

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PENERAPAN
TEKNIK SIX – PART STORYBORD UNTUK MEMBANGUN
ALUR CERITA PROGRAM REALITIY SHOW ”NYERBU
KAMAR”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk untuk memperoleh
gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:
GAIDA MUTIA AZIZAH
NIM. 2370405042

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PENERAPAN
TEKNIK SIX - PART STORYBOARD UNTUK
MEMBANGUN ALUR CERITA PROGRAM REALITY
SHOW "NYERBU KAMAR"

Penulis : Gaida Mutia Azizah

NIM : 2370405042

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada 14 - Juli - 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

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

Anggota 1

Hapsoro Pandu Buwono, M. I.Kom.
ID. 0704050041

Anggota 2

Vivin Lizetha, S.I.P., M.Med.Kom.
NIP.199102122025062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Immanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP. 197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PENERAPAN TEKNIK
SIX-PART STORYBOARD UNTUK MEMBANGUN ALUR CERITA PROGRAM
REALITY SHOW "NYERBU KAMAR"

Nama : Gaida Mutia Azizah
NIM : 2370405042
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di MAKASSAR, 12 Juni 2020

Pembimbing 1



Dr. Purnomo Ananto, MM.

NIP.196009191986021001

Pembimbing 2



Vivin Lizetha, S.I.P.

NIP.199102122025062001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Gaida Mutia Azizah
NIM : 2370405042
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PENERAPAN TEHNIK SIX PART STORYBORD UNTUK MEMBANGUN ALUR CERITA PROGRAM REALITY SHOW "NYERBU KAMAR"

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 2026

Yang menyatakan,


METTERAI
TAMPEL
J0840X001050713

Gaida Mutia Azizah

NIM. 2370405042

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Gaida Mutia Azirah
NIM : 2370405042
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

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 PROGRAM DIRECTOR DALAM PENERAPAN TEHNIK SIX PART STORYBORD UNTUK MEMBANGUN ALUR CERITA PROGRAM REALITY SHOW "NYERBU KAMAR"

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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 2026

Yang menyatakan

Gaida Mutia Az.

NIM.

2370405042

ABSTRAK

The rapid development of digital media has encouraged the production of various audiovisual programs, including reality shows distributed through YouTube. Although reality shows present real-life events, they still require a well-structured storyline to ensure continuity and make the program easy for audiences to follow. In this process, the Program Director plays an important role in directing the production according to the planned concept. This final project aims to describe the role of the Program Director in implementing the Six-Part Storyboard technique to develop the storyline of the reality show Nyerbu Kamar. The methods used include observation, literature review, and interviews. The results show that the Six-Part Storyboard technique helps the Program Director organize the storyline systematically, maintain continuity between segments, improve production coordination, and preserve the spontaneous nature of reality shows. Therefore, this technique supports the production of a coherent, engaging, and easily understood audiovisual program.

Keywords: *Program Director, Six-Part Storyboard, Storyline, Reality Show, Nyerbu Kamar.*

Perkembangan media digital mendorong lahirnya berbagai program audiovisual, termasuk reality show yang kini banyak didistribusikan melalui platform YouTube. Meskipun menampilkan peristiwa nyata, reality show tetap memerlukan alur cerita yang terstruktur agar setiap segmen memiliki kesinambungan dan mudah dipahami oleh audiens. Dalam proses tersebut, Program Director berperan penting dalam mengarahkan jalannya produksi sesuai konsep yang telah dirancang. Tugas Akhir ini bertujuan menjelaskan peran Program Director dalam menerapkan teknik *Six-Part Storyboard* untuk membangun alur cerita pada program reality show *Nyerbu Kamar*. Metode yang digunakan meliputi observasi, studi pustaka, dan wawancara sebagai dasar penyusunan konsep program dan pelaksanaan produksi. Hasil penerapan menunjukkan bahwa *Six-Part Storyboard* membantu Program Director menyusun alur cerita secara lebih sistematis, menjaga kesinambungan antarsegmen, mempermudah koordinasi selama produksi, serta tetap mempertahankan karakter spontan yang menjadi ciri khas reality show. Dengan demikian, teknik ini mendukung terciptanya tayangan yang runtut, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens.

Kata Kunci: *Program Director, Six-Part Storyboard, Alur Cerita, Reality Show, Nyerbu Kamar.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai Program Director dalam produksi Program Tapping reality show “Nyerbu Kamar”. Sebagai Program Director, penulis bertanggung jawab dalam penyusunan alur, mengoordinasikan, serta mengawasi seluruh tahapan produksi agar program dapat berjalan sesuai dengan konsep dan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir yang berjudul ”Peran program Director dalam penerapan six – part storyboard untuk membangun alur cerita program reality show nyerbu kamar”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dwi Royono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Imanuel Ronald David Mongkau, M.M. Ketua Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Mba Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si., Koordinator Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Mba Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran
7. Bapak Prof. Dr. Drs. Purnomo Ananto, M.M, selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir.

