

LAPORAN TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI ELEMEN GRAFIS VISUAL DALAM

PROGRAM *MAGAZINE SHOW* “*GAMES CORNER*”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Ahli Madya



Disusun oleh

Muhamad Fajar Rian Putra

NIM: 2270405075

PROGRAM STUDI PENYIARAN

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

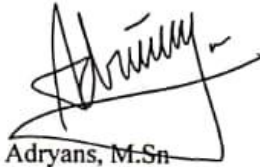
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi Elemen Grafis dalam Program Magazine Show 'Games Corner'
Penulis : Muhamad Fajar Rian Putra
NIM : 2270405075
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

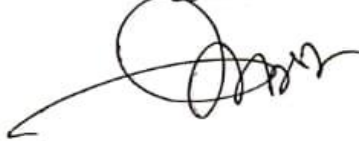
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ..Jumat....., tanggal 18-Juli-2025.....

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



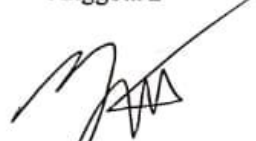
Adryans, M.Sn
NIP.198510012019031004

Anggota 1



Sjamsul Ma'arief, M.Sn
NIDN. 008107008

Anggota 2



Budi Utomo, M.Ikom
NIP. 0024017504

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi Elemen Visual Meme Dalam Program
Magazine Show "Games Corner"
Nama Mahasiswa : Muhamad Fajar Rian Putra
NIM : 2270405075
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

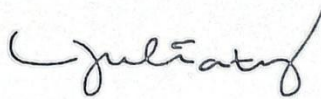


Budi Utomo, M.I.Kom.

NIP. 0024017504

Mengetahui

Koordinator Program Studi Penyiaran



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn

NIP. 199107312019032022

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

DAN BEBAS PLAGIARISME

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

Penulis : Muhamad Fajar Rian Putra

NIM : 2270405075

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Implementasi Elemen Grafis dalam Program Magazine Show ‘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.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhamad Fajar Rian Putra

NIM: 2270405075

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Penulis : Muhamad Fajar Rian Putra
NIM : 2270405075
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 saya yang berjudul: "Implementasi Elemen Grafis dalam Program Magazine Show 'Games Corner'" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhamad Fajar Rian Putra

NIM: 2270405075

ABSTRAK

This writing aims to scientifically analyze the role of a Program Director in the process of developing concepts and creative ideas for the magazine show program "Games Corner." Access to this program is restricted to certain individuals based on their roles and responsibilities. As someone responsible for overseeing all stages of production, from pre-production, production, to post-production, a Program Director is tasked with determining the program's ideas and concepts, designing the show format, creating the production flow, and transforming written ideas into audiovisual forms. The author chose the magazine show format as it is deemed suitable for a program concept that includes the latest information, mini talk shows, and entertainment. Therefore, the author hopes that the selection of the magazine show format can serve as a reference for the future development of magazine shows.

Keywords: *Program Director, Idea Development, Creative Concept, Magazine Show, Games Corner*

Penulisan ini bertujuan untuk menganalisis secara ilmiah peran dari *Program Director* dalam proses pengembangan konsep dan ide kreatif pada program hanya boleh diakses oleh orang tertentu sesuai peran dan tanggung jawabnya dalam program *magazine show* "Games Corner". Sebagai seorang yang bertanggung jawab atas seluruh tahapan produksi mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi, seorang *Program Director* bertugas dalam menentukan ide dan konsep program, merancang format acara, membuat alur produksi, dan pengembangan ide tertulis ke bentuk audio visual. Program *magazine show* penulis pilih karena dirasa cocok dengan konsep program yang berisi informasi terkini, *mini talkshow*, dan hiburan. Oleh karena itu penulis berharap dengan dipilihnya Program *magazine show* dapat menjadi referensi kembali untuk pengembangan *magazine show* kedepannya

Kata Kunci: *Sutradara Program, Pengembangan Ide, Konsep Kreatif, Program Majalah*

PRAKARTA

Pertama-tama, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini, yang berjudul Implementasi Elemen Grafis Visual dalam Program *Magazine Show “Games Corner”* bisa selesai dengan baik.

