

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PENULIS NASKAH (KREATIF) DALAM
MENERAPKAN TEKNIK *CODE-SWITCHING* PADA
PENULISAN NASKAH PROGRAM MAGAZINE
“GAME START!”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh :
DILLA FAQHIRA
NIM: 2370405030

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

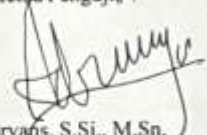
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

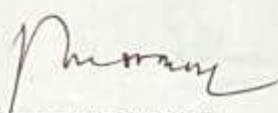
Judul Tugas Akhir : PERAN PENULIS NASKAH (KREATIF) DALAM
MENERAPKAN TEKNIK *CODE-SWITCHING* PADA
PENULISAN NASKAH PROGRAM MAGAZINE
"GAME START!"
Penulis : Dilla Faqhira
NIM : 2370405030
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

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,


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

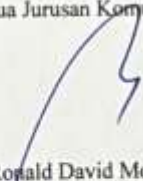
Anggota 1


Drs. Rdsman 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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Penerapan Teknik *Code-Switching* Dalam
Penulisan Naskah Program "*Game Start!*"
Penulis : Dilla Faqihira
NIM : 2370405030
Program Studi : Penyiaran
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 Desain Grafis



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si
NIP 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIATISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dilla Faqhira
NIM	: 2370405030
Program Studi	: Penyiaran
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Penerapan Teknik *Code-Switching* Dalam Penulisan Naskah 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 sebenarnya.

Jakarta, 09 Juni 2026

Yang menyatakan,



Dilla Faqhira
NIM 2370405030

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 : Dilla Fajhira
NIM : 2370403030
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: Penerapan Teknik *Code-Switching* Dalam Penulisan Naskah Program *"Game Show"* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmediaformatkan, 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, 09 Juni 2026.
Yang menyatakan,

Dilla Fajhira
NIM 2370403030

ABSTRAK

The rapid development of digital technology has made YouTube one of the most widely used platforms for entertainment, particularly game-related content. However, many gaming contents still contain offensive language that may influence the way teenagers communicate in their daily lives. This final project aims to produce an entertaining program while promoting the use of more positive language by applying the code-switching technique, which combines Indonesian, English, slang, and gaming-related terms in the scriptwriting of the magazine show Game Start!. This approach is intended to match the communication style of teenagers while gaming without relying on offensive language. The methods used in this project include observation, questionnaire distribution, and literature study. The results show that the code-switching technique was implemented through two types: inter-sentential switching and intra-sentential switching. These techniques make the dialogue and narration feel more natural and relatable to teenagers' gaming communication habits while maintaining positive and understandable language. The application of the code-switching technique supports the scriptwriting process for Game Start! by delivering information and entertainment through language that is more positive and appropriate for the target audience.

Keywords: *Code-switching, Scriptwriting(Creative), Magazine show, Game Start!*

Perkembangan teknologi digital membuat YouTube sebagai salah satu media yang banyak digunakan untuk mencari hiburan, salah satunya yaitu konten *game*. Masih banyak sekali konten *game* yang menggunakan bahasa kasar sehingga dapat mempengaruhi cara berkomunikasi remaja pada kehidupan sehari-hari. Tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan tayangan yang menghibur sekaligus memberikan contoh penggunaan bahasa yang lebih positif, dengan menerapkan teknik codeswitching dalam menggabungkan bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa gaul atau khas *game* pada program *Magazine show Game Start!* agar sesuai dengan gaya berkomunikasi remaja saat bermain *game* tanpa harus menggunakan bahasa kasar. Metode yang digunakan adalah observasi, penyebaran kuesioner, dan studi Pustaka. Hasil menunjukkan bahwa teknik code-switching diterapkan dalam dua jenis yaitu *inter-sentential switching* (alih kode antar kalimat) dan *intra-sentential switching* (alih kode dalam kalimat), untuk membuat dialog dan narasi terasa lebih dekat dengan kebiasaan para remaja ketika bermain *game*, namun dengan bahasa yang lebih positif dan dapat dipahami. Penerapan teknik code-switching ini dapat membantu penulisan naskah program *Game Start!* untuk penyampaian informasi dan hiburan sekaligus penggunaan bahasa yang lebih positif.

