

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM MENERAPKAN METODE
COMPOSITING* PADA PEMBUATAN *OPENING PROGRAM
DI PROGRAM SERIAL DRAMA “ZOORIA”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh :
MUHAMMAD FAIZ ADITYA
NIM : 2370405080

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor dalam Menerapkan Metode
Compositing pada Pembuatan *Opening Program*
di Program Serial Drama “Zooria”
Penulis : Muhammad Faiz Aditya
NIM : 2370405080
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 9 Juli 2026.

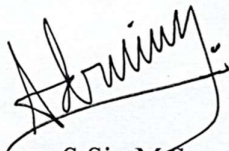
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom.
NIP. 199102282019032015

Anggota 1

Anggota 2

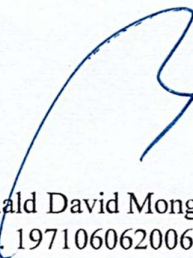


Adrians, S.Si., M.Sn.
NIP. 198510012019031004



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

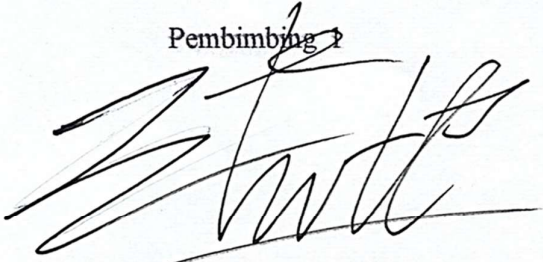
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Menerapkan Metode *Compositing*
Pada Pembuatan *Opening Program* Di Program Serial
Drama “Zooria”
Penulis : Muhammad Faiz Aditya
NIM : 2370405080
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 6 Juli 2026

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Faiz Aditya
NIM : 2370405080
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Editor Dalam Menerapkan Metode *Compositing* Pada Pembuatan *Opening Program* Di Program Serial Drama “Zooria” 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 sebenarnya.

Jakarta, 16 Juni 2026

Yang menyatakan



Muhammad Faiz Aditya
NIM. 2370405080

PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

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

Nama : Muhammad Faiz Aditya
NIM : 2370405080
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Editor Dalam Menerapkan Metode *Compositing* Pada Pembuatan Opening Program Di Program Serial Drama “Zooria”

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, 16 Juli 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Faiz Aditya
NIM. 2370405080

ABSTRAK

The children's drama series "Zooria" requires an opening program with a strong visual identity so it is easily remembered by its 6 to 10 year old audience. This report discusses the writer's role as an editor in applying the compositing method to the opening program, merging actor footage with graphic elements such as the logo, animal characters, and the magic tree into one visual sequence. Data were collected through observation of similar children's opening programs on YouTube and a literature study of books and journals on editing, compositing, color, typography, and opening programs. The editor's work covered three stages. Planning included reference research, determining the editing concept, designing the logo in Adobe Illustrator, and gathering visual assets. Execution included compositing the moving lyrics, character icons, transitions using the Sapphire plugin, and logo animation with keyframes. Evaluation covered rendering and checking the result before export. The final output is a 35 second opening program in H.264 format at 1920x1080 resolution. The compositing method proved to help the editor deliver a visual identity that is consistent and appealing to the child audience.

Keywords: *Editor, Compositing, Opening Program, Children's Drama Series, Visual Identity*

Program serial drama anak "Zooria" membutuhkan opening program dengan identitas visual kuat agar mudah diingat oleh audiens usia 6-10 tahun. Laporan tugas akhir ini membahas peran penulis sebagai editor dalam menerapkan metode compositing pada pembuatan opening program tersebut, yaitu menggabungkan footage pemeran dengan elemen grafis seperti logo, karakter hewan, dan pohon ajaib menjadi satu kesatuan visual. Data dikumpulkan melalui observasi opening program anak-anak sejenis di YouTube dan studi pustaka dari buku serta jurnal terkait editing, compositing, warna, tipografi, dan opening program. Proses kerja editor mencakup tiga tahap. Tahap perencanaan meliputi riset referensi, penentuan konsep editing, perancangan logo menggunakan Adobe Illustrator, serta pencarian aset visual. Tahap pelaksanaan meliputi compositing lirik lagu berjalan, ikon karakter, transisi dengan plugin Sapphire, dan animasi logo menggunakan keyframe. Tahap evaluasi meliputi rendering dan pemeriksaan hasil sebelum export. Hasil akhirnya berupa opening program berdurasi 35 detik, format H.264, resolusi 1920x1080 piksel. Penerapan metode compositing terbukti membantu editor menghadirkan identitas visual yang konsisten dan menarik bagi audiens anak-anak.

