

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PENERAPAN
TEKNIK SPLIT SCREEN DALAM MENGHADIRKAN MOOD
FUN DAN INTERAKTIF PADA PROGRAM MAGAZINE
“GAME START!”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh:

NAYLA AZIZAH PUTRI

NIM 2370405101

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026



LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM
PENERAPAN TEKNIK SPLIT SCREEN DALAM
MENGHADIRKAN MOOD FUN DAN
INTERAKTIF PADA PROGRAM MAGAZINE
"GAME START!"

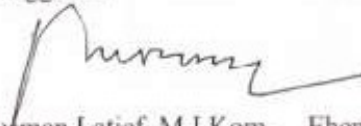
Penulis : Nayla Azizah Putri
NIM : 2370405101
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 8 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Adryana 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 : Penerapan Teknik Split Screen dalam Menghadirkan Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine "Game Start!"

Nama Mahasiswa : Nayla Azizah Putri

NIM : 2370405101

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. 001148706

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 : Nayla Azizah Putri
NIM : 2370405101
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Penerapan Teknik Split Screen dalam Menghadirkan Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine '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



Nayla Azizah Putri
NIM 23704051

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Nayla Azizah Putri
NIM	: 2370405101
Program Studi	: Penyiaran
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2025/2026

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:

Penerapan Teknik Split Screen dalam Menghadirkan Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine '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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

vatakan



Nayla Azizah Putri
NIM 2370405101

ABSTRAK

The rapid development of gaming content has not been balanced by age-appropriate shows due to the prevalence of toxic speech. This phenomenon led to the creation of a magazine show program titled “Game Start!” on Youtube as a safe viewing alternative for teenagers aged 13-17. This Final Project aims to determine the role of the Program Director in implementing the Split-screen technique to build a fun and interactive mood. The method used is media production visual analysis, with data collection through Mini Theater Test observations, questionnaires to 75 respondents, and literature study. As the Program Director, the author was responsible for managing the visual aesthetics and technical aspects across all production phases. In pre-production, the author designed the geometric aspects of the screen split, rundown, and studio floorplan. During production, the author took operational command to direct camera framing and execute real-time retakes for language filtering. In post-production, the author directed the editor to combine talent expressions and gameplay video tracks into five functional frame layouts. The results show that precise Split-screen application effectively provides dynamic visual stimuli and successfully eliminates audience boredom among teenagers.

Keywords: *Program Director, Split Screen, Magazine Show, Game Start!, Youtube.*

Pesatnya perkembangan konten *gaming* belum diimbangi tayangan ramah usia akibat maraknya *toxic speech*. Fenomena ini melatarbelakangi terciptanya program *magazine show* “Game Start!” di *Youtube* sebagai alternatif tontonan aman bagi remaja usia 13-17 tahun. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui peran *Program Director* dalam menerapkan teknik *split screen* untuk membangun *mood fun* dan interaktif. Metode yang digunakan adalah analisis visual produksi media dengan pengumpulan data melalui observasi *Mini Theater Test*, kuesioner kepada 75 responden, serta studi pustaka. Sebagai *Program Director*, penulis bertanggung jawab mengawal aspek estetika dan teknis visual pada seluruh fase produksi. Pada pra-produksi, penulis merancang aspek geometris pembagian layar, *rundown*, dan *floorplan*. Memasuki fase produksi, penulis mengambil komando operasional untuk mengarahkan pembingkai kamera serta melakukan *retake* untuk penyaringan bahasa secara *real-time*. Pada pasca-produksi, penulis mengarahkan editor menggabungkan jalur video ekspresi talenta dan visual *gameplay* ke dalam lima variasi *layout* bingkai fungsional. Hasil karya menunjukkan penerapan *split screen* secara presisi efektif memberikan stimulus visual dinamis serta berhasil mengatasi titik jenuh penonton remaja.

Kata Kunci: *Pengarah Acara, Layar Terbagi, Acara Majalah Udara, Game Start!, Youtube.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Penerapan Teknik Split Screen dalam Menghadirkan Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine '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
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, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, bantuan materi, serta semangat dan perhatian kepada penulis selama proses penyusunan

Laporan Tugas Akhir hingga selesai.

