

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PRODUSER DALAM OPTIMALISASI WORKLOAD
MANAGEMENT MELALUI SISTEM PEMBAGIAN TUGAS
TERSTRUKTUR PADA TIM PROGRAM “GAME START!”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh
NURUL DIVA RISTANIA
NIM: 2370405109

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Produser Dalam Optimalisasi Workload Management Melalui Sistem Pembagian Tugas Terstruktur Pada Tim Program "Game Start!"
Penulis : Nurul Diva Ristania
NIM : 2370405109
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

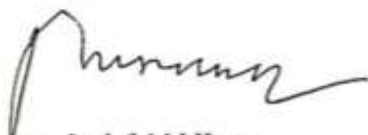
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 8 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



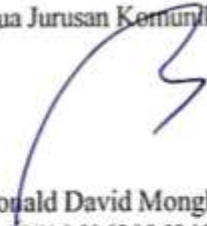
Drs. Rusman Latief, M.I.Kom.
NIDN. 0307076402

Anggota 2



Eben Ezer S.Pd., M.I.Kom.
NIDN. 0011048706

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Optimalisasi Workload Management Melalui Sistem
Pembagian Tugas Terstruktur Pada Tim Program "Game
Start!
Nama Mahasiswa : Nurul Diva Ristania
NIM : 2370405109
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing I



Eben Ezer S.Pd., M.I.Kom

NIDN. 0011048706

Pembimbing II



Budi Utomo, M.I.Kom

NIDN. 0024017504

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 : Nurul Diva Ristania
NIM : 2370405109
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Optimalisasi Workload Management Melalui Sistem Pembagian Tugas Terstruktur
Pada Tim Program "Game Start!"

**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,



Nurul Diva Ristania
NIM: 2370405109

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nurul Diva Ristania
NIM : 2370405109
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:

Optimalisasi Workload Management Melalui Sistem Pembagian Tugas Terstruktur Pada Tim Program "Game Start!" beserta 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 dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,


Nurul Diva Ristania
NIM: 2370405109

ABSTRAK

The increasing popularity of online games among teenagers has created opportunities to develop game-based media content that is both informative and entertaining. This Final Project aims to describe the implementation of workload management by the producer in the production of the magazine show Game Start!. The program presents information about online games through various segments for teenagers aged 13–17 years and is distributed via YouTube. During the production process, the author implemented workload management through structured task distribution and work monitoring to support coordination among production divisions. Data were collected through observation, literature study, questionnaires, and interviews. As the producer, the author was responsible for developing the program concept, preparing the production timeline, coordinating production requirements, managing the budget, supervising the production process, monitoring editing, and evaluating the production budget realization. The implementation of workload management helped improve coordination, clarify the responsibilities of each division, minimize overlapping tasks, and ensure that every stage of production was completed according to schedule.

Keywords: Producer, Workload Management, Magazine Show, Production Management, Game Start!

Meningkatnya minat remaja terhadap *game online* membuka peluang untuk menghadirkan tayangan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga informatif. Tugas Akhir ini bertujuan menjelaskan penerapan *workload management* oleh produser dalam proses produksi program *magazine show Game Start!*. Program ini menyajikan informasi seputar *game online* melalui berbagai rubrik untuk remaja usia 13–17 tahun dan didistribusikan melalui *YouTube*. Dalam proses produksinya, penulis menerapkan sistem *workload management* melalui pembagian tugas dan monitoring kerja untuk mendukung koordinasi antardivisi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi pustaka, kuesioner, dan wawancara. Sebagai produser, penulis bertanggung jawab mengembangkan konsep program, menyusun *timeline* produksi, mengoordinasikan kebutuhan produksi, menyusun anggaran, mengawasi jalannya produksi, memantau proses *editing*, serta melakukan evaluasi realisasi anggaran produksi. Penerapan *workload management* membantu meningkatkan koordinasi, memperjelas tanggung jawab setiap divisi, meminimalkan tumpang tindih pekerjaan, serta memastikan seluruh tahapan produksi berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan.

Kata Kunci: Produser, Manajemen Beban Kerja, *Magazine Show*, Manajemen Produksi, *Game Start!*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Peran Produser Dalam Optimalisasi Workload Management Melalui Sistem Pembagian Tugas Terstruktur Pada Tim Program *”Game Start!”*** Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Penyiaran, Jurusan Komunikasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama.
3. Dr. Ir. Cholid Mawardi, S.Kom., M.T. selaku Wakil Direktur Bidang Perencanaan, Keuangan, dan Umum.
4. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn. selaku Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan dan Alumni.
5. Imanuel Ronald David Mongkau, M.M. selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
6. Irpan Riana, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
7. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
8. Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
9. Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir I
10. Budi Utomo, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir II
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan.

12. Keluarga penulis, terkhusus Mama, Ayah, Aa, dan Ciab, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, bantuan materi, serta semangat dan perhatian kepada penulis selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir hingga selesai.
13. Teman-teman penulis, terkhusus Keluarga Umi Abah, yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama perkuliahan, senantiasa memberikan semangat dan menjadi tempat penulis berbagi cerita, keluh kesah, dan tawa.
14. Lion Armadani Tanjung, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta selalu meluangkan waktu untuk mendampingi dan membantu penulis dalam setiap proses selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat, dukungan, dan saran dalam membantu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan penulis dalam pengetahuan, pengalaman, serta waktu selama proses penyusunan laporan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca agar laporan ini dapat diperbaiki dan dikembangkan di kemudian hari. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, menjadi bahan pembelajaran, serta referensi yang berguna di masa mendatang.

Jakarta, 13 Juli 2026

Penulis,



Nurul Diva Ristania

NIM. 2370405109

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II	8
A. Peran Kerja.....	8
B. Produk Yang Dibuat	12
BAB III.....	15
A. Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup.....	29
BAB IV	32
A. Pra Produksi	32
B. Produksi	53
C. Pasca Produksi	61
BAB V.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tim Kerja	19
Tabel 4. 1 Jobdesc Crew Game Start!	41
Tabel 4. 2 Rekaman Voice Over Game Start!	57
Tabel 4. 3 Produksi Voxpop Game Start!	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program “ <i>Game Start!</i> ”	15
Gambar 3. 2 Program On The Spot.....	20
Gambar 3. 3 Program Good Gamer	21
Gambar 3. 4 Program Dunia Games	22
Gambar 4. 1 Brainstorming Program Game Start!.....	34
Gambar 4. 2 Observasi dan Survei Target Audiens.....	36
Gambar 4. 3 Timeline Produksi Game Start!	39
Gambar 4. 4 Task Tracker Game Start!.....	44
Gambar 4. 5 Briefing Crew Game Start!	46
Gambar 4. 6 RAB Program Game Start!	49
Gambar 4. 7 Proposal Sponsorship Program Game Start!	51
Gambar 4. 8 Data Sponsor Program Game Start!	52
Gambar 4. 9 Callsheet Produksi Studio	54
Gambar 4. 10 Rundown Produksi Studio Program Game Start!	55
Gambar 4. 11 Proses Produksi Studio Program Game Start!.....	56
Gambar 4. 12 Proses Pengambilan Voxpop Program Game Start!	60
Gambar 4. 13 Memantau Proses Editing Program Game Start!	62
Gambar 4. 14 Task Tracker Tahap Editing.....	63
Gambar 4. 15 Realisasi RAB Produksi Game Start!.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	73
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	74
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	76
Lampiran 4 Desain Produksi.....	78
Lampiran 5 Dokumentasi.....	127