektif. Penulis, yang berperan sebagai *Program Director*, memegang peran sentral dalam mengarahkan elemen visual dan teknis agar pesan humor dapat tersampaikan secara optimal. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengkaji teknik visualisasi humor identitas serta memahami peran *Program Director* dalam mengemas pesan tematik melalui pendekatan komedi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Teori utama yang digunakan meliputi teori humor identitas (Sugiarto, 2016), visualisasi karakter (Hartono, 2014), serta peran *Program Director* dalam produksi televisi (Latief, 2020). Pembahasan berfokus pada penerapan dimensi-dimensi humor identitas seperti burlesque, stereotype, impersonation, dan grotesque, yang divisualisasikan melalui pengadeganan, penggunaan properti, kostum, gestur tubuh, serta treatment kamera. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa visualisasi humor identitas yang terarah mampu membentuk karakter komedi yang kuat dan mendukung penyampaian pesan tematik program. Kesimpulannya, peran *Program Director* sangat krusial dalam menerjemahkan naskah ke dalam bahasa visual komedi yang komunikatif serta dalam mengelola tim produksi untuk menghasilkan tayangan yang segar, relevan, dan menghibur.

Kata Kunci: Penata Program, Visualisasi Humor, Situasi Komedi.

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Tujuan dari penulisan proposal tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan meraih gelar Diploma-3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Program Director* dalam program situasi komedi “Cuma Petshop Biasa”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir dengan judul, Peran *Program Director* dalam Memvisualisasikan Komedi Non-Verbal Pada Program Situasi Komedi “Cuma Petshop Biasa”.

Penulisan proposal 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. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum, Ketua Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. R Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekertaris Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Syahyuni Srimayasandy, S,Sn, M.A., selaku Dosen Pembimbing I
8. Laelatul Pathia S.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing II
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 amat saya cintai, karena telah memberikan segala bentuk dukungan serta doa untuk dalam penyelesaian Karya Tugas Akhir.
11. Fatimah Azahra dan Rizkyasa Ahmad Sahitri selaku tim Kelompok Tugas Akhir “Juwita Media” yang berjuang Bersama selama perancangan program Situasi Komedi “Cuma Petshop Biasa”.
12. Rekan-rekan angkatan XI Program Studi Penyiaran Polimedia yang telah berdedikasi dalam membantu berjalannya pembentukan Tugas Akhir ini.

Demikian proposal Tugas Akhir yang telah disusun oleh penulis. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam proposal tugas akhir ini, sehingga penulis sangat terbuka apabila ada saran, kritik atau masukan yang bersifat membangun, sehingga proposal dapat memberikan manfaat dan digunakan dengan baik.

