

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PRODUSER MENERAPKAN JAM KERJA K3 MELALUI
MANAJEMEN PRODUKSI PADA PROGRAM *MAGAZINE SHOW*
“GAMES CORNER”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
ADINDA SALSABILA PUTRI
NIM. 2270405007

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN PRODUSER MENERAPKAN JAM KERJA K3
MELALUI MANAJEMEN PRODUKSI PADA
PROGRAM MAGAZINE SHOW "GAMES CORNER"

Penulis : Adinda Salsabila Putri

NIM : 2270405007

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 18 Juli 2025

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



Adriansyah, M. Si
NIP. 198510012019031004

Anggota 1



Sjamsul Ma'arif, M. Si
NIDN. 008107008

Anggota 2



Budi Utomo, M. Kom
NIP. 0024017504

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN PRODUSER MENERAPKAN JAM KERJA K3
MELALUI MANAJEMEN PRODUKSI PADA
PROGRAM MAGAZINE "GAMES CORNER"
Nama Mahasiswa : Adinda Salsabila Putri
NIM : 2270405007
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditanda tangani di Jakarta, 8 Juli 2025

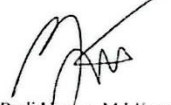
Pembimbing 1



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn, M.A.

NIP. 199006302019032012

Pembimbing 2

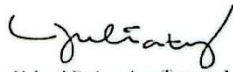


Budi Utomo, M.I.Kom.

NIP. 0024017504

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 dibawah ini :

Nama : Adinda Salsabila Putri
NIM : 2270405007
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024-2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

Peran Produser Menerapkan Jam Kerja K3 Melalui Manajemen Produksi Pada Program Magazine “Games Corner”

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.

Dengan pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar –
benarnya.

Jakarta, 7 Juli 2025



Adinda Salsabila Putri
NIM. 2270405007

PERYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adinda Salsabila Putri
NIM : 2270405007
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 yang berjudul :

Peran Produser Menerapkan Jam Kerja K3 Melalui Manajemen Produksi Pada Program Magazine “Games Corner”

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 sebenar-benarnya

Jakarta, 7 Juli 2025



Adinda Salsabila Putri
NIM. 2270405007

ABSTRAK

Television program production requires structured work management to ensure that the process runs effectively and efficiently. The producer plays a key role in managing working hours, creating production schedules, coordinating crews, and ensuring that the production process aligns with Occupational Safety and Health (OSH) principles. This research aims to examine how producers apply OSH-based work systems through production management in the magazine show Games Corner. This study uses a descriptive qualitative method with a case study approach. Data were collected through interviews, observations, documentation, and expert judgment from industry practitioners. The findings show that the producer successfully managed the production process according to regulated working hours, provided appropriate rest periods, and maintained optimal crew coordination. The Games Corner program was completed without overtime, demonstrating responsible production management. These results prove that OSH principles can be effectively implemented in media production without compromising the quality of the content.

Keywords: *producer, production management, OSH, television program, Games Corner*

Produksi program televisi membutuhkan manajemen kerja yang terstruktur agar prosesnya berjalan efektif dan efisien. Produser memiliki peran penting dalam mengatur waktu kerja, menyusun jadwal produksi, mengelola kru, serta memastikan seluruh proses produksi berjalan sesuai prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana produser menerapkan sistem kerja yang sesuai dengan prinsip K3 melalui manajemen produksi pada program magazine show *Games Corner*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta expert judgment dari praktisi industri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produser berhasil mengatur proses produksi sesuai dengan ketentuan waktu kerja maksimal, memberikan waktu istirahat yang layak, serta menjaga koordinasi antar kru agar tetap optimal. Program *Games Corner* dapat diselesaikan tanpa kerja lembur, mencerminkan penerapan manajemen produksi yang bertanggung jawab. Hal ini membuktikan bahwa prinsip K3 dapat diterapkan secara nyata dalam produksi media tanpa mengurangi kualitas tayangan.

