

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGGUNAAN APLIKASI TRELLO DALAM MANAGEMENT
PROGRAM VARIETY SHOW “WARUNG GOSSIP”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

FARHAN SYA'BAN

NIM. 2270405040

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

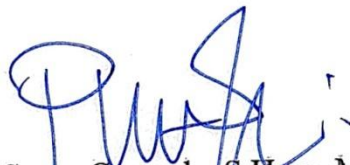
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PENGGUNAAN APLIKASI TRELLO DALAM
MANAGEMENT PROGRAM VARIETY SHOW
“WARUNG GOSSIP”**

Penulis : Farhan Sya’ban
NIM : 2270405040
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 14 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Putri Surya Cempaka S.Hum. M.Si
NIP. 199312202019032026

Anggota 1



Aan Nursyam, M.Sn.
NIP. 198609302024211016

Anggota 2



Mohammad Ismed, M.I.Kom
NIDN. 0008107008

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PENGGUNAAN APLIKASI TRELLO DALAM
MANAGEMENT PROGRAM VARIETY SHOW
“WARUNG GOSSIP”**

Nama Mahasiswa : Farhan Sya’ban

NIM : 2270405040

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditanda tangani di Jakarta, 20 Juli 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Mohammad Ismed, M.I.Kom
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 : Farhan Sya'ban
NIM : 2270405040
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“ PENGGUNAAN APLIKASI TRELLO DALAM MANAGEMENT PROGRAM VARIETY SHOW “ WARUNG GOSSIP ” 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, 20 Juni 2025

Yang menandatangani



Farhan Sya'ban
NIM. 2270405040



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Farhan Sya'ban
NIM : 2270405040
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2022

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:

“ PENGGUNAAN APLIKASI TRELLO DALAM MANAGEMENT PROGRAM VARIETY SHOW “ WARUNG GOSSIP ”.”

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 1000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and 'C3AMX102735225'.

Farhan Sya'ban
NIM. 2270405040

ABSTRAK

Indonesia experiences a transition to the digital terrestrial television broadcasting era that delivers superior picture and sound quality while providing more diverse content options at no cost. This development positions producers as the key to successful television program production. The author serves as the producer of the Warung Gossip program and collaborates with the team to produce a variety show based on problems of ineffective communication, progress delays, information delivery errors, and lack of technology utilization as a new platform for team management. Latief and Utud (2017:4) explain that producers are responsible for harmonizing creative team work to create works that entertain, educate, and inform. Therefore, the author uses Trello as a management medium in the production of the Warung Gossip program. The author applies data collection techniques through direct observation, distributing forms to determine audience interests, and conducting literature studies to understand the functions and tasks of producers. The author emphasizes testing the effectiveness of using Trello as a management medium to manage all tasks and assets of television program production. The use of Trello creates new innovation in television program production.

Keywords: Producer, Variety Show, Gossip Cafe, Management Team, Trello

Indonesia mengalami transisi ke era siaran televisi digital terrestrial yang menghadirkan kualitas gambar dan suara superior serta menyediakan pilihan konten yang lebih beragam tanpa biaya. Perkembangan ini menempatkan produser sebagai kunci utama kesuksesan produksi program televisi. Penulis berperan sebagai produser program Warung Gossip dan bekerja sama dengan tim untuk memproduksi program variety show berdasarkan permasalahan komunikasi yang tidak efektif, keterlambatan progress, kesalahan penyampaian informasi, dan kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai wadah manajemen tim yang baru. Latief dan Utud (2017:4) menjelaskan bahwa produser bertugas menyelaraskan kerja tim kreatif untuk menciptakan karya yang menghibur, mendidik, dan informatif. Oleh karena itu, penulis menggunakan Trello sebagai media manajemen dalam produksi program Warung Gossip. Penulis menerapkan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, menyebarkan formulir untuk mengetahui minat audiens, dan melakukan studi pustaka untuk memahami fungsi serta tugas-tugas produser. Penulis menekankan pengujian efektivitas penggunaan Trello sebagai media manajemen untuk mengelola seluruh tugas dan aset produksi program televisi. Penggunaan Trello ini menciptakan inovasi baru dalam produksi program televisi.

