

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERAN EDITOR DALAM MENGIMPLEMENTISIKAN

GRAFIS INTERAKTIF DALAM PROGRAM “SING IT LOUD!”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

ZELDA MUHAMMAD MUNTAZA

NIM : 2270405155

PROGRAM STUDI PENYIARAN

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

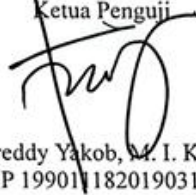
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Mengimlementasikan Grafis Interaktif
Dalam Program "Sing It Loud!"
Penulis : Zelda Muhammad Muntaza
NIM : 2270405155
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, tanggal 17 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji



Freddy Yakob, M. I. Kom
NIP 199011182019031009

Anggota 1



Dr. Benget Simamora, M.M
NIP 195907061986031002

Anggota 2



Adrians, M. Sn

NIP 198510012019031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, SS., M. Hum.
NIP-197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor dalam Mengimplementasikan Grafis Interaktif dalam Program "Sing it Loud!"
Penulis : Zelda Muhammad Mumtaza
NIM : 2270405155
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2025

Pembimbing 1



Adrians, M.Sn.

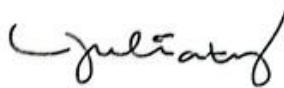
NIP 198510012019031004

Pembimbing 2



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Mengetahui
Koordinator Program Studi Penyiaran



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn.

NIP. 199107312019032022

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zelda Muhammad Muntaza
NIM : 2270405155
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Peran Editor Dalam Mengimplementasikan Grafis Interaktif
Dalam Program Sing It Loud!”

**Adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme,**

Bilamana pada kemudia hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini
saya bersedia dituntun dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benannya.

Jakarta, 04 Juli 2025

Yang menyatakan.



Zelda Muhammad Muntaza
NIM. 2270405155

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zelda Muhammad Muntaza
NIM : 2270405155
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-free right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Peran Editor Dalam Mengimplementasikan Grafis Interaktif Dalam Program Sing It Loud!” beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 04 Juli 2025



Zelda Munaminad Muntaza
NIM. 2270405155

ABSTRAK

Music variety shows on digital platforms hold significant potential, yet new Indonesian musicians still struggle to gain adequate exposure. The program "Sing It Loud!" emerges as a music variety show aiming to bridge this gap. In its live production, the editor's role is crucial in managing visuals in real-time. This final project report identifies the challenges editors face in conceptualizing and preparing appropriate graphic elements for live music variety shows, as well as real-time editing time constraints. Therefore, the problem statement focuses on how the editor's role determines and prepares graphic elements that are both appealing and relevant to the target audience for "Sing It Loud!". To address this, the author utilizes theories from a literature review on the editor's roles and responsibilities, in addition to employing non-rating survey methods and literature studies. The findings from this identification indicate that editors are required to possess agility in optimizing available time for real-time editing preparation.

Keywords: Editor Graphics, Editing Techniques.

Program variety show musik di platform digital memiliki potensi besar, namun musisi baru Indonesia masih kesulitan mendapatkan eksposur. Program "Sing It Loud!" hadir sebagai *variety show* musik yang bertujuan menjembatani kesenjangan tersebut. Dalam produksi siaran langsungnya, peran editor sangat krusial dalam mengelola visual secara real-time. Laporan tugas akhir ini mengidentifikasi tantangan editor dalam menentukan ide dan menyiapkan elemen grafis yang sesuai untuk live variety show musik, serta keterbatasan waktu editing. Oleh karena itu, rumusan masalah berfokus pada bagaimana peran editor dalam menentukan ide dan menyiapkan elemen grafis yang menarik dan sesuai target penonton untuk "Sing It Loud!". Untuk menyelesaikan masalah penulis menggunakan teori yang mengacu pada tinjauan pustaka mengenai peran dan tugas editor. Serta menggunakan metode survei non-rating dan studi pustaka. Hasil identifikasi ini menunjukkan bahwa editor dituntut untuk memiliki kesiapan dalam mengoptimalkan waktu yang tersedia guna mempersiapkan editing secara real-time.