Kata Kunci: *produser, manajemen produksi, K3, program televisi, Games Corner*

PRAKATA

Puji syukur kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan untuk Tugas Akhir dengan baik dalam memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan program pendidikan Diploma III Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif dengan karya program Magazine Show sebagai Penulis Naskah dengan judul program “Games Corner”

Laporan penyusunan Tugas Akhir 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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
5. Reny Yulyati BR Lumban Toruan, S.Sn., M.Sn., Koordinator Program Studi Penyiaran
6. Ifah Atur Kurniati, M.I.KOM., Sekretaris Program Studi Penyiaran
7. Syahyuni Srimayasandy S,Sn, M.A. sebagai Dosen Pembimbing I
8. Budi Utomo, M.I Kom. Sebagai Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga yang selalu memberikan bantuan Moril, Materil, dan Do’a hingga Laporan Praktik Industri ini selesai
11. Kepada Teman - teman setim penulis yaitu Muhamad Fajar Rian Putra & Mohammad Hari Fitrianto, crew, dan seluruh pihak yang telah berkontribusi dan berperan penting dalam penciptaan karya program Games Corner.
12. Maliq Gurls selaku sahabat penulis yang selalu membantu dan memberi dukungan.
13. Kepada Teman – teman penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak memberikan dukungan morilnya kepada penulis, selama penulis menempuh pendidikan perkuliahan hingga penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Jakarta, 7 Juli 2025
Penulis,

Adinda Salsabila Putri
2270405007

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penulisan.....	8
F. Manfaat Penulisan.....	8
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	10
B. Peran Kerja.....	12
C. Program Yang Dibuat	14
BAB III.....	20
METODE PELAKSANAAN	20
A. Objek Penulisan	20
1. Spesifikasi Karya.....	20
2. Target Audience	21
d. Premis.....	21
e. Sinopsis	21
f. Judul Episode	22

g. Tim Produksi	23
B. Teknik Pengumpulan Data.....	24
1. Studi Pustaka	24
2. Survei.....	25
3. Wawancara	26
4. Expert Judgement	26
5. Ruang Lingkup.....	27
1. Peran Penulis.....	27
2. Kategori Karya	28
3. Ide Kreatif.....	28
4. Sistem Produksi.....	29
1. Pra Produksi	29
2. Produksi.....	29
3. Pasca Produksi.....	30
BAB IV	30
PEMBAHASAN	30
A. Peran Produser Dalam Penerapan Jam Kerja K3.....	30
1. Pra Produksi	33
1. Produksi.....	41
2. Pasca Produkki.....	47
2. Evaluasi Proses Produksi	47
BAB V.....	51
PENUTUP.....	51
A. Simpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Rata-rata Jam Kerja dalam Satu Hari Produksi Film	1
Gambar 1 2 Call Sheet Arab Maklum 3.....	2
Gambar 1.3 revenue game di Indonesia pada tahun 2015	4
Gambar 2 1Segitiga Produktivitas dan K3.....	11
Gambar 2 2 Logo One Stop Football	17
Gambar 2 3 Logo Good Game	18
Gambar 2 4Logo Lensa Olahraga	19
Gambar 3 1 Logo Program Games Corner	20
Gambar 3 2 Survei Domisili	25
Gambar 3 3 Survei Usia	26
Gambar 3 4 Wawancara	26
Gambar 3 5 Expert Judgment.....	27
Gambar 4 1 Brainstorming.....	34
Gambar 4 2 Timeline Program Games Corner	35
Gambar 4 3 Kontrak Kerja.....	39
Gambar 4 4 Expert Judgement.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Tim Produksi.....	23
Tabel 3 2 Pembawa Acara.....	24
Tabel 4 1 Pra Produksi Games Corner.....	33
Tabel 4 2 Call Sheet	38
Tabel 4 3 Produksi Studio Games Corner.....	42
Tabel 4 4 Produksi Voice Over Games Corner.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BIODATA	55
Lampiran 2 LEMBAR BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING 1.....	57
Lampiran 3 LEMBAR BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING 2.....	58
Lampiran 4 DOKUMEN PENDUKUNG LAPORAN TUGAS AKHIR.....	59
Lampiran 5 DOKUMENTASI TUGAS AKHIR.....	97