

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PRODUSER DALAM PERANCANGAN PROGRAM ANAK
VARIETY SHOW EDUTAINMENT "CREATIVE KIDS"
DENGAN METODE *PLAY-BASED LEARNING*

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



Disusun oleh:
ZAHRA BALQIS
NIM. 2270405154

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Produser Dalam Perancangan Program Anak *Variety Show Edutainment "Creative Kids"* Dengan Metode *Play-Based Learning*.
Penulis : Zahra Balqis
NIM : 2270405154
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,



Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum

NIP. 197508072009121001

Anggota 1



Sifa Sultanika, M.Sn.

NIP. 199406252022032017

Anggota 2



Adrians, S.Si., M.Sn.

NIP. 198510012019031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum.

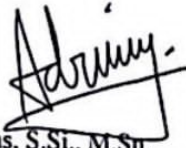
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Produser Dalam Perancangan Program Anak *Variety Show*
Edutainment "Creative Kids" Dengan Metode *Play-Based Learning*
Nama Mahasiswa : Zahra Balqis
NIM : 2270405154
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditanda tangani di Jakarta, 7 Juli 2025

Pembimbing 1



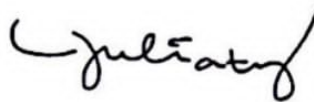
Adryans, S.Si., M.Sn.
NIP. 198510012019031004

Pembimbing 2



Happy Prasetyawati, SE, MM

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 : Zahra Balqis
NIM : 2270405154
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Produser Dalam Perancangan Program Anak Variety Show Edutainment "Creative Kids"
Dengan Metode Play-Based Learning.

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, 7 Juli 2022



Zahra Balqis

NIM. 2270405154

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zahra Balqis
NIM : 2270405154
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 :

Peran Produser Dalam Perancangan Program Anak *Variety Show Edutainment "Creative Kids"* Dengan Metode *Play-Based Learning*.

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,

Yang menyatakan,



Zahra Balqis

NIM. 2270405154

ABSTRAK

*This report discusses the role of a producer in designing an educational and enjoyable children's television program titled *Creative Kids*. The background of this program design stems from the limited number of children's shows on Indonesian television that balance entertainment and educational elements, particularly through a play-based learning approach. The research is grounded in theoretical frameworks related to television production, the concept of a producer, early childhood audience segmentation, and learning through play. The author employs a qualitative method with a case study approach, using data collection techniques such as observation, interviews, documentation, and literature review. The design stages include program concept development, segment structuring, budget planning, production supervision, and producing a final show that suits the characteristics of children aged 5 to 6 years. During the production process, the author, acting as the producer, was fully involved in every stage, from pre-production to production and post-production. One of the main focuses was to ensure that the program content effectively integrates play and learning through creative activities using loose parts. This program not only offers entertainment but also supports the cognitive, social, and motor development of children.*

The conclusion of this report highlights the crucial role of the producer in bridging educational concepts with the technical implementation of production.

Keywords: *producer, children's program, variety show, play-based learning, educational*

Laporan ini membahas peran produser dalam merancang sebuah program televisi anak yang edukatif dan menyenangkan berjudul *Creative Kids*. Latar belakang perancangan ini berangkat dari minimnya program anak di televisi Indonesia yang menyeimbangkan unsur hiburan dan pendidikan, terutama dengan pendekatan *play-based learning*. Dalam penelitian ini digunakan landasan teori mengenai produksi televisi, konsep produser, segmentasi anak usia dini, serta metode pembelajaran melalui bermain. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil dari tahapan perancangan ini meliputi penyusunan konsep program, pembagian segmen, penyusunan budget, pengawasan produksi, hingga hasil tayangan yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Dalam proses produksi, penulis sebagai produser terlibat penuh dalam setiap tahap mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Salah satu fokus utama adalah memastikan bahwa konten program memadukan unsur bermain dan belajar secara seimbang melalui aktivitas kreatif menggunakan *loose parts*. Program ini tidak hanya menghadirkan hiburan, namun juga mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik anak. Kesimpulan dari laporan ini menunjukkan bahwa peran produser sangat krusial dalam menjembatani konsep edukatif dengan implementasi teknis produksi.

Kata kunci: *produser, program anak, variety show, play-based learning, edukatif*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Produser yang bertanggung jawab dalam perancangan Program Televisi *Variety Show Edutainment “Creative Kids”* dari tahap pra produksi hingga pasca produksi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Laporan TA berjudul “Peran Produser Dalam Perancangan Program Anak Variety Show Edutainment Dengan Metode Play-Based Learning Pada Program Creative Kids”.