Jakarta, 8 Juli 2025



Muhammad Thariq Aziz

2270405094

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Peran Kerja	6
B. Produk yang dibuat Media Baru	11
C. Konten yang diangkat	12
BAB III	13
METODE PELAKSANAAN	13
A. Data/Objek Penulisan	13
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup	25
D. Langkah Kerja	27
BAB IV	30
PEMBAHASAN	30
A. Pra Produksi	30
B. Produksi	43
C. Pasca Produksi	59
BAB V	63
KESIMPULAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
BIODATA MAHASISWA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program Sitkom "Cuma Petshop Biasa"	13
Gambar 3. 2 The Office	19
Gambar 3. 3 Brooklyn Nine-nine	20
Gambar 3. 4 Banner serial Superstore.....	21
Gambar 3. 5 Cuplikan Program Office Boy	22
Gambar 3. 6 Hasil Analisa Minat Masyarakat terhadap program komedi.....	24
Gambar 4. 1 Referensi Make Up Karakter Abimana	31
Gambar 4. 2 Referensi Make Up Karakter Handoko	32
Gambar 4. 3 Referensi Tangan Handoko Mengenakan Batu Cinin.....	32
Gambar 4. 4 Referensi Make Up Karakter Kevin.....	33
Gambar 4. 5 Referensi Make Up Karakter Miranda	33
Gambar 4. 6 Referensi Wardrobe Karakter Miranda	34
Gambar 4. 7 Referensi Make Up Karakter Jerry.....	35
Gambar 4. 8 Referensi Tampilan Tatto di tangan Jerry	35
Gambar 4. 9 Referensi Abimana mengakses aplikasi X.....	36
Gambar 4. 10 Referensi Tampilan Kado untuk Anak Abimana	36
Gambar 4. 11 Referensi Tampilan Properti Dupa dan Kartu Tarot	37
Gambar 4. 12 Referensi Tampilan Boneka Miranda	38
Gambar 4. 13 Referensi Tampilan Sisir Miranda	38
Gambar 4. 14 Referensi Microphobe Bluetooth Miranda.....	39
Gambar 4. 15 Referensi Tampilan Bantal Akame	40
Gambar 4. 16 Referensi Kertas Rol	40
Gambar 4. 17 Referensi pengambilan gambar Low Angle.....	42
Gambar 4. 18 Adegan Abimana Menghela Napas saat akan Masuk Kerja	44
Gambar 4. 19 Adegan Handoko Mengusir Aura Negatif	45
Gambar 4. 20 Adegan Miranda Menunjukkan Gestur Genit	45
Gambar 4. 21 Adegan Kevin Bersembunyi di bawah Meja Kasir	46
Gambar 4. 22 Adegan Miranda Gagal Memberi Bekal untuk Kevin	47
Gambar 4. 23 Adegan Suara Fals Miranda Terdengar.....	47
Gambar 4. 24 Adegan Pelanggan Ibu-ibu Rumit	48
Gambar 4. 25 Close Up Abimana Mencoret-coret Catatan	48
Gambar 4. 26 Situasi Pertama - Abimana Heran	49
Gambar 4. 27 Situasi Kedua - Handoko Menggendong Anjing	49
Gambar 4. 28 Adegan Abimana ditelpon Istrinya	50
Gambar 4. 29 Adegan Jerry Menggendong Coki.....	51
Gambar 4. 30 Adegan Catatan Panjang Milik Pelanggan.....	51
Gambar 4. 31 Situasi Pertama, Abimana Girang	52
Gambar 4. 32 Situasi Kedua, Abimana Ekspresi Datar	52
Gambar 4. 33 Situasi Pertama, Jerry Mencari Keberadaan Miranda.....	53

Gambar 4. 34 Situasi Pertama, Miranda Latihan Menyanyi Dengan Gugup	54
Gambar 4. 35 Situasi Kedua, Miranda Tampil Bernyanyi.....	54
Gambar 4. 36 Situasi Pertama, Abimana Heran Atas Keberadaan Kado Anaknya	55
Gambar 4. 37 Situasi Kedua, Handoko Memegang Kado Milik Anaknnya Abimana	55
Gambar 4. 38 Adegan Abimana Menghela Napas saat akan Masuk Kerja	56
Gambar 4. 39 Adegan Handoko Mengusir Aura Negatif	56
Gambar 4. 40 Adegan Kevin dengan Bantal Karakternya	57
Gambar 4. 41 Adegan Miranda Menunjukkan Gestur Genit	58
Gambar 4. 42 Adegan Miranda Merencanakan Aksi Genitnya	58
Gambar 4. 43 Adegan Miranda Bernyanyi Fals.....	59
Gambar 4. 44 OBB Karakter Abimana	59
Gambar 4. 45 OBB Karakter Handoko	60
Gambar 4. 46 OBB Karakter Kevin	61
Gambar 4. 47 OBB Karakter Miranda	61
Gambar 4. 48 OBB Karakter Jerry	62
Gambar 4. 49 OBB Seluruh Karakter	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	67
Lampiran 2 Moodboard Konsep Awal Program.....	68
Lampiran 3 Storyboard	83
Lampiran 4 Dokumentasi Produksi.....	89
Lampiran 5 Poster Karya	90