13. 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 karya ilmiah ini dapat diperbaiki dan dikembangkan di kemudian hari. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi bahan pembelajaran bagi pembaca. Semoga karya ilmiah ini dapat digunakan sebagai referensi yang berguna di masa mendatang.

Jakarta, 12 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, flowing letters that appear to be 'Nayla' followed by a surname.

Nayla Azizah Putri

NIM: 2370405101

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Peran Kerja.....	8
B. Produk yang Dihasilkan	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Data/Objek Pengerjaan	18
B. Teknik Pengumpulan Data	27
C. Ruang Lingkup.....	31
BAB IV PEMBAHASAN	33
A. Proses Pra Produksi.....	33
B. Proses Produksi	55
C. Proses Pasca Produksi	60
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Program "Game Start!"	18
Gambar 3.2 Poster Good Game	21
Gambar 3.3 Poster On The Spot	22
Gambar 3.4 Opening Youtube BeaconCream.....	24
Gambar 3.5 Poster Weekend List	25
Gambar 3.6 Hasil Survei.....	29
Gambar 4.1 Dokumentasi Brainstroming Ide Kreatif.....	33
Gambar 4.2 Mini Theater Test bersama SMP Perguruan Rakyat 1	34
Gambar 4.3 Rundown	36
Gambar 4.4 Floorplan	38
Gambar 4.5 Shotlist	38
Gambar 4.6 List Alat.....	45
Gambar 4.7 Studio ROW TV.....	45
Gambar 4.8 Technical Meeting Sebelum Produksi.....	54
Gambar 4.9 Behind The Scene Produksi	56
Gambar 4.10 Split Screen Voxpop Vertikal	61
Gambar 4.11 Split Screen Voxpop Horizontal	62
Gambar 4.12 Split Screen Multi-Frame Asimetris Gameplay	63
Gambar 4.13 Split Screen Multi-Frame Asimetris Obrolan	64
Gambar 4.14 Split Screen Horizontal Asimetris Bertingkat.....	65
Gambar 4.15 Preview Hasil Editing	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	74
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	75
Lampiran 3 Dokumentasi.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Youtube adalah situs daring yang menjadi wadah semua orang dan juga berbagi informasi secara daring kepada orang lain. Situs ini hadir untuk mereka yang mencari informasi dalam bentuk video. Pengguna mengunggah video ke kanal *Youtube* dan membagikannya ke seluruh dunia. *Youtube* merupakan salah satu media komunikasi dan sarana informasi di zaman sekarang. *Youtube* sangat praktis untuk dinikmati kapan saja dan di mana saja. (Reynata, 2022)

Untuk menarik perhatian penonton, dibutuhkan tayangan yang mengedepankan nilai hiburan ataupun informasi. Terdapat format program yang sesuai dengan kebutuhan penonton, salah satunya format *magazine show*. Pada format *magazine show*, topik atau tema yang disajikan tidak jauh berbeda dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah. Biasanya berisi informasi ringan dan tak lekang oleh waktu. (Munanjar, Haikal, & Kusnadi, 2022) Program ini bertujuan menyampaikan informasi aktual secara singkat melalui berbagai segmen yang bersifat dinamis, seperti wawancara, liputan ringan, tips, maupun hiburan tematik.

Perkembangan teknologi digital turut memengaruhi cara penyajian program *magazine*, khususnya dengan munculnya *platform* daring yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara kreator dan audiens. Penonton kini tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai bagian dari proses komunikasi melalui kolom komentar, fitur *likes*, dan

interaksi *real-time*.

Kondisi ini mendorong para kreator dan produser untuk mengadaptasi elemen interaktif dan *visual storytelling* yang lebih kreatif dalam setiap produksi.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat memperkaya tampilan visual sekaligus memperkuat interaktivitas adalah penerapan teknik *split screen*. Teknik ini memungkinkan dua atau lebih tampilan visual muncul secara bersamaan dalam satu layar, menciptakan kesan dinamis dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik penonton muda. Namun, banyak program hiburan di televisi maupun *platform* digital yang belum memanfaatkan teknik *split screen* secara optimal, padahal teknik ini berpotensi besar dalam membangun *mood* yang *fun* dan energik.

