

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM PENERAPAN *VISUAL*
***CUEING* PADA *MOTION GRAPHIC* PROGRAM**
INSTRUKSIONAL “TIKTAKBOO”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh:

YEHEZKIEL HENRY AYAWAILA

NIM 2370405151

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

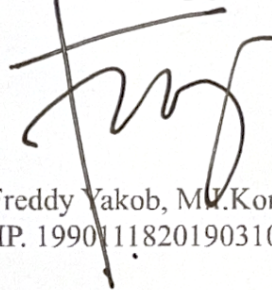
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Peran Editor Dalam Penerapan *Visual Cueing* Pada
Motion Graphic Program Instruksional “Tiktakboo”
Penulis : Yehezkiel Henry Ayawaila
NIM : 2370405151
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 14 Juli 2026

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Freddy Yakob, M.Kom.
NIP. 199011182019031009

Anggota 1



Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom
NIP. 199612292025062011

Anggota 2



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A.
NIP. 199006302019032012

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Penerapan Visual Cueing Pada Motion Graphic Program Instruksional “Tiktakboo”

Penulis : Yechezkiel Henry Ayawaila

NIM : 2370405151

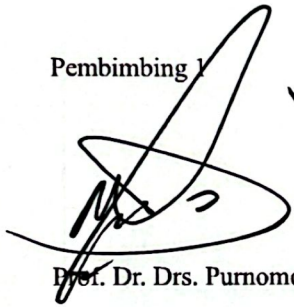
Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 06 Juli 2026 Politeknik Negeri Media Kreatif.

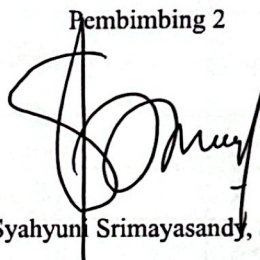
Pembimbing 1



Prof. Dr. Drs. Purnomo Ananto, M.M

NIP. 196009191986021001

Pembimbing 2

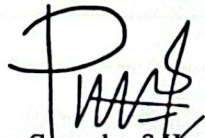


Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A

NIP. 199006302019032012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.SI.

NIP. 19931220201903202

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Yehezkiel Henry Ayawaila
NIM	: 2370405151
Program Studi	: Penyiaran
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Peran Editor Dalam Penerapan Visual Cueing Pada Motion Graphic Program Tutorial “Tiktakboo” 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 Juni 2026

Yang menyatakan,



Yehezkiel Henry Ayawaila
NIM : 2370405151

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Yehezkiel Henry Ayawaila
NIM : 2370405151
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

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:

Peran Editor Dalam Penerapan Visual Cueing Pada Motion Graphic Program Tutorial "Tiktakboo"

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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Yehezkiel Henry Ayawaila
NIM : 2370405151

ABSTRACT

The low level of reading literacy in Indonesia demands adaptive learning methods through audiovisual media. However, early childhood (5-7 years old) has a short attention span, so excessive graphic displays in educational broadcasts risk triggering cognitive load or split-attention effect. Therefore, this paper aims to describe and determine the effectiveness of the application of Visual Cueing techniques by editors in designing motion graphics in the instructional television program "TIKTAKBOO". This design is based on Visual Cueing theory, namely the technique of adding non-content visual clues to direct attention and reduce the cognitive load of beginners. Data collection was carried out using observation, literature study, and interviews. In practice, the editor implemented this technique specifically on the typographic elements of syllables by adding contrasting color highlights and dynamic movement animations. These graphic elements are tightly synchronized with the host's audio instructional narration to guide children in associating sounds and letter shapes precisely. In conclusion, the success of educational broadcasts is highly dependent on the technical precision of the editor, where the application of visual cueing makes the editing process more focused. This program is expected to be an effective interactive media to facilitate the development of children's basic literacy.

Keywords: *Children's Literacy; Editor; Motion Graphic; Instructional Program; Visual Cueing.*

