

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN *MOTION***  
***GRAPHICS* PADA PROGRAM *LIVE* DRAMA MUSIKAL**  
**“CONSEQUENT”**

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



**Disusun oleh:**  
**MUHAMMAD FACHRI JOE**  
**21320084**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN**  
**JURUSAN KOMUNIKASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

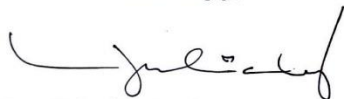
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor dalam Pembuatan dan Penggunaan  
*Motion Graphic* pada Program *Live Drama* Musikal  
"Consequent"  
Penulis : Muhammad Fachri Joe  
NIM : 21320084  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 24 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



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

Anggota I



Arly Yanatri Zainsty, M.Sn.  
NIDN. 0326017801

Anggota II



Sjamsul Ma'arif, M.Sn.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, S.Sos., M.Si.  
NIP. 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Laporan Tugas Akhir Peran *Editor* Dalam  
Mengimplementasikan *Motion Graphics* Dalam  
Program *Live Drama* Musikal "Consequent"  
Penulis : Muhammad Fachri Joe  
NIM : 21320084  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,  
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2024

Pembimbing I




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

Pembimbing II



Sjamsul Ma'arif, M.SN  
NIP.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

### PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Fachri Joe  
NIM : 21320084  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Peran Editor Dalam Pembuatan dan Penggunaan Motion Graphics Pada Program Live Drama Musikal "Consequent"** 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, 4 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Fachri Joe  
NIM. 21320084

# PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Fachri Joe  
NIM : 21320084  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2023/2024

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 Pembuatan dan Penggunaan Motion Graphics Pada Program Live Drama Musikal “Consequent”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 4 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Fachri Joe  
NIM. 21320084

## ABSTRAK

*The Indonesian musical program faces the challenge of only limited interest and undefined audiences because of a lack of appreciation for performing arts, which is considered a luxury in local social dynamics. The themes of abuse at school in the musical theater are still limited. It USES livestream features on digital platforms. The purpose of writing is to know the role of the editor in the manufacture and use of motion graphic on the live program musical "distent". This writing USES a descriptive method by data collection of observation, interviews, and library reviews. The use of motion graphics on visual visual shows has been to facilitate the audience to get a deeper understanding of the purpose and intent of a program, using motion graphics will help easier to convey a message (shidqi & astuti, 2018). In this final project, editors also apply live editing techniques and help the director program achieve picture editing quality for an interesting story.*

**Keywords: Musical Drama Program, Livestream, Editor, Motion Graphics**

Program drama musikal di Indonesia menghadapi tantangan peminat yang terbatas dan penonton yang belum pasti karena kurangnya apresiasi terhadap seni pertunjukan, yang dianggap sebagai kemewahan dalam dinamika sosial lokal. Tema perundungan di sekolah dalam drama musikal masih terbatas. Program ini menggunakan fitur *livestream* di platform digital. Tujuan penulisan adalah untuk mengetahui peran editor dalam pembuatan dan penggunaan motion graphic pada program *live drama musikal* "Consequent". Penulisan ini menggunakan metode deskriptif dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Penggunaan *motion graphics* pada tayangan *audio visual* bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada para *audience* agar dapat memahami lebih dalam tujuan dan maksud dari tayangan sebuah program, dengan menggunakan *motion graphics* akan membantu lebih mudah dalam menyampaikan sebuah pesan (Shidqi & Astuti, 2018). Dalam project akhir ini, editor juga menerapkan teknik *live editing* dan membantu *program director* mencapai kualitas penyuntingan gambar untuk cerita yang menarik.

**Kata Kunci: Program Drama Musikal, Livestream, Editor, Motion Graphics**

## **PRAKATA**

Dengan memanjatkan puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir dengan judul Laporan Tugas Akhir Peran Editor Dalam Pembuatan dan Penggunaan Motion Graphics Dalam Program Live Drama Musikal “Consequent”.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada pihak – pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr Handika Dany Rahmayanti, M.Si, Selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran,
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si., Selaku Dosen Pembimbing I.
8. Sjamsul Ma’arif, M.SN., Selaku Dosen Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
10. Para staf Jurusan Komunikasi dan para karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan layanan administrasi kepada penulis selama di Politeknik Negeri Media Kreatif.
11. Kedua orang tua dan keluarga yang saya hormati serta cintai yang telah memberikan perhatian, dorongan dan semangat.
12. Para sahabat serta rekan-rekan angkatan X Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama selama tiga tahun.