Kata Kunci : Produser, Variety Show, Warung Gossip, Manajemen Tim, Trello

Catatan: Sesuai Pedoman

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Peran Produser	8
B. Manajemen.....	9
C. Trello	10
D. Variety Show.....	11
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	14
A. Objek Penulisan	14
1. Spesifikasi Karya	14
2. Segmentasi Audiens	15
3. Premis & Judul.....	15
4. Tim Produksi.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data	18
C. Ruang Lingkup.....	21
D. Referensi Karya.....	23
1. Laporan Pak!.....	24
2. Pagi – Pagi	25
3. Arab Maklum	26
E. Langkah Kerja.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	28
A. Peran Produser Program “Warung Gossip”	28
1. Tahap Pra Produksi	28
2. Tahapan Produksi.....	42
3. Tahap Pasca Produksi	46
BAB V PENUTUP	48
A. Simpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
BIODATA PENULIS.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia kini memasuki era baru penyiaran melalui TV Digital terestrial yang dapat dinikmati masyarakat secara gratis. Teknologi digital ini menghadirkan gambar dan suara berkualitas unggul, memberikan tampilan lebih tajam dan jernih pada layar televisi dibandingkan siaran analog. Peralihan ini juga membuka akses terhadap lebih banyak *channel* dan beragam konten.

Stasiun-stasiun televisi bersaing ketat untuk menarik perhatian pemirsa dengan menyajikan program-program menarik. Media aktif memperkenalkan berbagai format acara, mencakup konten drama dan non-drama. Pertumbuhan pesat industri pertelevisian Indonesia terlihat dari keragaman program yang ditayangkan. Penonton sekarang menikmati beragam drama seperti film, sinetron, dan FTV, serta acara non-drama meliputi talk show, magazine show, game show, kuis, dan variety show. Inovasi berkelanjutan ini mencerminkan upaya memenuhi selera penonton yang semakin beragam.

Oleh karena itu dalam produksi program televisi penulis berperan sebagai produser dengan memegang peranan yang sangat strategis dan krusial. Sebagai pengarah utama, produser bertanggung jawab atas berbagai aspek produksi, mulai dari perencanaan, pengambilan keputusan, hingga memastikan program yang dihasilkan memenuhi standar kualitas dan relevansi dengan kebutuhan audiens. Latief dan Utud (2017:4) menyebutkan bahwa seorang produser bertugas untuk menyelaraskan kerja tim kreatif dalam menciptakan karya yang menghibur,

mendidik, dan informatif. Artinya, produser bukan hanya manajer administratif, tetapi juga penjaga visi kreatif program.

Selain itu, dalam pelaksanaan Produksi Program Digital Televisi menjadi salah satu hal penting bagi produser dalam manajemen tim yang menjadi faktor penting bagi produser untuk mencapai sebuah tujuan melalui pihak-pihak lain dengan melakukan diskusi untuk menghasilkan sebuah solusi yang efektif dan efisien bagi tim produksi. Bagi seorang produser tentunya sebuah hal yang sangat penting untuk mengetahui fungsional manajemen yaitu 1) Perencanaan (planning), 2) Pengorganisasian (organizing), 3) Pengarahan dan memberikan pengaruh (directing/influencing) serta, 4) Pengawasan.

Hal tersebut menjadi acuan bagi penulis sebagai produser program Warung Gossip dalam melakukan produksi program ini dikarenakan Warung Gossip yang menjadi latar dalam program sebagai tempat bertukar informasi dengan memberikan kesempatan bagi narasumber untuk memberikan cerita yang dapat menginspirasi bagi masyarakat. Maka dibuatnya program ini menjadikan sebuah inspirasi bagi masyarakat untuk tidak pernah menyerah dalam sebuah pekerjaan di masa yang sulit seperti ini. Maka dari itu dibutuhkannya komunikasi yang berjalan dengan baik bagi sebuah tim dalam sebuah produksi program televisi untuk mengurangi resiko seperti komunikasi buruk, keterlambatan progress, kesalahan dalam penyampaian informasi, kurangnya penggunaan teknologi yang dapat digunakan sebagai wadah baru dalam manajemen tim.