Kata Kunci: *Editor, Compositing, Opening Program, Serial Drama Anak, Identitas Visual*

PRAKATA

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

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor program yang menjelaskan mengenai “Peran Editor Dalam Menerapkan Metode *Compositing* Pada Pembuatan *Opening Program* Di Program Serial Drama ‘Zooria’”.

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. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M., Ketua Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum., selaku Pembimbing I.
8. Dra. Lisa Indarsih Palindih, selaku Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang saya hormati serta saya cintai yang telah memberikan dukungan serta doa.

11. Ananda Fatimatuz Zahra yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada Penulis dalam melaksanakan Tugas Akhir.
12. Teman sekaligus rekan kelompok Tugas Akhir yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Jakarta, 13 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Faiz', with a stylized flourish underneath.

Muhammad Faiz Aditya
NIM. 2370405080

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
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. Program Yang Dibuat.....	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Objek Penulisan.....	18
B. Teknik Pengumpulan Data.....	26
C. Ruang Lingkup	29
D. Langkah Kerja	31
E. Referensi Karya	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
A. Perencanaan	37
B. Pelaksanaan.....	47
C. Evaluasi.....	53
BAB V PENUTUP	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 – Tokoh & Karakter Zooria	21
Tabel 2 – Tim Produksi HiKIDS Production	25
Tabel 3 – Studi Pustaka	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 – Poster Zooria	18
Gambar 2 – <i>Opening Program Wonderoos</i>	27
Gambar 3 – <i>Opening Program</i> Pada Zaman Dahulu	33
Gambar 4 – <i>Opening Program Thomas and Friends</i>	34
Gambar 5 – <i>Opening Program</i> Domikado	36
Gambar 6 – <i>Opening Program Muppet Babies</i>	37
Gambar 7 – Membandingkan <i>style font</i>	39
Gambar 8 – Pencarian <i>font</i> Logo Program.....	40
Gambar 9 – Menentukan warna <i>font</i> Logo Program.....	41
Gambar 10 – Mencari bahan desain vektor hewan	41
Gambar 11 – Membuat garis <i>Pen Tool</i> pada karakter hewan.....	42
Gambar 12 – <i>Make Clipping Mask</i> foto hewan	42
Gambar 13 – Hasil semua <i>Make Clipping Mask</i> karakter.....	42
Gambar 14 – Pencarian referensi Pohon Ajaib	43
Gambar 15 – Proses desain Pohon Ajaib	43
Gambar 16 – Memberikan warna pada <i>font</i>	44
Gambar 17 – <i>Offset Path</i> pada <i>font</i>	44
Gambar 18 – Pengaturan <i>Offset Path</i>	45
Gambar 19 – Pengaturan <i>Arc</i>	45
Gambar 20 – Logo Program Zooria	45
Gambar 21 – Pencarian Aset Visual <i>Green Screen</i>	46
Gambar 22 – <i>Website</i> Unduh Video <i>Y2Mate</i>	47
Gambar 23 – Opsi pengunduhan video	47
Gambar 24 – Lirik lagu yang bergerak	49
Gambar 25 – Ikon kepala karakter mengikuti lirik	49
Gambar 26 – Transisi <i>Plugin Sapphire</i>	50
Gambar 27 – <i>Green Screen</i> aset transisi	50
Gambar 28 – <i>Setting Color Key</i>	51
Gambar 29 – Hasil dari <i>Color Key</i>	51
Gambar 30 – Transisi masuk Logo Program.....	52
Gambar 31 – <i>Keyframing</i> Logo Program.....	52
Gambar 32 – Transisi keluar Logo Program	52
Gambar 33 – Proses <i>rendering</i> karya	53
Gambar 34 – <i>Setting Export</i> Video	53
Gambar 35 – <i>Preview</i> hasil <i>export</i> video	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Biodata Penulis.....	61
Lampiran 2 – Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	62
Lampiran 3 – Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	63
Lampiran 4 – Dokumentasi <i>Shooting</i> Program Zooria	64
Lampiran 5 – Tautan Karya Program Zooria	65