

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM MENGGUNAKAN GRAFIK GERAK PADA
VARIETY SHOW EDUTAINMENT “TAMAN ABC”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

SALMA RAHMADANI

NIM. 2270405134

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

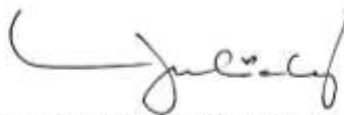
Judul Tugas Akhir: Peran Editor Dalam Menggunakan Grafik Gerak Pada Program *Variety Show Edutainment* “TAMAN ABC”

Penulis : Salma Rahmadani
NIM : 2270405134
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 8 Juli 2025.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Freddy Yakob, M.Kom
NIP. 199011182019031009

Anggota 2



Aan Nursyam, M.Sn
NIP. 198609302024211016

Mengetahui
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Menggunakan Grafik Gerak Pada
Program *Variety Show Edutainment* "TAMAN ABC"
Nama Mahasiswa : Salma Rahmadani
NIM : 2270405134
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditanda tangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Aan Nursyam, M.Sn
NIP. 198609302024211016

Pembimbing 2



Mohammad Ismed, M.Ikom
NIDN. 0008107008

Mengetahui

Koordinator Program Studi Penyiaran



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma Rahmadani

NIM : 2270405134

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Editor dalam Menggunakan Grafik Gerak Pada *Variety Show Edutainment* “TAMAN ABC” 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.

Yang menyatakan,



Salma Rahmadani

NIM. 2270405134

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Salma Rahmadani

NIM : 2270405134

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 Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran Editor dalam Menggunakan Grafik Gerak Pada *Variety Show Edutainment* “TAMAN ABC”

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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METAL', and 'TAMPAK'. The serial number '9A431AMX366678133' is visible at the bottom of the stamp.

Salma Rahmadani

NIM. 2270405134

ABSTRAK

Television is an electronic mass communication media that combines audio and visual with the aim of conveying information. This development places the editor as the main key to a well-presented programme. Therefore, the author in collaboration with the team agreed to produce a variety show programme entitled 'Taman ABC' based on the problem of the lack of local edutainment programmes that combine elements of education and entertainment. In this Final Project, the author acts as an editor who is responsible for editing images according to the script as well as pouring creative ideas. According to (Latief and Utud, 2015). The author uses data collection techniques with observation and literature study methods to find out about editing techniques. This writing highlights the use of motion graphics in the delivery of information, with a special emphasis on animated motion graphics that are expected to provide easy information to the audience. The author uses an editing approach using motion graphics with the aim of animating the storytelling atmosphere in the programme. In making this Final Project work, the author went through a series of stages starting from Pre-Production, Production and Post-Production.

Keywords: *Editor, Variety Show, Taman ABC, Motion Graphics*

Televisi merupakan media komunikasi massa elektronik yang menggabungkan audio dan visual dengan tujuan menyampaikan informasi. Perkembangan ini menempatkan Editor sebagai kunci utama suatu program disajikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis bekerja sama dengan tim sepakat untuk memproduksi program *variety show* yang berjudul "Taman ABC" berdasarkan permasalahan minimnya program lokal *edutainment* yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Pada karya Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai Editor yang bertanggung jawab menyunting gambar sesuai naskah sekaligus menuangkan ide-ide kreatif. Menurut (Latief dan Utud, 2015). Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi dan studi pustaka guna mengetahui tentang *editing* yang menggunakan grafik gerak. Penulisan ini menyoroti penggunaan grafik gerak edukatif, dengan penekanan khusus pada grafik gerak animasi yang diharapkan dapat memberikan kemudahan informasi kepada khalayak. Penulis menggunakan pendekatan *editing* menggunakan grafik gerak dengan tujuan agar menghidupkan suasana penceritaan di dalam program. Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini penulis melalui beberapa serangkaian tahapan dimulai dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

