

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN ASET-ASET VISUAL
KEDALAM VMIX PADA PROGRAM *LIVE* SITUASI KOMEDI
“KARYAWAN GOKIL”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh:

Nino Nindito

2270405109

PROGRAM STUDI PENYIARAN JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Aset-Aset Visual Kedalam V-Mix Pada Program *Live* Situasi Komedi “Karyawan Gokil”

Penulis : Nino Nindito

NIM : 2270405109

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, tanggal 21 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Anggota 2



Hapsoro Pandu Burwono, M.I.Kom.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi


Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum.
NIP. 197508072009121000

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Pembuatan Aset-Aset Visual Kedalam VMix
Pada Program Live Situasi Komedi
"Karyawan Gokil"

Penulis : Nino Nindito

NIM 2270405109

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2025

Pembimbing 1



Laelatul Patha, M.Ikom
NIP.199007162024062002

Pembimbing 2



Arly Yanarti Zainsty, M.Sn
NIDN.0326017801

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Penulis : Nino Nindito
NIM : 2260405109
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Editor Dalam Pembuatan Aset - Aset Visual Kedalam vMix Pada Program Live Situasi Komedi “ Karyawan Gokil “

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, 21 Juni 2025

Yang Menyatakan,



NIM: 2270405109

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nino Nindito
NIM : 2270405109
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 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:

LAPORAN TUGAS AKHIR PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN ASET – ASET VISUAL KEDALAM VMIX PADA PROGRAM LIVE SITUASI KOMEDI “ KARYAWAN GOKIL “

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, 21 Juni 2025

Yang Menyatakan


NIM: 2270405109

 Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

This paper aims to explain in depth the role and responsibilities of an editor in creating and updating visual assets that support the theme and characters of the live comedy program “Karyawan Gokil”. According to Arsyad (2020), editors are tasked with controlling the visual and audio rhythm to create a narrative that is fluid, logical, and effective. Updating visual assets is done to strengthen comedic elements, create a dynamic viewing experience, and maintain technical consistency in every scene. The author observed sitcoms on television, YouTube, and other streaming platforms to explore editing techniques and visual innovations. This effort aims to develop an attractive visual concept and increase the program's appeal to viewers. In addition, the author is also directly involved in the process of compiling graphic elements, such as bumpers, lower thirds, and transitions, to align with the program's visual identity and support the overall storytelling. The role of the editor is crucial in ensuring that production quality remains high and in line with the needs of today's audience.

Keyword: *Karyawan Gokil, Comedic Situations, Editor, Editing visual, YouTube*

Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam mengenai peran dan tanggung jawab seorang editor dalam pembuatan dan pembaruan aset visual yang mendukung tema dan karakter program pada program *live* situasi komedi “Karyawan Gokil”. Menurut Arsyad (2020), editor bertugas mengendalikan ritme visual dan audio untuk menciptakan narasi yang mengalir, logis, dan efektif. Pembaruan aset visual dilakukan untuk memperkuat elemen komedi, menciptakan pengalaman menonton yang dinamis, serta menjaga konsistensi teknis dalam setiap adegan. Penulis melakukan observasi terhadap program situasi komedi di televisi, YouTube, dan platform *streaming* lainnya untuk menggali referensi teknik editing serta inovasi visual. Upaya ini bertujuan mengembangkan konsep visual yang menarik dan meningkatkan daya tarik program di mata penonton. Selain itu, penulis juga terlibat langsung dalam proses penyusunan elemen-elemen grafis, seperti *bumper*, *lower third*, dan *transition*, agar selaras dengan identitas visual program serta mendukung penyampaian cerita secara keseluruhan. Peran editor menjadi krusial dalam memastikan kualitas produksi tetap tinggi dan sesuai dengan kebutuhan audiens masa kini.