“Game Start!” adalah program *magazine* bertemakan tentang game yang ditujukan untuk penonton berusia 13-17 tahun. Program ini menghadirkan kombinasi antara informasi, hiburan, dan tantangan ketangkasan yang dikemas secara ringan dan seru. Dipandu oleh host laki-laki berusia 18 tahun yang aktif mengikuti perkembangan dunia game, Game Start! menjadi wadah bagi remaja untuk mengenal dunia game melalui pembawaan yang santai, ramah, dan penuh semangat. Program ini menghadirkan berbagai jenis rubrik agar penonton tidak merasa jenuh dengan tampilan yang monoton. Dengan konsep yang informatif, menghibur, dan dekat dengan dunia remaja, Game Start! hadir sebagai program yang tidak hanya seru untuk ditonton, tetapi juga memperluas wawasan penonton tentang dunia game.

Latar belakang munculnya program ini didorong oleh pesatnya

perkembangan industri game dan tingginya konsumsi konten gaming dikalangan remaja. Sayangnya hal tersebut belum diimbangi dengan ketersediaan tayangan yang ramah usia. Konten game yang marak di media digital menampilkan bahasa kasar, candaan tidak pantas, bahkan perilaku negatif yang berpotensi ditiru oleh penonton anak dan remaja. Kondisi ini diperkuat oleh minimnya kurasi dan pengawasan terhadap konten game di *platform* digital yang mudah diakses oleh remaja. Di sisi lain, tren bermain dan menonton game di kalangan remaja terus meningkat tanpa adanya program yang mampu mengarahkan minat tersebut ke arah yang lebih positif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah program yang dapat menjadi alternatif tontonan yang aman, seru, dan informatif, sekaligus mampu mengemas dunia game dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif bagi remaja.

Upaya untuk mewujudkan tayangan yang ramah usia dan bebas dari paparan bahasa kasar tentu menuntut tata kelola produksi yang terstruktur di bawah kendali seorang Program Director. Jabatan ini memegang peran sentral dalam menentukan visi kreatif, mengontrol alur visual, serta memimpin talent dan kru teknis dari fase pra-produksi hingga pasca produksi. Pada tahap krusial di ruang penyuntingan gambar, Program Director bertanggung jawab mendampingi editor untuk mengevaluasi draf video kasar (*rough cut*) hingga draf video final demi memastikan kelayakan sensor bahasa serta kesesuaian konsep (Alberto, Atmajaya, & Nur'aeni, 2021). Selain itu, kehadiran pengarah acara di ruang editing berfungsi sebagai konseptor visual yang memberikan intruksi spesifik kepada editor mengenai teknik penggabungan gambar ke

dalam satu bingkai lewat penerapan *split screen*. Melalui sinergi penataan elemen *Mise en Scene* seperti pengaturan posisi talent dan visual gameplay, peran aktif Program Director dalam mengarahkan teknik *split screen* ini menjadi kunci utama untuk memastikan seluruh rangkaian visual yang disajikan mampu membangun mood tayangan yang dinamis dan interaktif (Santosa, 2021).

Dengan demikian, penerapan teknik *split screen* dalam program *magazine* Game Start! diharapkan mampu menciptakan mood yang menyenangkan sekaligus meningkatkan interaktivitas tayangan. Melalui inovasi visual ini, program tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu memberikan dampak positif bagi remaja pecinta game.