Tugas akhir ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif, Program Studi Penyiaran. Dalam tugas ini, penulis mencoba membahas peran seorang *Program Director* dalam mengembangkan visi visual hingga menjadi konsep program yang menarik, khususnya untuk format *Magazine Show*.

Laporan 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, SE,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 Kepala Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Syahyuni Srimayasandy S.Sn.,M.A., selaku Dosen Pembimbing 1.
8. Budi Utomo M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing 2.
9. Mohammad Hari Fitrianto dan Adinda Salsabilla Putri, selaku rekan kelompok yang sudah bekerja keras untuk membantu penulis menyelesaikan penciptaan karya tugas akhir.

10. Keluarga tercinta, yang selalu mendoakan dan mendukung dalam setiap langkah penulis.
11. Ari Kusuma, yang telah menemani dan membantu proses penyelesaian penulisan ilmiah ini.
12. Teman-teman angkatan 11 Penyiaran Polimedia, yang sama-sama tidak tidur demi kelulusan bersama.
13. Terima kasih Om Pimpa atas asupan ilmu dunia akhirat selama ini.
14. Semua pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam perjalanan penyusunan tugas ini.

Penulis sadar bahwa tugas akhir ini mungkin masih jauh dari kata sempurna. Maka itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas ini bisa bermanfaat untuk pembaca dan memberikan inspirasi bagi siapa pun yang ingin berkecimpung di dunia penyiaran.

Jakarta, 9 Juli 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'M' followed by a series of loops and a long horizontal stroke at the end.

Muhamad Fajar Rian Putra

2270405075

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKARTA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Peran Kerja.....	7
B. Program yang Dibuat.....	8
C. Referensi Program.....	12
D. Pendekatan Visual Meme.....	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Objek Penulisan.....	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
C. Ruang Lingkup.....	25
D. Langkah Kerja.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Implementasi Elemen Grafis Visual (Meme) pada Program “Games Corner”.....	30
B. Hasil Implementasi Grafis Visual (Meme) pada Program “Games Corner”.....	35
C. Peran Program Director dalam Produksi “Games Corner”.....	37
D. Kendala dalam Produksi Program “Games Corner”.....	47
BAB V PENUTUP.....	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Newzoo Perkembangan Industri Video Game.....	1
Gambar 1.2 Data CNBC Perbandingan Pendapatan Industri Game Lokal dan Global.....	2
Gambar 2.1 Good Game Australia.....	13
Gambar 2.2 Angle Kamera dan Penggunaan VT pada Program Good Game.....	14
Gambar 2.3 WHY Tretan Universe.....	14
Gambar 2.4 Aspek <i>Editing</i> Video WHY - Tretan Universe.....	15
Gambar 2.5 Under Expert.....	16
Gambar 2.6 Contoh <i>Meme Upper Text Bottom Text</i>	18
Gambar 2.7 Contoh <i>No Context Meme</i>	18
Gambar 2.8 Contoh <i>Meme Freeze Frame</i>	19
Gambar 2.9 Contoh <i>Meme Momen Ketika</i>	19
Gambar 3.1 Logo Games Corner.....	20
Gambar 3.2 Menanyakan Pendapat Ahli.....	25
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Langkah Kerja Penulis.....	29
Gambar 4.1 Mencari Referensi Visual Meme.....	32
Gambar 4.2 Proses Pembuatan <i>Meme Format</i> Gambar.....	32
Gambar 4.3 Aset digital “Games Corner”.....	34
Gambar 4.4 Penerapan Elemen <i>Meme</i> pada Proses <i>Editing</i>	34
Gambar 4.5 Hasil Implementasi <i>Overlay Text Meme</i>	35
Gambar 4.6 Hasil Implementasi <i>Meme</i> dalam Bentuk Video dan Gambar.....	37
Gambar 4.7 Mencari Referensi Program.....	38
Gambar 4.8 <i>Floor Plan</i>	42
Gambar 4.9 <i>Mengarahkan Editor</i>	45
Gambar 4.10 <i>Timeline Editing</i>	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Call Sheet</i> “Games Corner”	40
--	----