

LAPORAN TUGAS AKHIR
TEKNIK DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL
BERGAYA KARTUN PADA PROGRAM SITUASI KOMEDI LIVE
“KUBERI SATU PERMINTAAN”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
Muhammad Gibran Al Farabi
2270405083

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

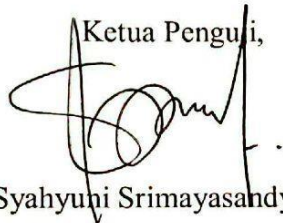
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Teknik Dalam Pembuatan Aset Visual
Bergaya Kartun Pada Program
Situasi Komedi Live “Kuberi Satu
Permintaan”
Penulis : Muhammad Gibran Alfarabi
NIM : 2270405083
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari 25 Juli 2025

Disahkan oleh:

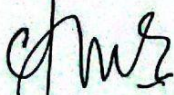
Ketua Penguji,



Syahyuni Srimayasandy, M.A.

NIP. 199006302019032012

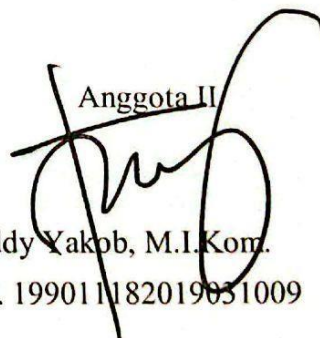
Anggota I



Laelatul Pathia, M.I.Kom.

NIP. 199007162024062002

Anggota II



Freddy Yakob, M.I.Kom.

NIP. 199011182019031009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi



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

NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Teknik Dalam Pembuatan Aset Visual Pada Program

Situasi Komedi Live “Kuberi Satu Permintaan”

Penulis : Muhammad Gibran Alfarabi

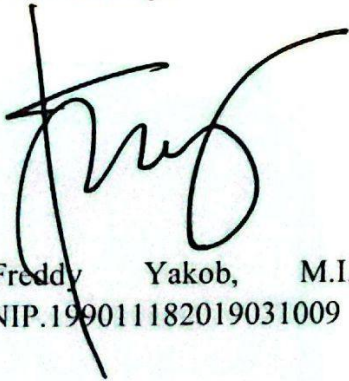
NIM 2270405083

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

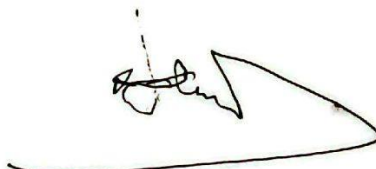
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,
Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2025.

Pembimbing I



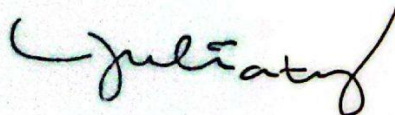
Freddy Yakob, M.I.Kom.
NIP. 199011182019031009

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Kordinator Program Studi Penyiaran



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Gibran Al Farabi
NIM : 2270405083
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Teknik Dalam Pembuatan Aset Visual Bergaya Kartun Pada Program Situasi Komedi Live “Kuberi Satu Permintaan” 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, 20 Juni 2025
Yang menyatakan



Muhammad Gibran Al Farabi
NIM. 2270405083

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Gibran Alfarabi
NIM : 2270405083
Program Studi : Penyiaran Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

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: Teknik Dalam Pembuatan Aset Visual Bergaya Kartun Pada Program Situasi Komedi Live “Kuberi Satu Permintaan” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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 pemilih Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Muhammad Gibran Alfarabi
NIM. 2270405083

ABSTRAK

The development of the digital broadcasting industry has driven improvements in visual quality for television productions, including live situation comedy (sitcom) programs. One of the key elements in enhancing the visual appeal of such programs is the use of visual assets, particularly those with a cartoon style. This style is considered effective in strengthening comedic nuance, character representation, and creating a light and engaging atmosphere for the audience. This final project aims to explore techniques in creating cartoon-style visual assets for a live sitcom program titled “Kuberi Satu Permintaan”. The methods used include visual reference studies, design processes utilizing Adobe After Effects and Adobe Illustrator, and evaluation based on the effectiveness of the assets during the live broadcast. The design results show that the cartoon approach successfully reinforces the visual identity of the show and increases audience engagement. These findings are expected to serve as a reference for graphic designers in producing entertainment-based live broadcasts.

Keywords: Visual Assets, Cartoon Style, Sitcom, Graphic Design, Live Broadcast.

Perkembangan industri penyiaran digital telah mendorong peningkatan kualitas visual dalam produksi program televisi, termasuk program situasi komedi (sitkom) live. Salah satu elemen penting dalam menunjang daya tarik visual program adalah aset visual, khususnya yang memiliki gaya kartun. Gaya ini dinilai efektif dalam memperkuat nuansa komedi, karakterisasi tokoh, serta membangun suasana yang ringan dan komunikatif bagi penonton. Tugas akhir ini bertujuan untuk mengkaji teknik dalam pembuatan aset visual bergaya kartun untuk program sitkom live berjudul “Kuberi Satu Permintaan”. Metode yang digunakan meliputi studi referensi visual, proses desain menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects dan Adobe Illustrator, serta evaluasi berdasarkan efektivitas penggunaan aset selama siaran langsung. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan kartun mampu memperkuat identitas visual acara dan meningkatkan keterlibatan penonton. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi desainer grafis dalam produksi siaran live berbasis hiburan.

Kata Kunci: Aset Visual, Gaya Kartun, Sitkom, Desain Grafis, Siaran Langsung

PRAKATA

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sangat bersyukur sekali penulis atas pemberian kekuatan, keterampilan, dan kesabaran yang memungkinkannya menyelesaikan tugas akhir. Dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan dalam pelaksanaan pembuatan tugas akhir.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor dalam program situasi komedi “Kuberi Satu Permintaan”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul Teknik Dalam Pembuatan Aset Visual Bergaya Kartun Pada Program Situasi Komedi Live Kuberi Satu Permintaan.

Bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis akan membantu dengan baik pada berjalannya penulisan ini. 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., selaku Wakil Direktur I.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., Koordinator Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Freddy Yakob, M.I.Kom., Selaku Dosen Pembimbing I.
8. Bibit Samsuri, S.Sos., M.Si., 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. Kedua orangtua penulis yang selalu memberikan bantuan moril, materil dan doa hingga laporan ini selesai.

11. Tim Young Production, yang telah bersama-sama menyelesaikan tugas akhir ini bersama penulis dan membantu disetiap prosesnya.

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

Jakarta, 15 Juni 2025



Muhammad Gibran Alfarabi

NIM : 2270405083