Banyak program hiburan yang masih belum memanfaatkan teknik *split screen* secara optimal. Padahal, teknik ini memiliki potensi besar dalam menghadirkan kesan visual yang dinamis dan interaktif dua elemen penting yang sangat disukai oleh audiens remaja. Hal ini sejalan dengan (Sanjaya, 2025) yang menjabarkan bahwa penerapan teknik *Split-screen* sangat esensial dalam menonjolkan dinamika hubungan antar-karakter serta memperkuat penyampaian pesan emosional secara simultan kepada audiens. Sebagai *Program director* (PD), diperlukan pendekatan kreatif dalam menerapkan *split screen* tidak hanya sebagai efek visual semata, tetapi juga sebagai bagian dari bahasa visual yang mendukung alur cerita dan suasana program. Melalui penerapan yang tepat, *split screen* dapat memperkuat mood *fun* dan *interaktif* yang menjadi karakter utama program Game Start!, sekaligus meningkatkan

pengalaman menonton yang lebih menarik bagi penonton muda.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang diuraikan dalam latar belakang, ada beberapa masalah yang diidentifikasi penulis, yaitu:

1. Konten gaming yang tersedia masih terbatas dan belum sepenuhnya ramah serta relevan untuk remaja.
2. Banyak program hiburan yang masih belum memanfaatkan teknik *split screen* secara optimal dalam menghadirkan mood *fun* dan interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi permasalahan pada penulisan ini yaitu peran *Program Director* yang belum memanfaatkan teknik *split screen* secara optimal dalam menghadirkan mood yang *fun* dan interaktif pada program *magazine* "Game Start!".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana peran *Program Director* dalam menerapkan teknik *split screen* untuk membangun mood yang *fun* dan interaktif pada program *magazine* "Game Start!"?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam tugas akhir ini adalah untuk mengetahui peran *Program Director* dalam menerapkan teknik *split screen* untuk membangun mood yang *fun* dan interaktif pada program *magazine* "Game Start!".

F. Manfaat Penulisan

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis dengan dibuatnya program *magazine* Game Start! ini adalah:

- a. Menambah pengalaman praktis dalam menerapkan teknik *split screen* sebagai elemen estetika dan naratif dalam produksi program televisi.
- b. Menjadi portofolio karya yang dapat digunakan sebagai bukti kemampuan profesional di bidang produksi media dan penyutradaraan televisi.
- c. Dapat mengimplementasikan teori maupun praktek yang sudah dipelajari.

2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

Manfaat untuk Politeknik Negeri Media Kreatif dengan dibuatnya program *magazine* Game Start! ini adalah:

- a. Menambah koleksi produk kreatif mahasiswa yang dapat dijadikan referensi untuk Tugas Akhir atau produksi selanjutnya.
- b. Menjadi bentuk implementasi dari teori-teori yang diajarkan di bidang penyiaran.
- c. Sebagai catatan tertulis yang mendokumentasikan proses penciptaan karya yang dibimbing oleh pihak kampus.

3. Manfaat bagi masyarakat

Manfaat untuk masyarakat dengan dibuatnya program *magazine* Game Start! ini adalah:

- a. Menjadi tontonan hiburan yang menarik untuk penggemar *game online*.
- b. Sebagai alternatif konten gaming positif yang di eranya konten negatif bermunculan.
- c. Bentuk apresiaasi produksi program lokal yang menggabungkan unsur hiburan, edukasi, dan teknologi visual modern.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Peran Kerja

1. Definisi, Tugas, dan Tanggung Jawab *Program Director*

Menurut Alberto, Atmaja, dan Nur'aeni (2021), Program Director atau sutradara merupakan figur sentral yang menentukan visi kreatif, mengontrol alur plot, mengatur aspek sinematografi, serta memberikan pengarahan komprehensif kepada talenta teknis termasuk editor dan penata suara. Selain dituntut menguasai aspek teknis dan memiliki kepemimpinan yang kuat untuk membentuk tim produksi yang solid, seorang Program Director juga wajib membangun komunikasi interpersonal yang baik agar keselarasan kerja seluruh kru tetap terjaga. Setelah proses perekaman gambar selesai dilaksanakan, tanggung jawab Program Director bergeser ke ruang penyuntingan untuk mendampingi editor dalam mengevaluasi serta merangkai seluruh hasil shooting menjadi satu kesatuan cerita yang utuh sesuai dengan naskah dan konsep awal. Pada fase krusial ini, Program Director memimpin diskusi berkala mengenai perkembangan draf video kasar (*rough cut*) hingga draf video fina (*fine cut*) bersama produser, editor, dan penulis naskah. Rangkaian tugas pascaproduksi tersebut kemudian ditutup dengan melakukan koordinasi intensif bersama kru penata suara guna merumuskan ilustrasi audio yang estetik serta mengawal kelancaran proses pencampuran suara (*mixing*) akhir tayangan.