Kata Kunci: *Code-Switching, Penulis Naskah (Kreatif), Magazine show, Game Start!*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Industri ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan Praktik Industri sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Praktik Industri di industri yang diselenggarakan oleh Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

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 ST. 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. Dau 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. Irfan 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., sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir I
10. Budi Utomo, M.I.Kom., sebagai 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 yang selalu memberikan bantuan moril, materi, dan doa hingga penulis, dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
13. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan namanya satu-persatu yang telah memberikan semangat, dukungan, dan saran dalam membantu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki melalui kritik dan saran yang membangun. Oleh karena itu, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dan menjadi kontribusi yang berarti bagi banyak pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan dan bimbingan yang telah diberikan.

Jakarta, 13 Juli 2026

Penulis,

Dilla Faqhira

NIM 2370405030

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	iv
PLAGIATISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Peran Kerja	7
1. Definisi, Tugas, dan Tanggung Jawab Script Writer (Kreatif).....	7
2. Teknik <i>Code-Switching</i>	8
B. Produk Yang Dibuat	10
1. YouTube	10
2. Magazine show	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	14
A. Objek Penulisan.....	14
1. Objek Penelitian	14
2. Spesifikasi Karya.....	14
3. Judul Episode.....	15
4. Premis	15
5. Sinopsis.....	16
6. Rundown.....	17
7. Tim Produksi	18
8. Referensi Program	19
B. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Observasi	21
2. Penyebaran Kuesioner	22

3. Studi Pustaka	24
C. Ruang Lingkup	25
1. Peran Penulis	25
2. Kategori Karya	25
3. Ide Kreatif.....	26
BAB IV PEMBAHASAN	27
A. Pra Produksi	27
1. Menentukan Ide	27
2. Pembuatan Deskripsi Segmen	29
3. Pengembangan Ide.....	30
4. Pembuatan Premis	31
5. Penulisan Naskah.....	35
6. Pencarian Talent	57
7. Reading.....	59
B. Produksi.....	61
1. Produksi <i>Taping</i>	61
2. Produksi Voice Over	62
3. Perubahan Naskah	63
C. Pasca Produksi.....	83
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis dan Bentuk <i>Code Switching</i>	9
Tabel 3. 1 Rundown Program " <i>Game Start!</i> "	18
Tabel 3. 2 Tim Produksi	18
Tabel 4. 1 Premis 13 Episode	32
Tabel 4. 2 Naskah " <i>Game Start!</i> "	35
Tabel 4. 3 Perubahan Naskah Segmen Satu	55
Tabel 4. 4 Perubahan Naskah Segmen Dua	60
Tabel 4. 5 Perubahan Naskah Pada Segmen Tiga	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program " <i>Game Start!</i> "	14
Gambar 3. 2 Program " <i>Good Gamer Kompas Tv</i> "	19
Gambar 3. 3 Program " <i>On The Spot</i> "	20
Gambar 3. 4 Observasi <i>Mini Theater Test</i>	22
Gambar 3. 5 Hasil Pengisian Kuesioner	23
Gambar 4. 1 Dokumentasi <i>Brainstorming</i>	28
Gambar 4. 2 Gambar Postingan <i>Open Casting "Game Start!"</i>	50
Gambar 4. 3 Gambar Postingan Kuis " <i>Game Start!</i> "	51
Gambar 4. 4 <i>Reading Offline</i> bersama <i>Host</i>	52
Gambar 4. 5 <i>Reading Online</i> bersama Bintang Tamu	52
Gambar 4. 6 <i>Briefing Talent</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Biodata Mahasiswa	74
Lampiran 1. 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	75
Lampiran 1. 3 Transkrip Kuesioner	77
Lampiran 1. 4 Dokumentasi Kegiatan	80