

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN *PROGRAM DIRECTOR* DALAM MEMBANGUN UNSUR
SINEMATIK DENGAN GENRE HOROR PADA PROGRAM SITUASI
KOMEDI “GINI AMAT JADI HANTU”

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



Disusun oleh:

FATHIN AFRA ZHILLAL
2270405041

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran *Program Director* dalam Membangun Unsur Sinematik dengan Genre Horor pada Program Situasi Komedi “Gini Amat Jadi Hantu”
Penulis : Fathin Afra Zhillal
NIM : 2270405041
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 22 Juli 2025.

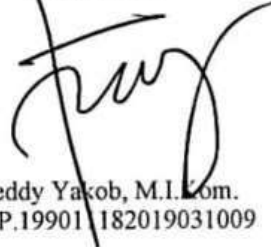
Disahkan oleh:
Ketua Penguji


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

Anggota 1


Laelatul Pathia, M.I.Kom.
NIP.199007162024062002

Anggota 2


Freddy Yakob, M.I.Kom.
NIP.19901182019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi

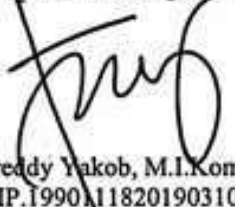
Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum.
NIP.197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran *Program Director* dalam Membangun Unsur Sinematik dengan Genre Horor pada Program "Gini Amat Jadi Hantu"
Penulis : Fathin Afra Zhillal
NIM : 2270405041
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 23 April 2025

Pembimbing 1



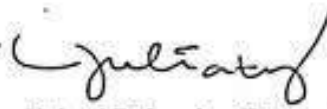
Freddy Yakob, M.I.Kom
NIP.199011182019031009

Pembimbing 2



Bibit Samsuri, S.Sos., M.M
NIP.195706071979031002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathin Afra Zhillal
NIM : 2270405041
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul: Peran *Program Director* dalam Membangun Unsur Sinematik dengan Genre Horor pada Program Situasi Komedi "Gini Amat Jadi Hantu" **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 2025

Yang menyatakan,

Fathin Afra Zhillal
NIM.2270405041

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Fathin Afra Zhillal
NIM	: 2270405041
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 Royalti-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran *Program Director* dalam Membangun Unsur Sinematik dengan Genre Horor pada Program Situasi Komedi "Gini Amat Jadi Hantu" beserta perangkat yang ada.

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, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,



Fathin Afra Zhillal
NIM.2270405041

ABSTRACT

This Final Project Report discusses how to build cinematic elements with the horror genre in the production of the program Gini Amat Jadi Hantu, a horror genre sitcom program. This program is broadcast on the OTT platform and is aimed at generation z who have a tendency on social media. Data collection techniques used include observation, literature study, and distributing questionnaires to determine audience interest in comedy content. The cinematic elements used are mise en scene, cinematography, sound and editing according to Pratista (2017), namely: determining the setting, determining make-up and wardrobe, directing the actors, determining cinematography, directing the sound design and directing the editor. These cinematic elements are used at every stage of production to ensure the work is in line with the program's vision. The cinematic elements used by the program director are able to present the comedy and horror genres effectively.

Keyword : Director Program, Cinematic, Horror, Situational Comedy

Laporan Tugas Akhir ini membahas bagaimana membangun unsur sinematik dengan genre horor dalam produksi program Gini Amat Jadi Hantu, sebuah program situasi komedi bergenre horor. Program ini ditayangkan di platform OTT dan ditujukan kepada generasi z yang memiliki kecenderungan di media sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui minat audiens terhadap konten komedi. Unsur sinematik yang digunakan adalah mise en scene, sinematografi, suara dan editing menurut Pratista (2017), yaitu: penentuan setting, penentuan make-up dan wardrobe, pengarahan pemain, penentuan sinematografi, pengarahan sound design serta pengarahan editor. Unsur sinematik ini digunakan di setiap tahapan produksi untuk memastikan hasil karya yang sejalan dengan visi program. Unsur sinematik yang digunakan program director mampu menampilkan genre komedi dan horor dengan efektif.

Kata Kunci : Program Director, Sinematik, Horor, Situasi Komedi

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Gini Amat Jadi Hantu” yang merupakan salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Tugas akhir ini saya susun dengan penuh usaha dan kerja keras, dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi pembaca penulisan ini. Penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, 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, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, S.Sn., M.Sn selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Freddy Yakob, M.Ikom Pembimbing 1 Tugas Akhir
8. Bibit Samsuri, S.Sos., M.M Pembimbing 2 Tugas Akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua Orang Tua serta Keluarga yang saya cintai yang telah memberikan support, perhatian dan semangat.
11. Rekan rekan penulis yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.
12. Band Feast dan Perunggu yang telah memberikan hiburan dan penyemangat bagi penulis.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
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.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Peran Kerja	7
B. Produk yang dihasilkan	11
BAB III.....	15
METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengumpulan Data	22
C. Ruang Lingkup.....	23
D. Langkah Kerja	24
BAB IV	26
PEMBAHASAN.....	26
A. Pra Produksi	26

B. Produksi.....	39
C. Pasca Produksi.....	43
BAB V.....	47
PENUTUP	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program.....	15
Gambar 3. 2 What We Do In The Shadow.....	18
Gambar 3. 3 Poster Wednesday.....	19
Gambar 3. 4 Poster Modern Family	21
Gambar 3. 5 Kuisisioner Minat Penonton.....	23
Gambar 4. 1 Setting tempat.....	27
Gambar 4. 2 Floorplan Lighting.....	32
Gambar 4. 3 Konsep Pencahayaan	35
Gambar 4. 4 Pengerahan Akting	40
Gambar 4. 5 Floorplan blockingan pemain	40
Gambar 4. 6 Mengarahkan Pemain	41
Gambar 4. 7 Mengarahkan penata kamera.....	42
Gambar 4. 8 Pengarahan arah lampu.....	42
Gambar 4. 9 Mengarahkan Sound Designer	44
Gambar 4. 10 Mengarahkan Proses Editing.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 List Properti.....	28
Tabel 4. 2 List Wardrobe.....	30
Tabel 4. 3 Make Up.....	31
Tabel 4. 4 Alat Lighting	33
Tabel 4. 5 Shotlist.....	37
Tabel 4. 6 Alat Departement kamera.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	50
Lampiran 2 Kartu Bimbingan.....	51
Lampiran 3 Kartu Bimbingan.....	52
Lampiran 4 Dokumentasi sempro dan sidang	53
Lampiran 5 Dokumentasi Produksi	53