Hambatan komunikasi dalam tim secara nyata mengganggu kinerja organisasi. Kurangnya komunikasi efektif menghalangi tim untuk mengorganisir

tugas dan fungsi dengan baik. Perbedaan pendapat sering muncul di antara anggota tim produksi. Situasi ini berkembang menjadi hubungan tidak profesional antar personal crew. Ketika anggota tim tidak mampu berkomunikasi secara jelas dan konstruktif, mereka kesulitan menyelesaikan perbedaan pandangan mereka.

Komunikasi yang tidak efektif menyebabkan keterlambatan dalam tim. Anggota tim sering melewatkan informasi penting karena pesan tidak tersampaikan dengan jelas. Ketidakjelasan ini menciptakan situasi di mana anggota tim mengerjakan hal yang salah atau menunggu arahan yang tidak kunjung datang. Tim bekerja tidak sinkron, masing-masing bergerak dalam kecepatan dan arah berbeda.

Komunikasi yang tidak efektif secara langsung menyebabkan kesalahan dalam penyampaian informasi. Pesan penting sering terdistorsi atau hilang sepenuhnya saat berpindah dari satu anggota tim ke anggota lainnya. Kesalahan ini mengakibatkan kendala serius dalam kelancaran kegiatan produksi. Tim gagal mengkoordinasikan upaya mereka karena pemahaman yang berbeda tentang prioritas, jadwal, dan spesifikasi teknis. Tugas-tugas saling tumpang tindih atau sebaliknya, terabaikan sepenuhnya karena instruksi tidak diteruskan dengan benar. Dampaknya, keseluruhan tugas menjadi tidak terorganisir. Jadwal produksi terganggu saat anggota tim bekerja berdasarkan informasi yang salah.

Hal ini memang menjadi keresahan nyata dalam pelaksanaan manajemen produksi. Tim produksi menghadapi kesulitan koordinasi ketika informasi penting tidak tersampaikan dengan tepat, keresahan ini semakin bertambah karena banyak tim masih mengandalkan metode komunikasi konvensional yang kurang efisien.

Kondisi ini sangat membutuhkan sistem manajemen yang fleksibel, efisien, serta mampu mempercepat komunikasi antar tim.

Salah satu platform manajemen berbasis digital yang dapat menawarkan kemudahan dalam mengorganisasi berbagai tugas produksian yaitu aplikasi Trello. Aplikasi Trello berfungsi sebagai alat manajemen dan pemantauan proyek berbasis website yang menyajikan tugas dalam format papan kanban visual. Aplikasi ini menampilkan informasi melalui kartu dengan tampilan rapi yang memudahkan pengguna (Kamila dan Marzuq, 2024).

Penggunaan Trello dalam manajemen program variety show menjadi relevan, terutama dalam menghadapi tantangan produksi yang menjadi hambatan. Sehingga penggunaan Trello ini menjadi sebuah hal yang dinamis dan cepat dalam melakukan manajemen yang dapat diorganisir dan dikontrol lebih sistematis mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Sehingga, penulis dapat meninjau efektivitas dalam penggunaan Trello pada program variety show "Warung Gossip". Maka dari itu penulis berusaha untuk menguji penggunaan aplikasi "Trello" yang dapat membantu memajemen tugas sebuah tim dalam mengumpulkan aset dan hal yang menjadi unsur penting dalam sebuah program.

Sebagai Produser, penulis telah berdiskusi intensif dengan tim produksi Program Warung Gossip akan mengangkat tema-tema yang dapat menginspirasi khalayak dimana dengan memberikan asupan konten dengan menginovasi untuk tidak menyerah dalam melakukan pekerjaan. Dengan menerapkan pendekatan penggunaan platform "Trello" untuk menguji efektivitasnya dalam mengelola, mengontrol, dan mengorganisir kinerja seluruh tim dan penulis.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang penulis tuliskan telah merumuskan identifikasi masalah yang dituliskan, yaitu:

