

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM MEMPRODUKSI GRAFIS PADA
PROGRAM *LIVE* DRAMA PERTUNJUKAN “MENGUKIR
KEMENANGAN”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh:

KEMAL RHIFQIE APRIANSYAH

NIM: 21320069

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Memproduksi Grafis Pada
Program *Live* Drama Pertunjukan “Mengukir
Kemenangan”
Penulis : Kemal Rhifqie Apriansyah
NIM : 21320069
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, 22 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



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

Anggota 1



Sjamsul Ma'arif, M.Sn

Anggota 2



Dony Ahmad, M.Ikom

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul : Implementasi Wastra Motif Rebung Ke Dalam Konsep Grafis Pada Program Live Opera “ Mengukir Kemenangan“
Penulis : Kemal Rhifqie Apriansyah
NIM : 21320069
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



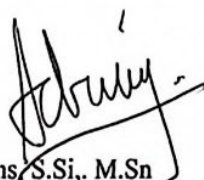
Syahyuni Shimayasandi S.Sn.,M.A
NIP 19920630201903 2012 .

Pembimbing 2



Dony Ahmad, M.Ikom

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Adryans S.Si., M.Sn
19850012019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kemal Rhifqie Apriansyah
NIM : 21320069
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Editor dalam Mengimplementasikan Wastra Motif Rebung
Ke Dalam Konsep Grafis Pada Program Live Opera “ Mengukir
Kemenangan“

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, 12 Juli 2024



Kemal Rhifqie Apriansyah

21320069

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Kemal Rhifqie Apriansyah
NIM : 21320069
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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 Mengimplementasikan Wastra Motif Rebung Ke Dalam Konsep Grafis Pada Program Live Opera “ Mengukir Kemenangan“

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, 12 Juli 2024



Kemal Rhifqie Apriansyah

21320069

ABSTRAK

Indonesia has an extraordinary cultural wealth, including the pucung rebung fabric, which is rich in cultural values and philosophy. The pucuk rebung motif symbolizes nature, fertility, growth, progress, and resilience. This fabric is often used in various traditional ceremonies and is considered to have high aesthetic value. Integrating this traditional motif into contemporary media such as television programs aims to introduce cultural richness to a broader audience as well as preserve and appreciate the nation's cultural heritage. Television, as a medium with wide reach, plays an important role in conveying cultural messages. Television not only presents narratives but also provides images that can make the message easier to understand and more appealing to the audience. This program tells the story of Keumalahayati, the first female war commander from Aceh, fighting against Dutch colonialism. The writer, as the editor, is responsible for creating the graphics used during production. The writer also assists the Program Director in compiling and editing the program live, ensuring the optimal implementation of multi-camera techniques. Live editing with a multi-camera approach ensures that each clip provides the maximum understanding to the audience, allowing them to feel and comprehend each moment better.

Keywords: Drama Program, Television, Editor, Pucuk Rebung Fabric

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, termasuk kain pucung rebung yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan filosofi. Motif pucuk rebung melambangkan alam, kesuburan, pertumbuhan, kemajuan, dan kekokohan. Kain ini sering digunakan dalam berbagai upacara adat dan dianggap memiliki nilai estetika yang tinggi. Mengintegrasikan motif tradisional ini ke dalam media kontemporer seperti program televisi bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya kepada khalayak luas serta melestarikan dan mengapresiasi warisan budaya bangsa. Televisi, sebagai media dengan jangkauan luas, memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan budaya. Televisi tidak hanya menampilkan narasi tetapi juga menyajikan gambar yang dapat membuat pesan lebih mudah dipahami dan menarik bagi penonton. Program ini menceritakan perjuangan Keumalahayati, panglima perang perempuan pertama dari Aceh, melawan penjajahan Belanda. Penulis, sebagai editor, bertanggung jawab membuat grafis yang digunakan selama produksi. Penulis juga membantu Program Director dalam menyusun dan mengedit program secara langsung, memastikan penerapan teknik multi-kamera berjalan optimal. Editing langsung dengan pendekatan multi-kamera memastikan setiap cuplikan memberikan pemahaman maksimal kepada penonton, memungkinkan mereka merasakan dan memahami setiap momen dengan lebih baik.

Kata Kunci : Program Drama, Televisi, Editor, Kain Pucuk Rebung

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah menciptakan manusia dan alam semesta serta telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *editor* dalam pertunjukan teater “Mengukir Kemenangan”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Peran Editor Dalam Memproduksi Grafis Pada Program Pertunjukan *Live* “Mengukir Kemenangan”. Untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis dalam kesempatan ini menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

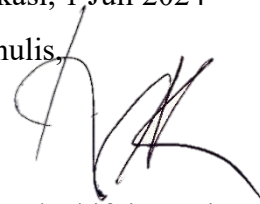
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Penerbitan
4. Raden Sulistiyo Wibowo, S. Sn., M.Sn.,selaku Sekretaris Jurusan Penerbitan
5. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Si., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Syahyuni Srimayasandy, S. Sn., M. A., selaku Pembimbing I tugas akhir.
8. Dony Ahmad, M.Ikom., selaku Pembimbing II 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, kakak, dan adik saya yang telah memberikan perhatian dan dukungan baik moril maupun materil.

11. Sahabat-sahabat serta rekan-rekan angkatan 10 Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama selama tiga tahun.

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

Bekasi, 1 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'KR' with a long horizontal stroke extending to the right.

Kemal Rhifqie Apriansyah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
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.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Peran Kerja.....	6
B. Produk Yang Akan Dibuat.....	8
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	11
A. Objek Penulisan	11
B. Tokoh yang diangkat	13
C. Tim Produksi	14
D. Teknik Pengumpulan Data	16
E. Ruang Lingkup.....	17
F. Langkah Kerja.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....	21
A. Pra Produksi	21
B. Produksi	38

C. Pasca Produksi	40
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program	11
Gambar 4. 1 Proses Brainstorming	21
Gambar 4. 2 Refrensi Logo	27
Gambar 4. 3 Logo Mengukir Kemenangan.....	28
Gambar 4. 4 Motion Bumper.....	28
Gambar 4. 5 Motion Bumper.....	28
Gambar 4. 6 Bumper Mengukir Kemenangan	29
Gambar 4. 7 OBB Mengukir Kemenangan.....	30
Gambar 4. 8 Motif Pucuk Rebung di OBB	31
Gambar 4. 9 Latar Belakang Siang	31
Gambar 4. 10 Latar Belakang Malam.....	32
Gambar 4. 11 Highlight 2 Menguki Kemenangan	33
Gambar 4. 12 Poster A3 Program	34
Gambar 4. 13 X Banner Program	35
Gambar 4. 14 Banner Landscape Program	35
Gambar 4. 15 Credit Title Program.....	36
Gambar 4. 16 Thumbnail Program	37
Gambar 4. 17 Lanyard Program	37
Gambar 4. 18 ID Card Program.....	37
Gambar 4. 19 Tangkapan Layar Hardisk	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama dan Jobdesk Crew	14
Tabel 4. 1 Jadwal Editing.....	26