Kata Kunci: Editing Grafis, Teknik Editing.

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang ditujukan sebagai salah satu syarat kelulusan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dalam proses penulisan Laporan Tugas Akhir ini yaitu kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefudin, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., selaku Sekertaris Jurusan Komunikasi .
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan M.Sn, selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom., selaku Sekertaris Program Studi Penyiaran.
7. Adryans,S.Si., M.Sn, selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
8. Dra. Lisa Indarsih Palindih, selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
10. Keluarga yang selalu memberikan motivasi dan support dalam proses menempuh Pendidikan.
11. Teman-teman penulis yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman OTW Seratus Juta Sehari (Fahri, Ridho, Lauren, dan Mila) atas dukungan yang diberikan.

Untuk itu kembali penulis ucapkan terimakasih atas segala bentuk bantuan dan ilmu yang telah diberikan, semoga dapat dibalas oleh Allah SWT. Penulis berharap Laporan ini mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik instansi magang, program studi, dan pihak terkait lainnya.

Jakarta, 04 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Zelda' followed by a stylized surname.

Zelda Muhammad Muntaza

NIM. 2270405155

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
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II	6
A. Tinjauan Pustaka Terkait Peran	6
B. Tinjauan Pustaka Terkait Karya	12
BAB III	16
A. Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data	18
C. Ruang Lingkup	21
D. Langkah kerja	22
BAB IV	24
PEMBAHASAN	24
A. Perencanaan	24
B. Pelaksanaan	33
C. Evaluasi	47
BAB V	49

PENUTUP	49
A. Simpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Table 3. 1: Tim Produksi Sing It Loud.....	18
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1: Logo Sing It Loud!.....	16
Gambar 3. 2: FGD bersama kru PopTastic	20
Gambar 4. 1: Colour Pallete Sumber: Artistik Sing It Loud!.....	25
Gambar 4. 2: Referensi Logo Sumber: Pinterest	26
Gambar 4. 3 : OBB Breakout Sumber: Youtube	28
Gambar 4. 4: Tampilan Opening Bumper (OBB) Program Dahsyatnya Weekend	29
Gambar 4. 5: Tampilan Visual Program Tonight Show (NET. HD)	30
Gambar 4. 6: Bumper Dahsyat	31
Gambar 4. 7: Credit title program.....	32
Gambar 4. 8: Referensi lower third.....	32
Gambar 4. 9: Logo Sing It Loud!.....	33
Gambar 4. 10: Menggunakan Type tool untuk membuat nama	34
Gambar 4. 11: Membuat stroke pada text	35
Gambar 4. 12: Menggunakan fitur image trace	36
Gambar 4. 13: Pembuatan logo Sing It Loud!	36
Gambar 4. 14: meng-import aset yang dibutuhkan.....	39
Gambar 4. 15: membuat composition	39
Gambar 4. 16: Transisi dan background	40
Gambar 4. 17: Transisi dan Background ke 2	41
Gambar 4. 18: Transisi dan Background ke 3	42
Gambar 4. 19: Animasi host pada OBB Sing It Loud!	43
Gambar 4. 20: rendering	44
Gambar 4. 21: Bumper Sing It Loud!	45
Gambar 4. 22: Desain Lower Third pada program Sing It Loud!.....	45
Gambar 4. 23 : pembuatan credit title Sing It Loud!	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Mahasiswa.....	53
Lampiran 2: Logo Program Sing It Loud.....	54
Lampiran 3: Lower Trird Program Sinng It Loud.....	55
Lampiran 4: Poster Program Sing It Loud	56
Lampiran 5: Dokumentasi Terkait Tugas Akhir.....	57
Lampiran 6: Dokumentasi Uji Proposal.....	58