Program Director memegang peran sentral dalam memberikan informasi, mengarahkan, mengatur, memberikan catatan teknis, serta memimpin talent agar

dapat mengeseksekusi peran sesuai dengan naskah yang telah ditetapkan. Tanggung jawab Program Director ini dimulai sejak fase pra-produksi untuk menginterpretasikan naskah dan mengoordinasikan *blocking*, hingga berlanjut pada fase produksi dengan memimpin operasional kru kamera di studio secara langsung. Setelah seluruh proses perekaman selesai dilaksanakan, tanggung jawab Program Director bergeser ke dalam fase pascaproduksi untuk mengevaluasi hasil rekaman gambar bersama editor. Pada tahapan krusial ini, Program Director bertindak sebagai konseptor visual yang memberikan intruksi spesifik kepada editor dalam merangkai shot demi shot agar selaras dengan konsep estetika program. Melalui sinergi penataan elemen *Mise en Scene* yang meliputi talent, *blocking*, kostum, hingga lighting, kehadiran Program Director di ruang editing memastikan bahwa seluruh rangkaian visual yang disajikan mampu membangun mood tayangan yang dinami dan interaktif bagi khalayak sasaran. (Santosa, 2021).

Berdasarkan kutipan literatur di atas, penulis menyimpulkan bahwa peran Program Director tidak hanya terbatas pada komando operasional di lokasi syuting, melainkan juga memegang kendali penuh atas visi kreatif dan estetika visual pada tahap pascaproduksi. Keterlibatan seorang Program Director di ruang penyuntingan sangat krusial untuk mendampingi serta memberikan intruksi spesifik kepada editor, mulai dari penyusunan draf video kasar (*rough cut*) hingga draf video final. Proses supervisi ini secara langsung bertujuan untuk menjaga ritme visual (*pacing*), memastikan ketepatan transisi gambar, serta menyelaraskan elemen *Mise en Scene* agar hasil penyuntingan tetap relevan dengan naskah awal. Melalui pengawasan mutu yang ketat, Program Director juga bertanggung jawab melakukan koordinasi

lintas departemen pascaproduksi termasuk bersama kru penata suara demi menjaga kualitas audio dan visual tayangan. Oleh karena itu, sinergi yang kuat antara Program Director dan editor dalam mengawal fase penyuntingan menjadi kunci utama untuk menghasilkan sebuah program yang memiliki alur dinamis, fun, serta interaksi bagi khalayak sasaran.

2. Produk yang Dibuat

Menurut Supiandi (2023), *Split screen* atau layar terbagi dalam sinema adalah salah satu bentuk teknik editing yang digunakan untuk menampilkan dua bagian informasi atau adegan berbeda secara bersamaan pada sebuah layar. Penggunaan layar dalam teknik ini biasanya terbagi menjadi dua atau lebih, sehingga penonton dapat menyadari ketika penggunaan teknik ini muncul di dalam video ataupun film. Pada saat menggunakan teknik ini, sutradara atau *Program Director* harus mampu menciptakan jalan cerita yang mudah dipahami oleh penonton. Penggunaan teknik *split screen* menawarkan kepada para produser film untuk bercerita dengan menampilkan informasi lebih dari satu gambar kepada penonton, sehingga penonton memperoleh informasi lebih banyak dalam satu layar. Penggunaan *split screen* untuk seorang *Program Director* harus memperhatikan bentuk grafis yang akan dibentuk, mulai dari jumlah bingkai, batas bingkai, dan setiap gerakan dalam bingkai. Hal-hal tersebut dapat disatukan berdasarkan komposisi, dan juga mengalihkan perhatian ke seluruh bingkai dengan menciptakan *point of interest*.