1. Ketidakefektifitasan dalam komunikasi sebuah tim sehingga menghambat produksi program
2. Keterlambatan dalam manajemen aset program sehingga menghambat mobilisasi program
3. Kesalahan penyampaian informasi sebagai salah satu penghambat dalam sebuah tim produksi
4. Kurangnya pengelolaan produksi program televisi dengan platform aplikasi manajemen.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis uraikan dalam laporan yang penulis lakukan akan membatasi masalah yang diuraikan yaitu, pengelolaan produksi program variety show “Warung Gossip” melalui sistem manajemen berbasis Trello untuk meningkatkan efektivitas kerja tim produksi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dibatasi di atas, maka dapat dirumuskan menjadi; Bagaimana pengelolaan produksi program variety show “Warung Gossip” melalui sistem manajemen berbasis Trello untuk meningkatkan efektivitas kerja tim produksi ?

E. Tujuan Penulisan

Dari rumusan masalah yang dibuat maka tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui pengelolaan produksi program variety show “Warung Gossip” melalui sistem manajemen berbasis Trello untuk meningkatkan efektivitas kerja tim produksi.

F. Manfaat Penulisan

Adapun dalam penulisan ini penulis berharap dapat memberikan manfaat yang bisa membantu dan menjadi referensi bagi rekan rekan mahasiswa maupun Masyarakat, sebagai berikut :

1. Manfaat Untuk Penulis

- a) Memanfaatkan Teknologi dengan Penggunaan Trello sebagai manajemen produksi yang digunakan dalam produksi media.
- b) Menguji efektivitas dalam penggunaan Trello untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama melakukan produksi program ”Warung Gossip”
- c) Menguji dinamika dalam berkomunikasi melalui media aplikasi untuk mengorganisir tugas secara tertata dan terstruktur.

2. Manfaat Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif

- a) Menjadi arsip yang dapat dimiliki dan dimanfaatkan oleh Politeknik Negeri Media Kreatif.
- b) Dapat dijadikan referensi yang berguna bagi mahasiswa/i Politeknik Negeri Media Kreatif, khususnya pada program studi

Penyiaran, untuk memahami dan memproduksi program televisi Variety Show.

- c) Menjadi referensi dalam penggunaan teknologi sebagai media manajemen dalam melakukan produksi program televisi variety show.

3. Manfaat Untuk Masyarakat

- a) Menjadi Program yang dapat menghibur masyarakat serta informatif melalui informasi yang diberikan melalui program "Warung Gossip"
- b) Dapat digunakan sebagai referensi dengan melakukan sebuah produksi variety show dengan penggunaan Trello sebagai media yang mengorganisir tugas dan aset yang digunakan.
- c) Penulisan ini memberikan wawasan kepada masyarakat tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produksi kreatif

DAFTAR PUSTAKA

- Kamila, J. S., & Marzuq, M. F. (2024). Asana and Trello: A comparative assessment of project management capabilities. *JOIV: International Journal of Information Visualization*, 8(1), 207-212.
- Khoerunnisa, A. U., Suparman, Saleh, A., Harpin, R. T., Maharani, K. Z., Manisya, N., Azzahra, M., & Widia, A. (2025). Analisis pola komunikasi tim sosmed kreatif prodi ilkom universitas pasundan pada aplikasi Trello. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2).
- Latief, R. (2015). *Menjadi produser televisi*. Prenada Group.
- Latief, R. (2017). *Menjadi produser televisi: Profesional mendesain program televisi*. Prenada Media.
- Latief, R. (2020). *Panduan produksi acara televisi non drama*. Prenada Group.
- Latief, R., & Adryans. (2023). Transformasi manajemen kreatif kerabat kerja produksi acara televisi. *Journal of Media and Art*, 4(2).
- Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Menjadi produser televisi*. Prenada Group.
- Latief, R., & Utud, Y. (2017). *Siaran televisi non drama*. Prenada Group.
- Morissan, M. A. (2018). *Manajemen media penyiaran: Strategi mengelola radio & televisi* (Ed. Revisi). Prenada Media.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, R. D., & Aslami, N. (2023). Prinsip-prinsip utama manajemen George R. Terry. *Manajemen Kreatif Jurnal (MAKREJU)*, 1(3).