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, M.M., sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., sebagai Wakil Direktur I.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., sebagai Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R Sulistiyo Wibowo, S.Sn.,M.Sn., sebagai Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Reny Yulyati BR Lumban Toruan, M.Sn., sebagai Koordinator Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., sebagai Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I
8. Happy Prasetyawati, MM, selaku Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
10. Untuk orang tua penulis yang selalu mengusahakan agar penulis bisa terus berkuliah, meskipun perjalanan hidup tidak terlalu mulus dan penuh dengan tantangan, kasih sayang dan pengorbananmu tetap menjadi sumber inspirasi

terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas semua hal, do'a dan dukungannya, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis

11. Salma Tilawah, yang senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan, motivasi, pengingat selama perkuliahan, dan menemani penulis sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Syakira Salsabila dan Aditya Ardiansyah, yang memberikan dukungan, dan memberi banyak masukan ke penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
13. Rekan tim *Fun Production* yang sudah membantu berjalannya dalam proses produksi Program *Creative Kids* dari awal hingga akhir sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu.
14. Terakhir, terima kasih kepada wanita yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku, Zahra. Terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjejakkan kaki. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 17 Juni 2025

Penulis,



Zahra Balqis

NIM. 2270405154

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
1. Manfaat Untuk Penulis.....	5
2. Manfaat Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif.....	6
3. Manfaat Untuk Masyarakat.....	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Pustaka terkait Peran	7
1. Definisi Produser.....	7
2. Peran dan Tanggung Jawab Produser	8
B. Tinjauan Pustaka terkait Karya Tugas Akhir	10
1. Definisi Televisi.....	10
2. Program <i>Variety show</i>	11
3. Definisi <i>Edutainment</i>	12

4	Definisi <i>Play-Based Learning</i>	13
5	Segmentasi Penonton Anak Usia 5-6 Tahun.....	16
C.	Referensi Karya	18
1.	Dunia <i>Hand Made</i>	18
2.	Si Otan.....	20
3.	Si Bolang.....	21
BAB III.....		23
METODE PELAKSANAAN		23
A.	Objek Penulisan.....	23
1.	Spesifikasi Karya	23
2.	Segmentasi Audiens	24
3.	Judul Episode	24
B.	Teknik Pengumpulan Data	27
1.	Observasi.....	27
2.	Kuesioner.....	28
3.	Wawancara.....	36
4.	Studi Pustaka.....	37
C.	Ruang Lingkup	37
1.	Peran Penulis.....	37
2.	Kategori Karya	38
3.	Ide Kreatif	39
D.	Langkah Kerja	39
1.	Pra Produksi	39
2.	Produksi	41
3.	Pasca Produksi	41
BAB IV		43
PEMBAHASAN		43
A.	Pra Produksi.....	43
B.	Produksi.....	79
C.	Pasca Produksi.....	84
BAB V.....		95

PENUTUP.....	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran	96
1. Saran Untuk Penulis	96
2. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	96
3. Saran Untuk Masyarakat	97
DAFTAR PUSTAKA	98
Lampiran 1, Biodata Penulis.....	100
Lampiran 2, Salinan Lembar Pembimbingan TA	101
Lampiran 3, Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	103
Lampiran 4, Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA.....	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Program TV Dunia Handmade.....	18
Gambar 2. 2 Program TV Si Otan.....	20
Gambar 2. 3 Program TV Si Bolang.....	21
Gambar 3. 1 Logo Program Creative Kids.....	23
Gambar 3. 2 Hasil Survei Kuesioner.....	31
Gambar 3. 3 Hasil Survei Kuesioner.....	31
Gambar 3. 4 Hasil Survei Kuesioner.....	32
Gambar 3. 5 Hasil Survei Kuesioner.....	32
Gambar 3. 6 Hasil Survei Kuesioner.....	33
Gambar 3. 7 Hasil Survei Kuesioner.....	33
Gambar 3. 8 Hasil Survei Kuesioner.....	34
Gambar 3. 9 Hasil Survei Kuesioner.....	34
Gambar 3. 10 Hasil Survei Kuesioner.....	35
Gambar 3. 11 Hasil Survei Kuesioner.....	35
Gambar 4. 1 Brainstorming ide Konsep dengan Dosen.....	45
Gambar 4. 2 Diskusi Pengembangan Konsep dengan Dosen	51
Gambar 4. 3 Berdiskusi Membahas Naskah	52
Gambar 4. 4 Pemetaan Isi Naskah	53
Gambar 4. 5 Survei Lokasi Shooting	54
Gambar 4. 6 Foto Talent untuk Anak-anak.....	58
Gambar 4. 7 Foto Talent untuk Kaka Mentor	59
Gambar 4. 8 Surat Ikatan Kerja.....	61
Gambar 4. 9 Proses Pembuatan Karakter.....	66
Gambar 4. 10 List Gerakan Animasi.....	67
Gambar 4. 11 Proses Pembuatan Animasi	68
Gambar 4. 12 List Alat Yang Disewa	70
Gambar 4. 13 Penyewaan Alat.....	71
Gambar 4. 14 Permohonan Penurunan Sewa Alat	72
Gambar 4. 15 Perizinan Tempat.....	73
Gambar 4. 16 Take Voice Over	76
Gambar 4. 17 List Perlengkapan Talent.....	78
Gambar 4. 18 Pengecekan Perlengkapan Produksi.....	80
Gambar 4. 19 Shooting Di TK	83
Gambar 4. 20 Foto Bersama Kru	84
Gambar 4. 21 Mengkoordinasi Editing.....	85
Gambar 4. 22 Komunikasi Online Dengan Editor	87

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar Nama Kru.....	56
Tabel 4. 2 Timeline Creative Kids	62
Tabel 4. 3 Summary Budget Creative Kids	64
Tabel 4. 4 Callshet Creative Kids	76
Tabel 4. 5 Rancangan Anggaran	89
Tabel 4. 6 Summary Budget.....	92
Tabel 4. 7 Peninjauan Hasil Editing.....	94