Menurut Sari (2018) dalam laporannya yang berjudul "Editor dalam Pembuatan Program Televisi Feature Berbasis Split Screen berjudul 'Dunia Batas'", penggunaan *split screen* membuat berita lebih menarik bagi audiens karena

tampilan layar yang dibagi menjadi dua bagian atau lebih menampilkan berbagai *shot* yang berbeda secara bersamaan. Teknik ini memberikan variasi sehingga hasil video tidak monoton dan mampu mendeskripsikan secara lebih detail ekspresi, kegiatan objek, serta adegan dramatik yang ingin disampaikan. *Split screen* merupakan salah satu efek *editing* yang memanfaatkan lebih dari satu *angle* kamera dalam satu layar. Dengan cara ini, beberapa adegan yang terjadi dalam waktu yang sama dapat ditampilkan secara bersamaan. Oleh karena itu, *split screen* mampu memperkaya visualisasi dan meningkatkan daya tarik tayangan bagi penonton.

Kajian mengenai estetika penyuntingan gambar oleh Pratama & Wijaya (2022) dalam Jurnal Rekam Visual menegaskan bahwa teknik *split screen* sangat efektif untuk menciptakan kesinambungan ruang dan waktu (*spatial continuity*) yang abstrak dalam sebuah tayangan video. Melalui pembagian bidang layar yang presisi, pembuatan konten dapat membandingkan situasi psikologis dua subjek yang berbeda secara simultan tanpa perlu memutus momentum adegan lewat proses pemotongan gambar (*cutting*). Penggunaan ruang layar yang terbagi ini juga dinilai mampu meningkatkan ketertarikan emosional penonton karena mereka diberikan kebebasan untuk mengamati detail ekspresi mikro dari setiap objek di dalam bingkai yang terpisah. Oleh karena itu, penerapan teknik ini menuntut ketelitian seorang pengarah visual dalam menentukan batas garis pemisah (*crop line*) serta sinkronisasi gerakan agar fokus perhatian audiens tidak terpecah. Dengan komposisi geometris yang seimbang, *split screen* bukan lagi sekadar pemanis visual, melainkan berfungsi sebagai elemen naratif yang mempercepat penyampaian pesan

kepada penonton muda.

Berdasarkan kutipan di atas, penulis menyimpulkan bahwa teknik split screen atau pembagian layar adalah metode penyuntingan visual yang membagi satu bingkai gambar menjadi dua bagian atau lebih untuk menampilkan momen berbeda secara bersamaan. Penggunaan teknik ini terbukti mampu memberikan dimensi penceritaan yang lebih kaya serta menghemat durasi penayangan tanpa mengurangi informasi yang ingin disampaikan kepada penonton. Selain itu, aspek geometris dari layar yang terbagi memberikan stimulus visual yang unik dan tidak monoton bagi mata pemirsa. Dalam produksi program modern, penerapan teknik ini sangat membantu dalam membangun interaksi visual yang intens antar-objek yang terpisah jarak. Oleh karena itu, split screen menjadi pilihan estetik yang tepat untuk memperkuat dinamika visual, menyampaikan pesan secara simultan, serta menghidupkan suasana tayangan agar lebih interaktif.

B. Produk yang Dihasilkan

1. Youtube

Menurut Reynata (2022) dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi hal. 99 yang berjudul "Penerapan Youtube sebagai Media Baru dalam Komunikasi", Youtube merupakan salah satu media internet terpopuler di kalangan semua umur, bahkan penggunaanya juga tersebar di seluruh dunia. Namun Youtube memiliki persepsi tersendiri bagi masyarakat. Ada yang pro dan juga kontra dengan beberapa alasan tersendiri bagi setiap penggunaanya sebagai media massa yang modern. Semakin maju dan berkembangnya teknologi yang ada, membuat penggunaan media baru ini lebih mudah diakses dan dijangkau oleh para masyarakat dimanapun dan kapanpun