Kata Kunci: *Karyawan Gokil, Situasi Komedi, Editor, Editing visual, YouTube*

PRAKATA

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Peran Editor dalam Merealisasikan Program *Live Drama* Situasi Komedi “Karyawan Gokil”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan kebenaran hingga akhir zaman.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan, baik dalam penyusunan maupun tata bahasa. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Dalam proses penyelesaian laporan ini, penulis mendapatkan dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan mendukung kegiatan magang ini, yaitu:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayani, M.Si., Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi.

5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., Koordinator Program Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom., Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Laelatul Pathia, M.I.Kom., pembimbing I Tugas Akhir.
8. Arly Zainsty, M.Sn., pembimbing II Tugas Akhir.
9. Para dosen dan staff karyawan Politeknik Negeri Media yang memberikan ilmu dan pelayanan terbaik untuk mahasiswa.
10. Keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang terbaik bagi penulis.
11. Teman-teman kelompok tugas akhir, yaitu Razor, Rafii, Arsi, Naffa, dan Jordan, menunjukkan kerja sama yang baik sepanjang proses dari awal hingga akhir.
12. Syifa Athiya yang sudah menemani, mendukung dan menjadi tempat cerita keluh kesah dalam penulisan tugas akhir ini.
13. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan angkatan XI Program Studi Penyiaran, yang telah berjuang bersama selama tiga tahun.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Jakarta, 21 Juni 2025

Penulis,



Nino Nindito

2270405109

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN 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
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
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. Editing.....	8
C. Teknik Editing.....	11
D. Motion Grafis.....	13
E. Operator VMix	14
F. Program Yang Dibuat.....	14
G. YouTube	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Objek Penulisan.....	17
B. Tim Produksi.....	20
C. Teknik Pengumpulan Data.....	21
D. Ruang Lingkup.....	21
E. Referensi Karya.....	23
F. Langkah Kerja.....	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Pra Produksi	30
B. Produksi	44
C. Pasca Produksi.....	47
BAB V PENUTUP.....	49
A. Simpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tim Produksi	20
Tabel 4.1 Perangkat <i>Live Streaming</i>	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Program Karyawan Gokil.....	17
Gambar 3.2 Referensi Program The Office.....	24
Gambar 3.3 Referensi Program Akhir nya Datang Juga	25
Gambar 3.4 Referensi Program <i>The East</i>	26
Gambar 4.1 <i>Brainstorming</i>	30
Gambar 4.2 Referensi Ide Grafis	32
Gambar 4.3 <i>Color Palatte</i>	32
Gambar 4.4 Referensi Logo.....	36
Gambar 4.5 Proses <i>Editing</i> Logo di Adobe photoshop	37
Gambar 4.6 Design <i>Lower Third</i> di Adobe photoshop	38
Gambar 4.7 <i>Lower Third</i> Program Karyawan Gokil	38
Gambar 4.8 Proses <i>Editing Bumper In/Out</i>	39
Gambar 4.9 Pembuatan <i>Opening Bumper Break</i>	41
Gambar 4.10 Pembuatan <i>Credit Title</i>	42
Gambar 4.11 Referensi Poster Karyawan Gokil.....	43
Gambar 4.12 Pembuatan Poster Karyawan Gokil.....	43
Gambar 4.13 Pembuatan Thumbnail.....	44
Gambar 4.14 Menyiapkan Aset-aset <i>Editing</i>	44
Gambar 4.15 Menyiapkan vMix untuk meletakkan Aset-aset Visual	45
Gambar 4.16 Menjadi vMix Operator.....	46
Gambar 4.17 Backup Hasil Siaran Program.....	47
Gambar 4.18 Proses Mengedit Ulang.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	53
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Pembimbing 1 Tugas Akhir	54
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Pembimbing 2 Tugas Akhir	55
Lampiran 4. Lembar Sertifikat Praktik Industri.....	56
Lampiran 5. Dokumentasi	57
Lampiran 6. Hasil Karya Tugas Akhir.....	58