Kata Kunci: *Editor, Variety Show, Taman ABC, Grafik gerak*

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 ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I 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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Peran Kerja.....	6
B. Program Yang Dibuat	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15
A. Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengumpulan Data	20
C. Referensi Karya.....	22
D. Ruang Lingkup.....	24
E. Langkah Kerja	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
A. Pra Produksi	29
B. Produksi	39
C. Pasca Produksi	47
BAB V PENUTUP	54
A. Simpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterbatasan editor dalam menyampaikan pesan visual hanya melalui narasi suara tanpa dukungan gambar atau animasi menjadi tantangan yang signifikan dalam produksi *variety show edutainment* anak pra sekolah. Armiah, Yunita, dan Nur (2024:61) menemukan bahwa absennya elemen visual seperti ilustrasi bergerak membuat anak kesulitan membentuk gambaran mental terhadap materi pembelajaran, sehingga efektivitas penyerapan informasi menurun. Sementara itu, Khoir & Aminatuzzuhriah (2024) menegaskan bahwa penggunaan media interaktif termasuk video animasi dan permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan memotivasi anak untuk terlibat aktif. Kondisi inilah yang mendorong penerapan grafik gerak (*motion graphics*) sebagai solusi kreatif, di mana editor berperan merancang animasi visual yang menghidupkan narasi, memperjelas konsep abstrak, dan memastikan pesan edukatif dapat dipahami dengan lebih mudah oleh khalayak.

Menjawab tantangan tersebut, penulis bersama tim sepakat untuk menciptakan sebuah program *Variety Show Edutainment* yang Bernama “TAMAN ABC” yang menghadirkan boneka berkarakter anak jerapah sebagai Geri bersama dua sahabatnya, Beo si burung ceriwis dan Puspus si kucing lembut. Mencoba menyelesaikan masalah perasaan mereka dengan caranya sendiri, tetapi sering kali terjadi kesalahpahaman atau membuat masalah semakin rumit. Dengan kehadiran Ka Lala dan Opah Agus, Geri dan teman-temannya berhasil memahami perasaan

mereka dan menyelesaikan masalah. Dengan mengangkat *variety show edutainment* ini mengombinasikan unsur edukasi dan hiburan secara seimbang, dengan peran editor terfokus pada penerapan grafik gerak untuk menciptakan visual yang menarik sehingga tayangan kembali berfungsi optimal sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak pra sekolah.

Salah satu program tayangan televisi yang bermanfaat bagi khalayak adalah program televisi yang mengangkat program anak yang dilandaskan pendidikan serta dibalut dengan hiburan. Terlebih lagi kerap ditemukan minimnya konten edukasi dan hiburan lokal yang ditonton oleh khalayak anak pra sekolah dimasa kini, salah satunya dongeng dan penceritaan boneka *puppet* karakter.

Keberhasilan sebuah program sangat dipengaruhi oleh proses perancangannya, mulai dari pengembangan cerita hingga tata kemas visualnya. Salah satu strategi efektif untuk menyajikan konten yang menarik adalah menerapkan grafik gerak (*motion graphics*). Grafik gerak membantu mengefektifkan penyampaian pesan dan mempermudah pemahaman penonton terhadap informasi yang disajikan. Selain itu, penggunaan grafik gerak memberikan ciri khas tersendiri, menjadikan program lebih menarik dan bervariasi. Sebaliknya, tanpa elemen grafik bergerak, tayangan dengan konsep dinamis rentan terasa monoton dan kehilangan daya tarik bagi khalayak.

Dalam proses produksi program ini, penulis memegang peran yang cukup krusial, khususnya dalam merancang visualisasi cerita yang mendukung proses belajar anak. Tanggung jawab sebagai editor tidak hanya terbatas pada aspek teknis penyusunan video, tetapi juga mencakup pemilihan elemen visual yang mendidik

dan menarik. Penggunaan grafik gerak dalam format *variety show* membutuhkan keahlian dalam menyusun materi grafis, memilih gambar yang sesuai, serta memadukan suara secara harmonis.

Penulis sebagai seorang editor, yang berkonsentrasi dengan penggunaan grafik gerak terbukti meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan khalayak, serta mempermudah pemahaman pesan edukatif, Demi menciptakan variasi visual beragam dan menarik yang memantapkan ciri khas program. Dengan demikian, penerapan grafik gerak dalam format *variety show edutainment* tidak hanya menambah estetika visual tetapi juga krusial dalam menyampaikan muatan edukatif secara efektif kepada khalayak anak pra sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang diuraikan, ada beberapa masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Masih sedikitnya ditemukan tayangan dengan format *variety show edutainment* lokal.
2. Sulitnya membayangkan visual penceritaan hanya dengan menggunakan suara atau *voice over* saja.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah yaitu penggunaan grafik gerak oleh seorang editor dalam *variety show edutainment* “TAMAN ABC”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dibatasi di atas, maka rumusan masalahnya yaitu bagaimana peran editor menyampaikan pesan edukatif melalui grafik gerak pada *variety show edutainment* “TAMAN ABC”?

E. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui tentang penggunaan grafik gerak oleh seorang editor pada *variety show edutainment* “TAMAN ABC”.

F. Manfaat Penulisan

Dengan ditulisnya laporan tugas akhir ini, penulis berharap dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Untuk Penulis

- a) Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Diploma Tiga di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
- b) Mengimplementasikan pengetahuan tentang *editing* dan penggunaan grafik gerak pada *Variety Show Edutainment* “TAMAN ABC”.
- c) Meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan penulis untuk menganalisis dan menghasilkan program *Variety Show Edutainment* “TAMAN ABC”.

2. Manfaat Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif

- a) Sebagai suatu pengembangan dalam ilmu pengetahuan serta sebagai objek studi terhadap karya Tugas akhir.
- b) Dapat dijadikan referensi untuk studi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif dalam produksi program televisi Taping *Variety Show Edutainment*.
- c) Menjadi karya Politeknik Negeri Media Kreatif khususnya program studi Penyiaran.

3. Bagi Masyarakat

- a) Masyarakat diharapkan memanfaatkan penulisan laporan ini tentang peran editor dalam program *Variety Show Edutainment* “TAMAN ABC” sebagai referensi.
- b) Mengetahui dan memahami alurasi, proses dan sistem kerja sebagai editor dalam *Variety Show Edutainment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bowen, J.C. 2023. *Grammar of the Edit*. 5th ed. Taylor & Francis.
- Bowen, J.C., dan R Thompson. 2018. *Grammar of the Edit (Fourth Edition)*. 4th ed. Routledge.
- Color Schemes: Tetradic (Rectangle). (n.d.). TigerColor LLC. Retrieved from <https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.html>
- Deva, I. K., Darmawan, D. M., & Payuyasa, I. N. (2023). Penerapan Editing CutTo Cut Dalam Film Perseteruan. *Jurnal Calaccitra*, 73-83.
- Jubaedi, A, dan D Irawan. 2015. "PERANCANGAN PROGRAM ACARA TELEVISI MENGGUNAKAN TEKNIK EDITING KINETIC TYPOGRAPHY." *Jurnal PROTEKINFO* 2.
- Latief, Rusman, dan Utud. *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Ebook.
- Owens, J. 2020. *Television Prouction*. Seventeeth. New York: Routledge.
- Pakpahan, A, dan A Mansoor. 2021. "96 ANALISIS PRINSIP MOTION GRAPHIC PADA VIDEO 'THE GENIUS OF MARIE CURIE.'" *Jurnal Komunikasi Visual Wimba* 12(2).
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. Retrieved from <https://imaji.ikj.ac.id/index.php/IMAJI/article/download/49/48/198>
- Schlittler. 2015. "Motion Graphics and Animation." 2: 2–3. https://www.researchgate.net/publication/284437924_Motion_Graphics_and_Animation (Juni 19, 2025).
- Sembiring, Evaliata Br, Jonathan Elsson Suhendra, dan Prasetyo Dharsono. 2021. "Rancang Bangun dan Analisis Opening Bumper Program TV dalam bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Bincang Santai di iNews TV Batam)." *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* Vol.5, 5(1).

- Shaw, Austin. 2019. *Design for Motion: Motion Design Techniques & Fundamentals*. Focal Press.
- Sugihartono, R. A., & Wibawa, A. (2019). Editing : film, televisi, dan animasi /penulis, Ranang A. Sugihartono, Amin Wibawa. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprihono, Arif Eko. 2019. “Sinematografi Wayang: Persoalan Transmedia Seni Pertunjukan Tradisional dalam Program Tayangan Televisi.” *Rekam* 15(2): 137–52.
- Utomo, Budi, M Ismed, dan A Satyahadi. 2025. “The Use of Motion Graphics to Increase The Appeal Of Visual Radio Broadcasts.”
- Wahyuningsih, Nuni, Neneng Kurniawati, Nurhayati, dan Herpratiwi. 2024. “Development Of Animated Video Media To Improve Learnig Motivation And Character Of Early Childhood Students.” *Educational Researcher Journal* 1(1).
- Wahyuti, T. 2015. “KAJIAN PROGRAM BERITA DI MEDIA TELEVISI.” *Konvergensi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 1(1).
- Wilti, I, dan Harmonis. 2022. “Manajemen Produksi Variety Show dan Sinetron dalam Memenuhi Kepentingan Publik.” *Persepsi: Communication Journal* 5(1).
- Yusanto, dan Diah. 2016. *Pengantar Penyuntingan Siaran*. Ebook.