ABSTRAK

Tingkat literasi membaca anak di Indonesia yang masih rendah menuntut adanya metode pembelajaran adaptif melalui media audiovisual. Namun, anak usia dini (5-7 tahun) memiliki rentang atensi yang pendek, sehingga tampilan grafis berlebihan pada tayangan edukasi berisiko memicu beban kognitif atau *split-attention effect*. Oleh karena itu, penulisan ini bertujuan untuk menguraikan dan mengetahui efektivitas penerapan teknik *Visual Cueing* oleh editor dalam merancang *motion graphic* pada program televisi instruksional "TIKTAKBOO". Perancangan ini berlandaskan pada teori *Visual Cueing*, yaitu teknik penambahan petunjuk visual non-konten untuk mengarahkan atensi dan mengurangi beban kognitif pemula. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, studi pustaka, dan wawancara. Pada pelaksanaannya, editor mengimplementasikan teknik ini secara spesifik pada elemen tipografi suku kata melalui penambahan *highlight* warna kontras serta animasi pergerakan yang dinamis. Elemen grafis tersebut disinkronkan secara ketat dengan narasi audio instruksi *host* guna memandu anak mengasosiasikan bunyi dan bentuk huruf secara presisi. Kesimpulannya, keberhasilan tayangan edukasi sangat bergantung pada presisi teknis editor, di mana penerapan *visual cueing* membuat proses penyuntingan menjadi lebih terarah. Program ini diharapkan menjadi media interaktif yang efektif untuk memfasilitasi perkembangan literasi dasar anak-anak.

Kata Kunci: *Editor; Literasi Anak; Motion Graphic; Program Instruksional; Visual Cueing.*

PRAKATA

Penyusunan Proposal Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam selesainya bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Imanuel Ronald David Mongkau, M.M., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Irpan Riana, M. Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai.
8. Prof. Dr. Drs. Purnomo Ananto, M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, kepada penulis selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini hingga selesai.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kepada Oma saya Karsini Ayawaila yang selalu mendukung, memberikan semangat dan seluruh hal yang penulis perlukan.

11. Kedua orang tua saya Bapak Johanes Agustinus Ayawaila dan Ibu Ivone Evelin Bolang dan keluarga yang saya hormati dan sayangi yang telah memberikan perhatian, dorongan, doa dan semangat.
12. Nadiya Zahira Shafa yang selalu sabar dan terus memberikan semangat serta dukungan selama proses pembuatan laporan ini.
13. Kepada sahabat saya Bayu, Abhirama, Danu, Dicky serta teman-teman lainnya yang sudah memberikan dukungan dari awal hingga akhir dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
14. Kepada tim Amerta Production terimakasih sudah berjuang dan bekerjasama dari awal hingga akhir Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran senantiasa diharapkan untuk perbaikan laporan ini agar lebih sempurna dikemudian hari. Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan memberi bimbingan kepada penulis dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

Depok, 01 Juni 2026

Yehezkiel Henry Ayawaila
NIM. 2370405151

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
ABSTRACT.....	VI
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Metode <i>Visual Cueing</i>	7
B. Peran Kerja	10
1. Editor	10
2. Tugas dan Tanggung Jawab Editor.....	12
C. Tinjauan Pustaka terkait Karya Tugas Akhir.....	14
1. Format Acara Televisi	14
2. Definisi Program Instruksional	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/ Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Observasi	20
2. Studi Pustaka	21
3. Wawancara	22
C. Ruang Lingkup.....	23
1. Peran Penulis.....	23
2. Kategori Karya	24
3. Ide Kreatif	24
D. Referensi Karya.....	25
E. Langkah Kerja	28
BAB IV PEMBAHASAN	31
A. Peran Editor dalam Penerapan <i>Visual Cueing</i> pada <i>Motion Graphic</i> Program Instruksional “Tiktakboo”	31
1. Pra-Produksi	32
2. Produksi.....	41
3. Pasca-Produksi	45

BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Program TIKTAKBOO.....	16
Gambar 3.2 Observasi TK Uswatun Hasanah.....	21
Gambar 3.3 Program Minivila	26
Gambar 3.4 Program Cocomelon Classroom.....	27
Gambar 4.5 Ikon Panah Penunjuk.....	37
Gambar 4.6 Bentuk Geometri	37
Gambar 4.7 Pembuatan Tipografi Logo Production	38
Gambar 4.8 Pembuatan Tipografi Logo Program	39
Gambar 4.9 Melakukan Rough Cut Program.....	46
Gambar 4.10 Pembuatan Grafis Pengenalan Alphabet	48
Gambar 4.11 Pembuatan Grafis Yoga	49
Gambar 4.12 Pembuatan OBB	51
Gambar 4.13 Pembuatan Bumper	52
Gambar 4.14 Pembuatan Lower Third.....	52
Gambar 4.15 Rendering Program	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tim Produksi Program “Tiktakboo”	18
Tabel 4.2 Penggunaan Jenis Font Dalam Program TIKTAKBOO.....	34
Tabel 4.3 Color Palette	35
Tabel 4.4 Gaya Animasi	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	63
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan	64
Lampiran 3 Hasil Karya Tugas Akhir	66
Lampiran 4 Sertifikat Magang Industri.....	67
Lampiran 5 Dokumentasi Tugas Akhir	68