13. Teman-teman kelompok tugas akhir yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

14. Para Crew serta Talent dari Drama Musikal Consequent yang sudah bekerja keras demi berjalan lancarnya acara.

Demikian laporan tugas akhir yang penulis susun. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebaik – baiknya.

Jakarta, 26 Juni 2024

Penulis

Muhammad Fachri Joe

NIM. 21320084



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	5
TINJAUAN PUSTAKA .....	6
A. Tinjauan Pustaka terkait Peran .....	6
B. Tinjauan Pustaka terkait Karya Tugas Akhir .....	10
BAB III .....	13
METODE PELAKSANAAN .....	13
A. Objek Penulisan .....	13
B. Teknik Pengumpulan Data .....	16
C. Ruang Lingkup .....	18
D. Langkah Kerja .....	19
BAB IV .....	21
PEMBAHASAN .....	21
A. Pra Produksi .....	21

B. Produksi .....	34
C. Pasca Produksi .....	47
BAB V.....	49
PENUTUP.....	49
A. Simpulan .....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Poster Program Consequent .....	13
Gambar 4. 1 Proses Brainstorming .....	21
Gambar 4. 2 Timeline Pekerjaan Editor.....	24
Gambar 4. 3 Referensi Logo Production House .....	24
Gambar 4. 4 Logo Production House AltVisualTeam .....	25
Gambar 4. 5 Referensi Logo Program .....	26
Gambar 4. 6 Logo Program Consequent.....	26
Gambar 4. 7 Referensi Opening Break Bumper .....	27
Gambar 4. 8 Opening Break Bumper Consequent.....	28
Gambar 4. 9 Referensi Credit Title.....	28
Gambar 4. 10 Credit Title .....	29
Gambar 4. 11 Design Feeds Instagram .....	30
Gambar 4. 12 Proses Pembuatan Design Feeds .....	30
Gambar 4. 13 Proses Pembuatan Poster Program.....	31
Gambar 4. 14 Poster Program Consequent .....	31
Gambar 4. 15 Proses Pembuatan Thumbnail .....	32
Gambar 4. 16 Thumbnail Program .....	33
Gambar 4. 17 Proses Pembuatan Teaser.....	34
Gambar 4. 18 Folder Asset Grafis Consequent.....	35
Gambar 4. 19 Proses membantu Program Director .....	35
Gambar 4. 20 Proses pembuatan design sekolah .....	37
Gambar 4. 21 Proses pembuatan design karakter bella.....	38
Gambar 4. 22 Proses coloring karakter bella .....	38
Gambar 4. 23 Proses pembuatan siluet orang .....	39
Gambar 4. 24 Proses pembuatan composition .....	39
Gambar 4. 25 Proses pembuatan curtain.....	40
Gambar 4. 26 Penambahan effect pada curtain layer.....	40
Gambar 4. 27 Penambahan effect bezier warp pada curtain layer .....	41
Gambar 4. 28 Proses animasi layer sekolah.....	42
Gambar 4. 29 Proses animasi kolase memori bella.....	42
Gambar 4. 30 Proses animasi motion untuk pergerakan karakter bella .....	43
Gambar 4. 31 Penambahan beberapa efek dan penambahan identitas program .....	44
Gambar 4. 32 Proses rendering motion graphics .....	44
Gambar 4. 33 Proses penyatuan audio di Adobe Premiere Pro .....	45
Gambar 4. 34 Proses rendering setelah audio sudah di tambahkan .....	45
Gambar 4. 35 Import file obb yang dibuat ke VMIX .....	46

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Crew.....	15
--------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	53
Lampiran 2 Lembar Pembimbing ke 1 Tugas Akhir .....	55
Lampiran 3 Lembar Pembimbing ke 2 Tugas Akhir .....	56
Lampiran 4 Lembar Bebas Biaya Pendidikan.....	57
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir .....	59
Lampiran 6 Sertifikat Praktik industri.....	60
Lampiran 7 Transkrip Pengumpulan Data Wawancara .....	61