8. Mba Vivin Lizetha, S.I.P., M.I.Kom selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.
10. Kepada teman satu tim tugas akhir saya Putri dini kireina dan Bramantyo yang sudah berjuang dan membantu penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Kedua orang tua, Mba Icha, Mba fia, dan Fachrie yang senantiasa memberikan doa, dukungan keuangan, serta motivasi kepada penulis.
12. Seluruh kru produksi Tim Nyerbu Kamar yang telah bekerja sama dan berkontribusi dalam proses produksi.
13. Kepada pemilik Nim (2370405123), (2370405024), (2370405007) (2370405073) banyak hal yang penulis lalui bersama para pemilik nim tersebut lika-liku yang tidak mudah di lewati bersama, penulis sangat berterima kasih atas bantuan mereka dan kehadiran mereka di akhir – akhir kuliah ini, penulis berharap pemilik nim tersebut bisa sukses dalam hidupnya.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan laporan ini di masa mendatang. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan karya di bidang penyiaran.

Jakarta, 22-07- 2026

Penulis,



Gaida Mutia Azizah
NIM 2370405042

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Peran Kerja	9
B. Metode Penerapan Six – Part Storybord	11
C. Program Yang Dibuat	16
D. Produk	18
BAB III METODE PELAKSANAAN	20
A. Objek Penulisan	20
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup	28

D. Referensi Karya.....	31
E. Langkah Kerja.....	35
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
A. Pra Produksi	37
B. Produksi	47
C. Pasca Produksi	63
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Crew Produksi Program Nyerbu Kamar	23
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Six - Part Storybord Nyerbu Kamar	16
Gambar 3. 1 Poster Program Nyerbu Kamar	20
Gambar 3. 2 Observasi Kamar Salah Satu Penghuni Kost	26
Gambar 3. 3 Tidying Up With Marie Kondo.....	32
Gambar 3. 4 MasterChef.....	33
Gambar 3. 5 Katakan Putus.....	34
Gambar 4. 1 Brainstorming.....	38
Gambar 4. 2 Riset Talent	40
Gambar 4. 3 Script yang di Buat Bersama.....	41
Gambar 4. 4 Survei Lokasi	43
Gambar 4. 5 Technical Meeting.....	45
Gambar 4. 6 Reading Host dan Peserta.....	46
Gambar 4. 7 Memantau Tim Cam dan Talent.....	48
Gambar 4. 8 Bagian Tahapan Setup Six Part Storyboard	51
Gambar 4. 9 Bagian Tahapan Inciting Incident (Insiden Pemicu) Six Part Storyboard.....	52
Gambar 4. 10 Bagian Tahapan Rising Action (Peningkatan Konflik) Six Part Storyboard.....	53
Gambar 4. 11 Bagian Tahapan Climax (Puncak Cerita) Six Part Storyboard ..	55
Gambar 4. 12 Bagian Tahapan Falling Action (Penurunan Konflik) Six Part Storyboard.....	56
Gambar 4. 13 Bagian Tahapan Resolution (Penyelesaian) Six Part Storyboard	57
Gambar 4. 14 Mengarahkan Host, Talent, dan Kru selama Proses Pengambilan	58
Gambar 4. 15 Mengawasi Kontinuitas Alur Cerita Pada Setiap Segmen	60
Gambar 4. 16 Berkordinasi dengan Cameramen Untuk Memastikan Kebutuhan Gambar Sesuai dengan Kebutuhan	61
Gambar 4. 17 Melakukan Evaluasi Apabila Terjadi Kendala selama Proses Produksi	63
Gambar 4. 18 Mengarahkan Proses Editing agar Six-Part Storyboard Tetap Diterapkan.....	64
Gambar 4. 19 Melakukan Review Hasil Editing Berdasarkan Alur Cerita yang Sudah Dirancang	66
Gambar 4. 20 Melakukan Finalisasi (Final Cut) Sebelum Program Disiarkan	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Biodata Mahasiswa.....	72
Lampiran 1. 2 Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	73
Lampiran 1. 3 Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	74
Lampiran 1. 4 Six-part Storybord	75
Lampiran 1. 5 Script.....	76
Lampiran 1. 6 Dokumentasi Foto Kegiatan	82